

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE
ELCHE



GRADO EN PERIODISMO

TRABAJO DE FIN DE GRADO

DISCRIMINACIÓN Y TRIBUS DIGITALES EN LOS
ESPORTS

DISCRIMINATION AND DIGITAL TRIBES IN ESPORTS

REALIZADO POR: ÁNGEL GALIANA AMORÓS

DIRIGIDO POR: JOSÉ MARÍA VALERO PASTOR

CONVOCATORIA DICIEMBRE 2024

ÍNDICE

Resumen y palabras clave	3
1. Introducción	4
2. Marco teórico	6
2.1. Desarrollo en el s.XX	6
2.2. Evolución en el s.XXI	7
2.3. Comparación con los deportes tradicionales	8
2.4. Impacto sociocultural	9
2.5. Discriminación en los eSports	10
2.6. Alcanzar la diversidad e inclusividad en los eSports	11
2.7. Análisis de las Tribus Urbanas y las Tribus Digitales	12
2.7.1. Tribus urbanas	
2.7.2. Tribus digitales	13
3. Metodología	16
3.1. Introducción a la metodología	
3.2. Tipo de estudio	
3.3. Muestra	
3.4. Recolección de datos	17
3.5. Conclusiones de la metodología utilizada	18
4. Análisis de resultados	19
4.1. Discriminación sexual en videojuegos	
4.2. Los eSports como Tribu Digital	23
4.3. Entrevista a Milagros Luis Brito	26
5. Conclusión	28
6. Bibliografía	29
7. Anexos	35
7.1. Entrevista Milagros Luis Britos	

Resumen y palabras clave

Los eSports, con raíces en los años 70, han masificado su alcance global a día de hoy con plataformas como Twitch y juegos como League of Legends y CS:GO. Comparados con deportes tradicionales, comparten elementos como la competición y patrocinio, pero destacan por su accesibilidad y constante evolución tecnológica. Culturalmente, los eSports legitiman los videojuegos como carrera pero generan desafíos en diversidad dentro y fuera del entorno competitivo, con mujeres y minorías enfrentando barreras y acoso.

En este trabajo se evaluará esta comunidad, con su identidad y valores propios y si es necesario un cambio para alcanzar en los eSports un entorno libre y diverso.

Palabras clave: Videojuegos, eSports, Discriminación, Tribus digitales, Tribus urbanas.

With roots dating back to the 1970s, eSports have massively expanded their global reach today with platforms such as Twitch and games such as League of Legends and CS:GO. Compared to traditional sports, they share elements such as competition and sponsorship, but they stand out for their accessibility and constant technological evolution. Culturally, eSports legitimise video games as a career but generate challenges in diversity inside and outside the competitive environment, with women and minorities facing barriers and harassment.

This paper will evaluate this community, with its own identity and values, and whether change is needed to achieve a free and diverse eSports environment.

Keywords: Videogames, eSports, Discrimination, Digital Tribes, Urban Tribes.

1. INTRODUCCIÓN

Desde su nacimiento y especialmente desde 2020, con el confinamiento provocado por la pandemia de la COVID-19, los eSports¹ han experimentado un gran crecimiento, llegando en 2022 a 532 millones de espectadores únicos en todo el mundo (Newzoo, 2022). El Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centrará en analizar la influencia de los eSports en la sociedad, en cómo pueden ayudar a construir una sociedad más diversa e inclusiva, y en cómo se están convirtiendo en el centro de una de las tribus digitales que más duraderas y grandes pueden llegar a ser, la de los seguidores de eSports.

Uno de los motivos que lleva a realizar esta investigación, es el hecho de que, a pesar de que los eSports son una herramienta con un gran potencial para hacer que la diversidad y la inclusión sean una realidad, hasta cierto punto, no está siendo así. Se observará cuáles son los casos en los que sí están ayudando y cuáles son los casos en que los colectivos vulnerables se tienen que enfrentar a episodios de discriminación.

Por otro lado, se analizan las ya tradicionales tribus urbanas, se definirá cuáles son sus características, como también se investigará si las tribus digitales son ya una realidad y si los eSports están preparados para ser el epicentro de una de ellas.

De acuerdo con lo propuesto, los objetivos serán determinar:

1. Si los eSports pueden ayudar a construir una sociedad más inclusiva y diversa.
2. Si los eSports están consiguiendo eliminar las barreras del machismo, el racismo y la LGTBfobia por parte de los principales actores de los eSports: los jugadores.
3. Si los eSports o los seguidores de los eSports SON una tribu digital, así como saber si conforman una única tribu o varias (todos juntos o separados por deporte)

Para cumplir estos objetivos, se emplea el método de encuestas, concretamente dos, acompañado de una entrevista a Milagros Luis Brito, que formó parte fundamental de la Liga eSports Unificados entre otros puestos.

Todo esto nos permitirá conocer si existe una discriminación por motivos de sexualidad, raza o género entre la comunidad de los eSports, analizar como esto afecta a día

¹ Videojuegos de carácter competitivo que tienen estructura profesional.

de hoy y ver a proyección de futuro si los eSports se pueden convertir en una puerta a la diversidad.



2. MARCO TEÓRICO

Los eSports, aunque llevan años viviendo su auge, no son algo actual, sino que tienen su inicio hace varias décadas, siendo en los 70 cuando los videojuegos empezaron a ganar algo de popularidad (Wolf, 2008). El primer torneo de videojuegos de la historia se celebró en la Universidad de Stanford, siendo una iniciativa de los estudiantes para competir en el juego *Spacewar!* (World Video Game Hall of Fame, 2018). A pesar de esto, los videojuegos (y la competición) vivieron su primer auge en la década de los 80 con la aparición de las salas de arcade y las primeras consolas domésticas (Van Burnham, 2001).

2.1. Desarrollo en el s.XX

En 1980 se da el primer hito de la historia de los eSports: Atari organiza en Estados Unidos el primer campeonato de *Space invaders*, logrando atraer a más de 10 000 participantes (Kent, 2001). Así se destaparon por fin los videojuegos como un nuevo modo de competición ante el gran público.

En la década de los 90 se empieza a crear una estructura que sustentará los eSports, ya fuera de manera online o local. La llegada de Internet trajo consigo el aumento de la comunicación entre jugadores, que de la mano de la popularización de juegos como *Street Fighter* o *Mortal Kombat* en las salas de arcade, motivaron el crecimiento de la competición entre jugadores (Li & Perry, 2016).

A finales de esta década, en 1997, se llegaba a celebrar la liga que servía para formalizar la competición en videojuegos así como el reparto de premios en metálico para los campeones. Así, la *Cyberathlete Professional League* (CPL) sirvió para atraer a los mejores jugadores del mundo, que veían por fin su inversión de tiempo recompensada (Taylor, 2012).

Finalmente, los eSports experimentaron el crecimiento que necesitaban para afrontar el cambio de milenio con la aparición de los *FPS* y de los juegos de estrategia en tiempo real: *StarCraft*, el predecesor del primer gran eSport propiamente dicho veía la luz en 31 de marzo de 1998.

2.2. Evolución en el s.XXI

En el año 2002 se fundaba la *Major League Gaming* (MLG). Se convertía rápidamente en una de las ligas más competitivas de Norteamérica organizando torneos de *Call of Duty* y *Halo* (Taylor, 2012). Uno de los motivos que la llevaron a convertirse en una competición top, es que fue la primera en transmitir en vivo los eventos de eSports, logrando así aumentar su alcance.

En el año 2003 se creaba la Korean StarCraft ProLeague, esta liga nació de la necesidad de la cantidad de jugadores coreanos que se empezaron a organizar bajo la tutela de grandes compañías (Li & Perry, 2016), . Gozaron del apoyo de la gente, convirtiéndose en el germen de lo que ocurre hoy en corea: los jugadores de eSports coreanos, son auténticas celebridades por las calles de su país.

En 2009, nacía un juego que a día de hoy, respecto al aumento de cifras, ha sido el que más ha aportado al desarrollo de los eSports, batiendo récords de visualizaciones en vivo, en eventos presenciales... El juego es League of Legends, un juego que *Riot Games* creaba como avance del *DOTA*, un servidor especial de *Warcraft 3*, que fue creado en 2003. En 2013, *Blizzard* respondía con el lanzamiento de *DOTA 2*, un juego con el que pretendían competir con el *LoL*, llegando a conseguirlo especialmente en algunos de los países sudamericanos. En cualquier caso, estos juegos responden al género *MOBA*² (Li & Perry, 2016).

Blizzard, no contento con perder la batalla por conseguir el MOBA principal del mercado, plantaba cara en el campo de los FPS con la creación de *Overwatch*, juego que consiguió un tirón importante tras su lanzamiento y que tuvo su propia liga, la OWL³, que estuvo en activo desde 2018 a 2023.

El último avance en el mercado de los videojuegos y los eSports, es la aparición de los *Battle Royale*⁴. Juegos como *Fortnite* o *PUBG* consiguieron, especialmente el primero, atraer al público más joven. Se añadía así un nuevo target al público de los eSports.

² Multiplayer Online Battle Arena

³ Overwatch League

⁴ Juegos de arena multijugador todos contra todos, en solitario o por equipos

2.3. Comparación con los deportes tradicionales

Para llegar a analizar los eSports como una tribu digital, primero debemos analizar la figura del 'hooligan' a través de su medio de reunión: los deportes tradicionales.

Ambos conceptos tienen muchas características en común, tales como la competición, habilidad, preparación y una base de seguidores abundante:

1. Competición: igual que en los deportes tradicionales, los eSports implican una competencia feroz por ser el mejor. Los profesionales de eSports entrenan muchas horas diarias. Tanta preparación de los jugadores no sería posible sin la aparición de la figura de los entrenadores, analistas, Team Managers⁵ (Taylor, 2012)...
2. Alcance: los mejores torneos llegan a las pantallas de más de 2 millones de personas, mientras que en vivo, los eventos siguen creciendo año tras año al mismo tiempo que cada vez son más los equipos que van consolidando una base de fans más grande (Li & Perry, 2016).
3. Inversión: marcas como Red Bull, Coca Cola, Cacaolat, BMW, Monster, Intel... son algunas de las que los eSports han atraído a las retransmisiones de sus diferentes competiciones, inversión que creció más rápidamente gracias a la pandemia (Newzoo, 2020).

Igual que tienen similitudes, hay algunas diferencias que siguen marcando la distancia entre los eSports y los deportes tradicionales.

1. Accesibilidad: probablemente la mayor de las diferencias es la accesibilidad que existe para la participación de la gente en los eSports. Mientras que para participar en deportes tradicionales se precisa de instalaciones especiales y concretas para cada uno de ellos, así como de material específico, para jugar a un eSport basta con tener un smartphone, que a día de hoy se ha transformado en un bien de primera necesidad (Scholz, 2019). Así, se ha conseguido que los eSports sean más accesibles para la gente que los deportes tradicionales.

⁵ Encargados de gestionar el día a día y los viajes del equipo

2. Competición: los formatos de competición en los eSports son más dinámicos que los de los deportes tradicionales. Al fin y al cabo los eSports se juegan en videojuegos, videojuegos que reciben actualizaciones constantes hoy en día, lo que hace que los jugadores tengan que adaptarse constantemente a los cambios que se van aplicando a estos (Li & Perry, 2016). Por otro lado, los cambios en deportes tradicionales como lo son el fútbol, baloncesto, volleyball... se producen entre temporadas en caso de que se den.
3. Retransmisión: los eSports se están haciendo conocidos gracias a la retransmisión de los mismos a través de plataformas como Twitch o YouTube, así como la facilidad que tienen para ser compartidos por otras redes. Por el contrario, los deportes tradicionales se retransmiten principalmente por televisión, lo que no solo, en algunos casos, pasa por tener que pagar, sino que además pierde la accesibilidad que proporcionan Twitch y YouTube de verlo cuando quieras (Taylor, 2018).

2.4. Impacto sociocultural

Los eSports han tenido una importancia meridiana en los últimos años en distintos aspectos de la sociedad. Se han convertido en un eje central en la cultura juvenil, así como han tomado su parte en la economía y su crecimiento ha incentivado debates en medios y tertulias sobre la adicción a los videojuegos y también sobre la profesionalización de este deporte.

- Impacto cultural: han influido en la moda y en la forma de comunicarse de los jóvenes, no solo a nivel de lenguaje, sino que los métodos también han cambiado (Taylor, 2018). Al mismo tiempo, se ha conseguido que se vea como una alternativa de entretenimiento y que “querer dedicarse a jugar a la maquinita” no sea visto como una quimera, sino que ya es una salida, como mínimo, posible (Li & Perry, 2016).
- Impacto económico: los eSports se han consolidado como una parte importante de la economía mundial gracias a los ingresos provenientes de: publicidad, patrocinios, eventos en vivo y merchandising⁶ de los equipos. Así, según Statista (2022) los

⁶ En este caso, hace referencia a los productos que portan la marca del equipo

ingresos globales de los eSports superaron los mil millones de dólares en 2022, el primer año que los efectos de la pandemia no se han visto reflejados en el discurrir de las competiciones.

- Impacto social: la popularidad que han alcanzado los eSports ha logrado que se entre en debates sobre la salud mental y física de los jugadores (profesionales y casuales), pues este tipo de juegos requieren de mucha concentración, que sumada a la alta competitividad, generan grandes cantidades de estrés. Así se han realizado estudios que abordan la conveniencia de dedicar tiempo al mantenimiento físico y mental para poder dedicarse en pleno a este sector (Di Francisco-Donoghue et al., 2019)

2.5. Discriminación en los eSports

Por la idiosincrasia de este campo, los eSports permiten que personas de distintos orígenes, ya sean geográficos o etnológicos, puedan interactuar y competir en igualdad de condiciones. Sin embargo, las mujeres y los integrantes del colectivo LGTBIQ+, deben afrontar diversos episodios de acoso en su día a día.

Según las mujeres del vídeo de Movistar España #MyGameMyName, estas se enfrentan principalmente a un problema cuando juegan a videojuegos: si disponen de audiochat⁷ no pueden utilizar el micrófono. Conforme los jugadores masculinos intuyen que es una mujer la que está hablando (a veces con que deduzcan por el nickname⁸ que es una mujer, sobra), automáticamente empiezan a insultarla, con comentarios como “vete a la cocina”, solo por el hecho de ser mujer, pues se llegó a probar a poner a un jugador profesional a los mandos mientras que el micrófono lo llevaba una streamer⁹ (Movistar España, [2019](#) y [2022](#)).

Respecto al colectivo LGTBIQ+ o personas racializadas, no es tanto un acoso directo (al ser online y no haber manera de comprobar cuál es su condición o identidad sexual o su color de piel) como una denigración constante, puesto que se les utiliza como insulto y se ven menospreciados constantemente online (Gray et al, 2017).

⁷ Canal por el cuál los jugadores de un videojuego se comunican vía oral

⁸ Pseudónimo por el que se hacen llamar los jugadores de videojuegos

⁹ Que se dedica a hacer retransmisiones en directo a través de Twitch o similares

Además, todos estos deportistas (porque no dejan de serlo) tienen que enfrentarse a una serie de prejuicios que les impide poder desarrollarse profesionalmente y gozar de igualdad de oportunidades. Es más, se han dado casos en los que los jugadores de un equipo se han negado a jugar con una persona de estos colectivos.

2.6. Alcanzar la diversidad e inclusividad en los eSports

Como decíamos, los eSports pueden ser un catalizador importante para alcanzar esa diversidad en la sociedad del futuro en el corto plazo, como así lo demuestran algunas de las distintas medidas que ya se han adoptado al respecto. Algunos de las maneras en que los eSports aportan a la comunidad LGTBIQ+ y a los distintos colectivos en riesgo de exclusión dando visibilidad son los siguientes:

- **Diversidad de género:** Los eSports, como prácticamente cualquier ámbito de la historia, son espacios que han ocupado los hombres mayoritariamente hasta que hace relativamente poco las mujeres se han ido labrando su propio hueco (Ruvalcaba et al, 2018). A día de hoy, existen clubes de eSports con equipos femeninos que compiten en ligas femeninas, como puede ser GIANTX.
- **Inclusión de personas con diversidad funcional:** Debido a una serie de diversidades, físicas o intelectuales, las personas afectadas por estas condiciones se han visto relegadas a un papel testimonial. Sí han existido competiciones creadas específicamente para el colectivo, como la Liga eSports Unificados de Fundación Telefónica, que han permitido que pudieran acercarse a estas experiencias.
- **Comunidad LGTBIQ+:** Tenemos ejemplos de jugadores como SonicFox, un jugador de eSports (desde Dragon Ball FighterZ a Mortal Kombat) que se ha declarado persona no binaria, y que suele entrar, aparte de disfrazado de furro¹⁰, con una bandera del colectivo transexual a los escenarios de competición (El Fercho, 2023, 25 noviembre).
- **Diversidad étnica:** Los eventos presenciales de League of Legends, Valorant, Counter Strike, Call of Duty... reúnen a miles de personas de distintas procedencias con unos gustos en común, lo que permite a según qué personas socializar con otra

¹⁰ Término que se utiliza, especialmente en Internet, para referirse a las personas que o bien se identifican con un animal y no como seres humanos, o les gusta interpretar a animales en diferentes juegos de rol

gente que, a priori, es muy distinta entre sí. De esta manera sirve para unir puntos en común en lugar de buscar las diferencias.

2.7. Análisis de las Tribus Urbanas y las Tribus Digitales

Las tribus urbanas y las tribus digitales son algunas de las formas en las que se ha organizado la sociedad en los diferentes contextos históricos. Ambos conceptos tienen características distintas que han influido de maneras distintas en la sociedad, tanto a nivel cultural como social.

2.7.1. Tribus urbanas

Las tribus urbanas tal como las conocemos se empiezan a clasificar a mitad del siglo XX. Estos grupos se caracterizan por estar compuestos, sobre todo, por jóvenes. Además, tienen unas características diferenciadoras acentuadas, pues la búsqueda de una comunidad distinta pero única llevó a que esos elementos diferenciadores respecto al resto de grupos fueran comunes para los miembros de un mismo grupo (Tania Arce Cortés, 2008). Las tribus urbanas son grupos que, al final, comparten tanto un estilo de vida como una forma de ver la vida que les ha llevado a crear una identidad colectiva.

- Identidad visual: las tribus urbanas comparten rasgos visuales característicos distintos entre sí. Los góticos, visten eminentemente de negro, algunos se maquillan con base blanca y acentuando rasgos con colores negro u oscuros... Así como los moteros, que “poseen el rango de edad más amplio puesto que se les puede ver, de avanzada edad, recorriendo en sus motos carreteras de todo el mundo”, se identifican a través de, primero, la posesión de una moto y segundo, de vestimenta de cuero, especialmente chaquetas y/o chalecos (<https://tribuurbana.info>).
- Música y cultura: cada una tiene su propia identidad musical, los hipsters en su día fueron los principales abanderados de la música indie, los punks o los metaleros, encuentran su gusto musical en los géneros homónimos, igual que los hippies enarbolaban la música que llevara consigo un mensaje de paz y amor.
- Valores y actitudes: cada grupo tiene los suyos propios, los hippies como comentábamos antes, tienen como valores principales la paz y el amor, mientras que

los raperos o hiphoperos¹¹, al menos en su nacimiento (no vamos a entrar a analizar la discutible apropiación cultural de los movimientos de derecha de la estética y estructura musical del género), peleaban contra las injusticias de las grandes corporaciones (o fortunas) contra la clase baja.

De esta manera podemos destacar que las tribus urbanas han contribuido a crear una nueva forma de entender las sociedades, localizando y dando voz a puntos de vista, gustos musicales, posicionamientos políticos, y formas de vestir, que pudieran colocarse frente a lo establecido. Esto al final motivó que más que una forma de rebeldía, fueran una parte legítima más de la sociedad, sirviendo para crear sociedades más diversas.

2.7.2. Tribus digitales

Con el auge de Internet y esta nueva forma de ser de la sociedad, las tribus urbanas se digitalizaron y empezaron a vivir y construir su identidad en torno a los distintos eventos que nos ha traído Internet. Una de las ventajas que trajo consigo Internet es que se acabó con la localización de las tribus en puntos concretos, pues estas nuevas señas de identidad se empezaron a construir alrededor de videojuegos, series de televisión, movimientos políticos.

Las características principales de estos grupos son:

- La conectividad constante a través de Internet, utilizando aplicaciones como X, Twitter, Instagram, Meta, TikTok... Pero son aplicaciones como Reddit, Discord o Twitch las que promueven la creación de comunidades que comparten intereses comunes e intercambian opiniones sobre los eventos o elementos neoculturales que prefieran (Baym, 2015).
- Los nicknames como base de la relación entre los integrantes de las tribus digitales. Por lo general, poca gente en el mundo online se da a conocer y/o se hace llamar por su nombre real. Es bastante habitual conocer a una persona e interactuar con ella llamándolo por el nickname que tuviera en el momento de conocerse, incluso tras desvirtualizar la relación.

¹¹ Perteneciente a la cultura del Hip-Hop: grafiteros, break dancers, disc jockeys...

- El dinamismo es la más especial de las características de estas tribus, pues mientras que pertenecer a la tribu urbana de los emos es algo que no va a cambiar el sentido de esta tribu. Por otro lado, las tribus digitales, aunque no necesariamente, pueden aparecer y desaparecer en cuestión de meses, siempre dependiendo de la estacionalidad del evento que aúne a la gente.

Las tribus digitales han transformado la forma en que la sociedad se interrelaciona, pues las tribus han permitido la creación de comunidades a nivel mundial. Además han permitido un intercambio de ideas e información tan grande que nos han proporcionado movimientos como el #BlackLivesMatter¹² o el #MeToo¹³, los cuáles gozaron de un apoyo y un altavoz a nivel internacional gigante (Tufekci, 2017). Gracias al comportamiento de las tribus digitales, numerosos casos de acoso se dieron a conocer o millones de personas salieron a la calle en todo el mundo a protestar por el #BLM.

Al final, tanto tribus digitales como urbanas comparten la necesidad de crear una comunidad a la que sentir que pertenecen. Así los miembros de esta comunidad pueden satisfacer sus crecientes deseos de construir una identidad y formar parte de algo.

Por el contrario, la principal diferencia que tienen las tribus urbanas y las digitales es el medio por el que se crean y unen, mientras que las tribus urbanas, aunque extendidas internacionalmente, estaban localizadas en los distintos barrios o ciudades (ahí terminaba la comunidad); las tribus digitales tienen un alcance mundial como comunidad, pues el intercambio de opiniones y la generación de ideas se puede dar a cualquier distancia.

En conclusión sobre este tema, las tribus urbanas no tienen por qué desaparecer, pues no todo el mundo hace girar su vida alrededor de Internet. Estas tribus urbanas ahora pueden llegar a gozar de una mayor unidad universal, lo que no querrá decir que todos los punks del mundo vayan a tener un pensamiento único. Por otro lado, las tribus digitales, aunque son brazo ejecutor de muchos de los avances que hemos dado como sociedad, también son el motivo que ha embravecido las redes sociales. Esto último se debe a que ese sentido de

¹² Movimiento de protesta internacional por el asesinato de George Floyd como resultado de la brutalidad policial contra los ciudadanos afrodescendientes americanos

¹³ Movimiento de protesta internacional por el cual las mujeres del mundo denunciaron en masa los casos de acoso a los que se ven sometidas en su vida

pertenencia y comunidad, motiva que sea mucho más sencillo (y necesario) identificar al otro como al enemigo, más cuando sus ideas van contra las del grupo propio.



3. METODOLOGÍA

3.1. Introducción a la metodología

Para la realización de este estudio se ha decidido que la herramienta para hacerlo sea la de las encuestas, tomando como ejemplo [este artículo de Luis Jaime González y Alejandro Servín Arroyo \(2017\)](#) y otros que serán citados en la bibliografía, en los que se emplea esta herramienta para lograr datos estadísticos de muestras amplias. Así podremos aproximarnos a saber cuál es la realidad en los dos campos de estudio que llevamos a cabo en este TFG.

El estudio de Discriminación en los videojuegos online lo hemos complementado con una entrevista a Milagros Luis Brito (ver Anexo I).

3.2. Tipo de estudio

Nos encontramos con un estudio descriptivo cuantitativo, diseñado para analizar cómo perciben las jugadoras de eSports y las personas de diversas identidades sexuales que son tratadas en el mundo de los eSports. Al mismo tiempo también se ha querido analizar la autopercepción de la comunidad como Tribu Digital, si se sienten una o si no han desarrollado ningún sentido de pertenencia.

3.3. Muestra

Los destinatarios de las dos encuestas han sido los jugadores de eSports, preferentemente en edad estudiantil. Se ha buscado la participación específica de la comunidad femenina de eSports para la encuesta sobre discriminación sexual.

La primera encuesta fue difundida con la ayuda del perfil de X de [@cdChicasGamers](#), una cuenta con más de 10.000 seguidores con la que se pretende conseguir también la participación específica de las mujeres en las encuestas para lograr un punto de vista femenino primordial en una parte del estudio.

La segunda encuesta fue difundida por el grupo de Discord UNIVERSITY eSports, con unos 4150 usuarios para la muestra en edad estudiantil.

Por tanto, la encuesta de Discriminación sexual en videojuegos, ha registrado 158 respuestas, de las cuales un 60% de las encuestadas son mujeres, mientras que un 40% son hombres. Un 78% de los encuestados se encuentra dentro de la cisheteronormatividad.

En la segunda encuesta, la llamada “Los eSports como Tribu Digital”, ha recibido 45 respuestas, de los cuales 33 son hombres. En su mayoría (un 62’2%) los encuestados son jóvenes de entre 18 y 24 años.

Para garantizar el anonimato de los encuestados no se ha pedido el correo electrónico.

3.4. Recolección de datos

El estudio se basó en dos encuestas distribuidas a través de Google Forms:

1. La primera de las encuestas (<https://forms.gle/nzTg5Y2k1fW8MkcT8>), trata de la Discriminación sexual en videojuegos online y consta de 19 preguntas en las que:
 - 1.1. Se intenta definir el perfil de quien contesta a la encuesta. Así podremos analizar en el resto de la encuesta si la identidad sexual se relaciona con el nivel y el tipo de acoso que se vive en los videojuegos online.
 - 1.2. Se ha querido averiguar qué tipo de acoso suelen presenciar los jugadores de eSports en general, así cómo la frecuencia con la que se presencia.
 - 1.3. En la parte final se ha intentado especificar más en cuanto al tipo de acoso que suelen recibir más las mujeres que, basándonos en los videos de [@Movistar España](#), tienen que ver con el descubrimiento de su identidad.
2. La segunda de las encuestas (<https://forms.gle/E8frE7pkHJj7yjf88>) trata de averiguar si la comunidad de los eSports se podría considerar una tribu digital, para lo que he formulado 21 preguntas:
 - 2.1. La primera parte de la encuesta busca, como en la anterior, definir el perfil de los encuestados.
 - 2.2. En la segunda parte se ha tratado de comprobar cómo de unidos se sienten los jugadores de eSports a las competiciones oficiales y sus retransmisiones.
 - 2.3. En la tercera se ha buscado conocer la forma en que se relacionan los usuarios con la comunidad online de eSports.
 - 2.4. En la última parte ya se ha intentado ahondar en si se sienten parte de una Tribu Digital y, siendo así o no, cómo sienten que es esta tribu digital.

3.5. Conclusiones de la metodología utilizada

En resumen, la metodología adoptada sirve para conocer las opiniones de la gente de a pie, pero ha presentado dificultades para lograr un alcance superior que permita hacer un estudio más grande.

Por otro lado, sí que se han alcanzado unos resultados que sirvan para plantear algunas hipótesis a propósito del objeto de estudio.



4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para abordar esta sección del trabajo se hará por separado, tratando primero la encuesta de “Discriminación sexual en videojuegos” y por último la encuesta de “Los eSports como Tribu Digital”.

4.1. Discriminación sexual en videojuegos

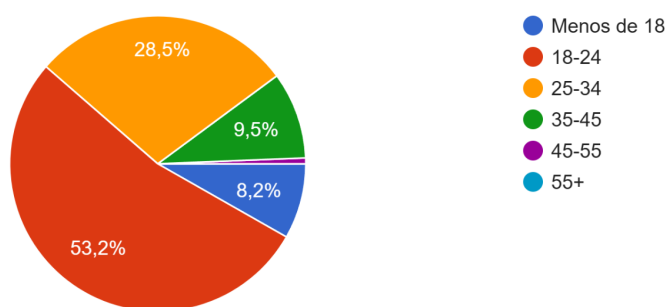
Para este formulario, gracias a la ayuda de [@cdChicasGamers](#), hemos logrado una proporción de un 60.1% de participación de mujeres, mientras que por otro lado el 39.9% de los participantes fueron hombres.

Un 78.5% de los encuestados son hetero-normativos, mientras que del 21.5% corresponden a diferentes perfiles de la comunidad queer.

De ese porcentaje tenemos un 52.9% de mujeres homosexuales y 47.1% de personas bisexuales.

El 8.2% de los encuestados son menores de 18 años; un 53.2% tiene entre 18 y 24 años y un 28.5% tiene entre 25 y 34 años. El 65.2% de los encuestados estudia, un 27.2% está trabajando actualmente, mientras que un 12% ni estudia ni trabaja.

Edad
158 respuestas



Los videojuegos más jugados entre los encuestadas son:

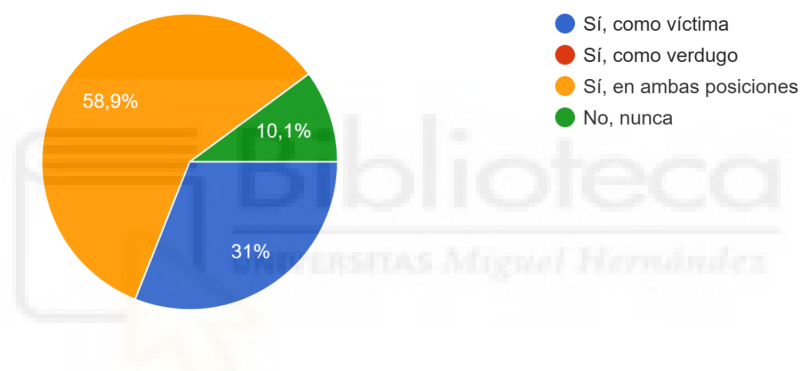
1. League of Legends (64.6%)
2. Valorant (48.1%)
3. Counter Strike 2 (24.7%)

4. Rocket League (11.4%)
5. Call of Duty (8.9%)
6. Fortnite y EA FC (8.2%)
7. Dota 2 (4.4%)

Un 10.1% de las encuestadas no juega a videojuegos online.

Un 89.9% de las encuestadas ha presenciado algún tipo de violencia entre los componentes de una partida. Un 58.9% declara haber sido partícipe de estos eventos como ejecutores de la acción así como siendo víctimas de ello. Un 31% de las encuestadas afirma haber sido víctima de estos incidentes.

¿Has sido alguna vez partícipe de estos incidentes?

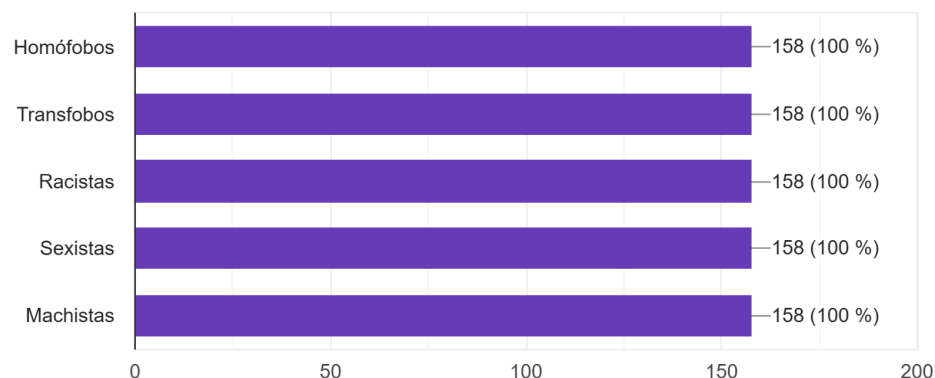


Respecto al tipo de incidencias que se han registrado son, en el 100% de los casos, insultos; en un 89.2%, spam de señales de comunicación; y en un 78.5%, suicidio intencionado o parecidos, como pueden ser los goles en propia en el Rocket League.

Curiosamente, los distintos tipos de insultos registrados no ha habido unos con mayor preferencia que otros. Todos los usuarios han asegurado haber presenciado insultos de índole homófoba, transfoba, racista, sexista y machista.

Si en la anterior has marcado "Insultos", ¿qué clase de insultos has presenciado?

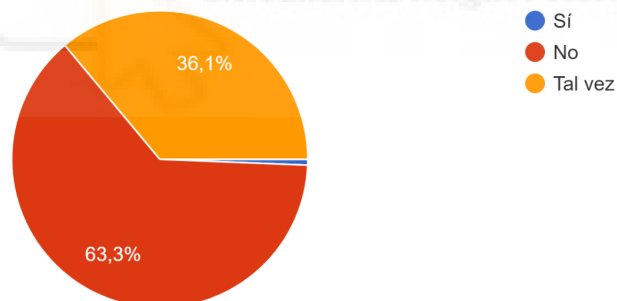
158 respuestas



En cuanto a la percepción de la comunidad como una comunidad inclusiva con las mujeres y el colectivo LGTBI+, vemos un 63.3% que dice que no lo es, mientras que un 36.1% dice que tal vez pueda serlo.

¿Crees que la comunidad gamer es generalmente inclusiva con mujeres y personas del colectivo LGTBI+?

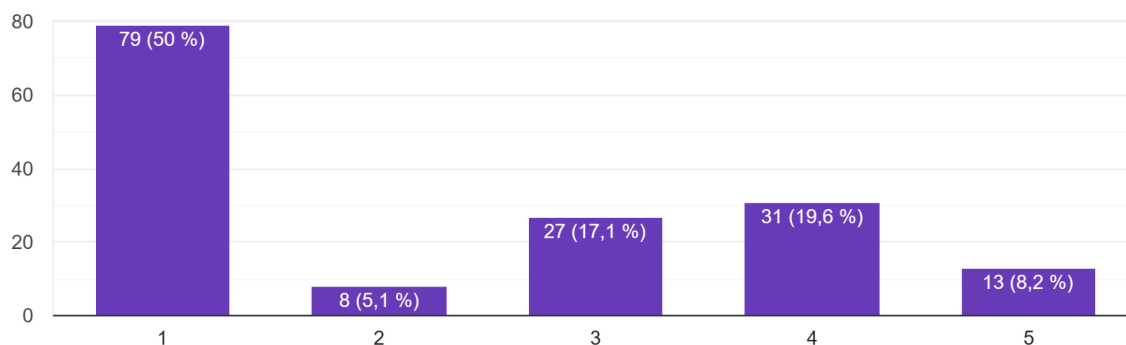
158 respuestas



Los siguientes datos son bastante igualados entre sí, siendo “Nunca” el número 1 y “Siempre” el número 5, la mitad de la muestra asegura que NO ha sentido que tenga que ocultar su identidad o rehusar a utilizar el micrófono en los chats de voz. Esto esconde que la otra mitad se siente, en mayor o menor medida, amenazada por la posibilidad de vivir un episodio de acoso.

¿Alguna vez has sentido la necesidad de ocultar tu identidad de género a la hora de adoptar un nickname?

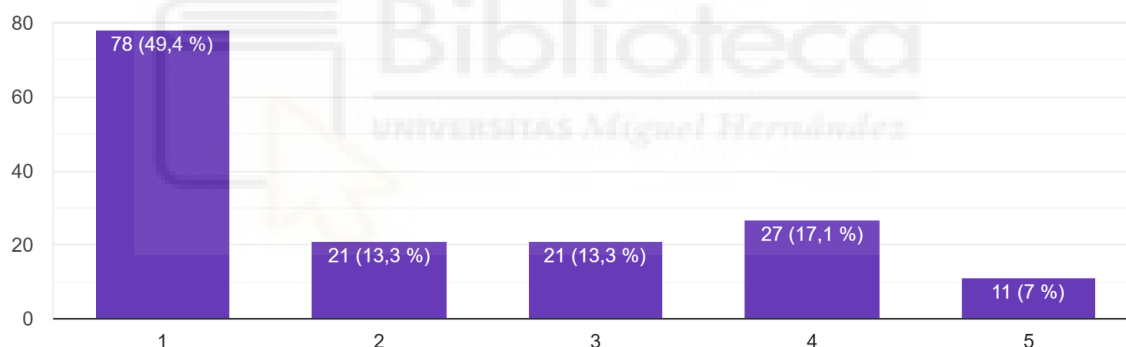
158 respuestas



Siendo “Nunca” el número 1 y “Siempre” el número 5.

¿Has tenido miedo de intervenir en un chat de voz?

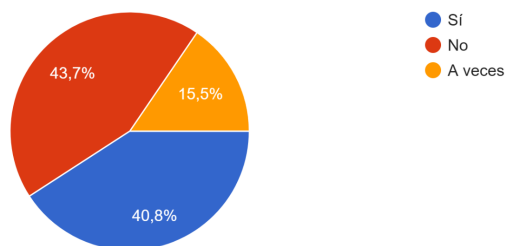
158 respuestas



Por último, podemos ver cómo el 56.3% de la muestra aseguran haber recibido algún tipo de acoso al intervenir por medio del chat de voz.

Cuando lo has hecho, ¿te has enfrentado a algún problema de acoso?

142 respuestas



Como hemos podido apreciar en el análisis de los datos, salvo un 10%, las encuestadas afirman haber presenciado o sido víctima de episodios de acoso online en videojuegos.

Los insultos son el arma arrojada por antonomasia, presentando un 100% de los casos. No se aprecia un tipo de discriminación especial al analizar los datos de los insultos que se suelen proferir online, teniendo un 100% de presencia en todas las encuestadas.

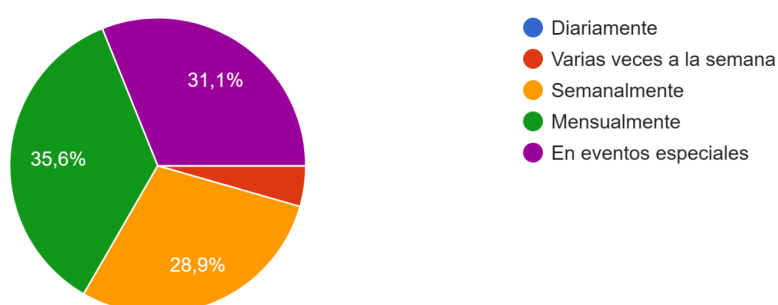
Entonces, ¿por qué sienten que la comunidad de los eSports no es inclusiva con las mujeres y la comunidad LGTBIQ+? Pues probablemente porque muchas de ellas aseguran que no se atreven a revelar su identidad y encender el micrófono. Por la manera en que se plantea la pregunta en el cuestionario (fallo propio, la verdad, el no haber sido suficientemente claro), la mitad de las jugadoras aseguraban haber recibido acoso al revelar que son mujeres por medio de sus nicknames y voces en micro.

4.2. Los eSports como Tribu Digital

En este caso, un 73.3% de los encuestados fueron hombres, el primer dato que consideré importante era el del seguimiento de los eSports de esta supuesta tribu digital. Como se puede apreciar, un gran porcentaje (31.1%) de la gente es un consumidor casual de eSports, mientras que casi dos tercios lo consumen habitualmente, con una suma de un 64.5% de consumidores mensuales y/o semanales.

¿Con qué frecuencia sigues los eSports?

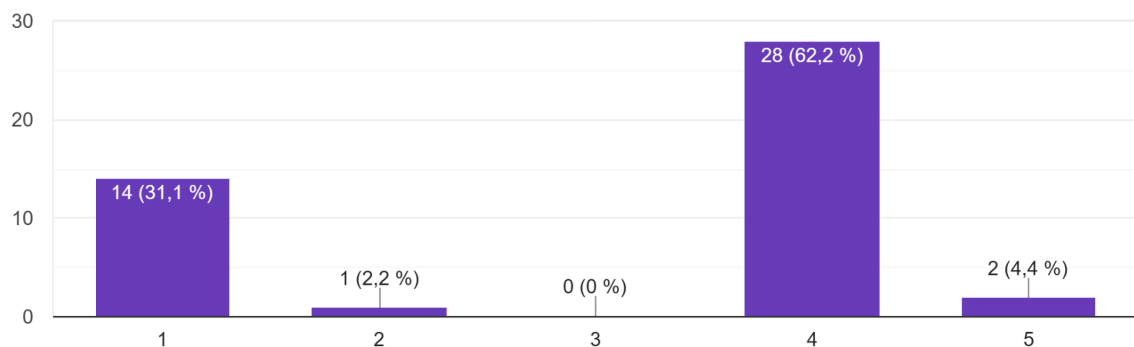
45 respuestas



Siendo 1 “Con menor frecuencia” y siendo 5 “con mayor frecuencia”, observamos que el espectador medio de eSports consume menos eSports actualmente (2024).

¿Has seguido los eSports con mayor o menor frecuencia en el pasado?

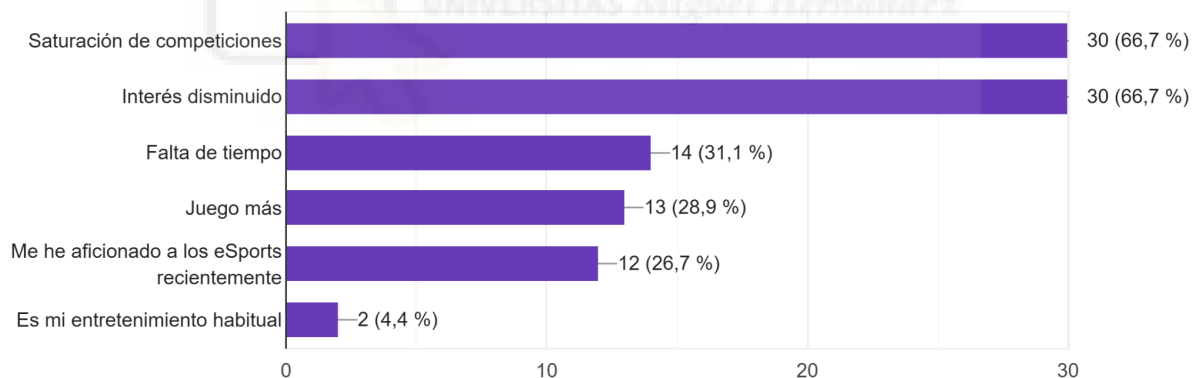
45 respuestas



Los motivos que han llevado a este descenso de consumo son: saturación de competiciones (66,7%), interés disminuido (66,7), falta de tiempo (31,1%), juego más (28,9%), me he aficionado a los eSports recientemente (26,7%), es mi entretenimiento habitual (4,4%)

¿Qué motivos te han llevado a este cambio?

45 respuestas

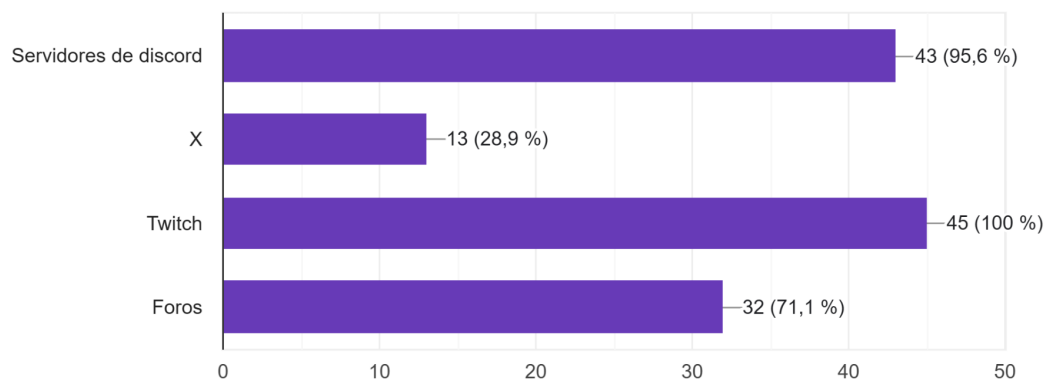


Un 95.6% de los encuestados sí sentía que comparte valores, intereses o estilo de vida con la comunidad de los eSports, al igual que el mismo porcentaje se sentía especialmente identificado con un equipo o jugador de eSports.

Un 66.7% de los encuestados declara participar activamente en comunidades online de eSports. Los siguientes son los datos de redes sociales más utilizadas por los jugadores de eSports.

¿Qué tipo de red social utilizas más?

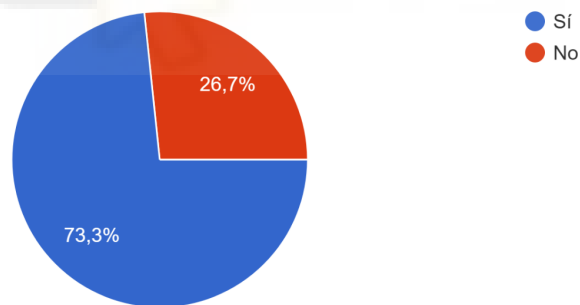
45 respuestas



Un 73.3% de los encuestados declaran que formar parte de esta comunidad ha influido en su identidad personal y/o su autopercepción, mientras que el 100% considera que el hecho de participar de la comunidad ha cambiado, en mayor o menor medida, sus hábitos de juego y/o consumo de contenido.

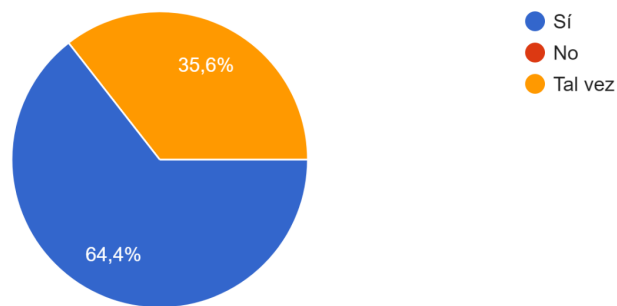
¿Sientes que formar parte de la comunidad ha influido en tu identidad personal y tu autopercepción?

45 respuestas



¿Tu participación en comunidades de eSports ha cambiado tus hábitos de juego, consumo de contenido, o interacción social?

45 respuestas



De acuerdo con lo analizado en el marco teórico y con los datos extraídos no podemos asegurar que la de los eSports sea una tribu digital, pero sí que tiene bastantes similitudes con las tribus urbanas.

Aún no sintiéndose todos los encuestados dentro de una tribu digital, muchos afirman sentir una identidad, valores o cultura interna, así como también tres cuartos de los encuestados decían que formar parte de la comunidad había influido en su identidad. Además, en el último gráfico podemos observar que también han afectado a las rutinas diarias de sus integrantes.

Tal vez el mayor problema de la encuesta y del estudio ha sido el empleo de la terminología ‘Tribu digital’, pues las preguntas en las que usaba este término recibían menos respuestas positivas que en las que utilizaba el término ‘comunidad’, uno mucho más extendido por Internet que la actualización léxica de las tribus urbanas.

4.3. Entrevista a Milagros Luis Brito

Milagros Luis Brito es una persona conocida primero por su papel en política en las Islas Canarias. En ellas se ha destacado por su participación en cultura y turismo. Además, desde 2017 pasó a ser la directora del área de innovación y eSports de la Unión Deportiva Las Palmas, desde la que se encargó de impulsar la presencia del club en el sector de los deportes electrónicos.

Desde su posición fue una de las principales valedoras de la creación de la Liga de eSports Unificados, una competición en la que personas con diversidad funcional tienen la oportunidad de participar en los eSports. Asimismo, su condición de mujer con cargo de responsabilidad en la industria de los eSports le ha permitido conocer de primera mano los problemas a los que se han enfrentado las mujeres canarias a la hora de incorporarse al mundo de los eSports, desde insultos a abandonos de actividad profesional por ciberacoso. Por motivos de privacidad los casos concretos no se han tratado con datos para proteger la identidad de las afectadas.

“En lo que es el mundo de la competición la semana pasada tenía yo un caso que además detectamos de absoluto acoso a una jugadora profesional. Cuando te metes en twitch y le haces el seguimiento de la competición que se está retransmitiendo es “mira tú esta”, “en la cocina es donde tiene que estar”... De la semana, eh, no el s. XVIII. “Vete a la cocina de una vez”, “machácala”, “pártele la boca”... Una cosa intolerable, absolutamente intolerable. ¡Es que se ha retirado!” (Milagros ANEXO I, págs. 33-34). En estas declaraciones podemos observar las consecuencias que traen consigo la violencia hacia las mujeres en el ámbito de los eSports y la normalización de esta.

Esto ha provocado que una profesional del sector tuviera que retirarse porque, como dice también Milagros: “¿Cuántas mujeres abandonan en este sector? Y cuando digo, mujeres digo mujeres muy jóvenes. ¿Por qué? Porque claro, tú me lo echas en cara, pero después soy yo todos los días la que tiene que estar aguantándolos y ese sobreesfuerzo no me compensa y yo lo dejo, claro. Por supuesto que lo dejo”. Esto último que añadía, va en consonancia con un supuesto reproche de la sociedad a las mujeres por no insistir en el sector.

Estas declaraciones y otras más que se pueden ver en el Anexo, dejan en evidencia la situación que enfrentan las profesionales en el sector, siendo solo un reflejo de lo que presencian jugadoras casuales, streamers y profesionales en el día a día.

5. CONCLUSIÓN

En este trabajo hemos podido conocer las condiciones bajo las que juegan las mujeres a videojuegos online y, acompañado de las declaraciones de Milagros Luis Brito, hemos tenido un testimonio de la manera en la que esto se refleja en la aparición de mujeres en la escena de los eSports. Pese a que la muestra no ha sido la esperada, ni permite sacar conclusiones sólidas, con los datos obtenidos podemos sacar en claro lo siguiente:

1. Los eSports, al ser Internet una comunidad en aumento, tenderán a ejercer una mayor influencia en la sociedad, y por tanto, si se siguen realizando proyectos como la Liga eSports Unificados y se logra alcanzar con ello sus objetivos pueden ayudar a construir una sociedad más inclusiva y diversa.
2. Las barreras del machismo, racismo y LGTBfobia están presentes en los eSports actualmente. Los insultos de esta índole se utilizan indiscriminadamente, independientemente de tu sexo, origen o identidad sexual.
3. No hemos podido comprobar si los seguidores de eSports son una tribu digital propiamente dicha, pero sí que se ha observado una identificación como comunidad por parte de los jugadores y unos valores y costumbres en común.

Como continuación a este estudio, en el futuro sería conveniente de seguir estudiando la relación entre la renuncia de las jugadoras de eSports con la cantidad de *hate* que reciben a diario, tanto compitiendo, como en sus foros sociales (chat de Twitch, redes sociales y comentarios de partidos).

Además, convendría seguir estudiando el campo de las tribus digitales, pues tras el estudio realizado en el trabajo, se ha podido ver que las “comunidades” de eSports presentan características similares a las de las tribus urbanas.

Pese a que los eSports se encuentran en un receso en su crecimiento, no se debería infravalorar esta comunidad ya que la cantidad de personas que juegan a videojuegos es cada día mayor (Newzoo, 2022) y, por tanto, la influencia que puedan ejercer en la sociedad del futuro también.

6. BIBLIOGRAFÍA

"No quieren jugar con mujeres". Una jugadora profesional de Valorant fue rechazada por al menos un equipo debido a su género. Bruno Ouviña, 3djuegos, 20 de septiembre de 2023: <https://www.3djuegos.com/juegos/valorant/noticias/no-quieren-jugar-mujeres-jugadora-profesional-valorant-fue-rechazada-al-equipo-debido-a-su-genero>

#MyGameMyName. Movistar Colombia, Marzo 2019: <https://www.youtube.com/watch?v=0UKDI5GkVRI>

Anatomía del machismo en el videojuego: 20% de desarrolladoras, pocas periodistas y acoso online. Elena Crimental, 16 de enero de 2023: https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/anatomia-machismo-videojuego-20-desarrolladoras-periodistas-acoso-online_1_9870640.html

Burnham (2001). Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984. MIT Press.

Chess (2016). Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity. University of Minnesota Press.

Construyendo un sector del videojuego en igualdad. AEVI, 2022: https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/12/Wig_Guia.Igualdad_ID1_V2.pdf

Datos de viewers anuales. eSports Charts, 2024: <https://escharts.com/games/lol>

Dentro de los “eSports”: el auge de los deportes electrónicos en España. Miriam Ranedo, Septiembre 2020. https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/52045/TFG_RANEDO_RODRIGUEZ_MIRIAM_SARA.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Deporte y espectáculo en la narrativa de los 'e-sports': el caso de 'League of Legends'. Diego

Martín Muñoz, Luis Miguel Pedrero Esteban (2021):

<https://indexcomunicacion.es/index.php/indexcomunicacion/article/view/809/1143>

DiFrancisco-Donoghue, Balentine, Schmidt & Zwibel (2019). Managing the health of the eSport athlete: An integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 5(1), e000467.

EL AFIANZAMIENTO DE LOS E-SPORTS EN PANDEMIA, UNA OPORTUNIDAD PARA LAS MARCAS, Dr. Guillermo Sanahuja-Peris, Dra. Magdalena Mut Camacho y Dra. María-Consuelo Balado-Albiol, Universitat Jaume I (2021):

<https://revistaprismasocial.es/article/view/4345/5014>

El día que SonicFox se vio obligado a quitarse su gorro. El Fercho, 25 de noviembre 2023:

https://www.youtube.com/watch?v=hvR_Pn40FHU

Evolución anual de los ingresos anuales generados por las competiciones de videojuegos a nivel mundial entre 2022 y 2030. Abigail Orús, Junio 2023:

<https://es.statista.com/estadisticas/711508/ingresos-anuales-del-mercado-de-esports-a-nivel-mundial/>

Fierro López, María Belén; López Jiménez, Pablo Joel; Machado López, Libertad; Cedeño Floril, Mariuxi Paola. EL ACOSO CALLEJERO, UNA FORMA DE VIOLENCIA CONTRA LA MUJER. <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778104018.pdf>

Fox & Tang(2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*

Global Esports & Live Streaming Market Report. Newzoo (2022).

https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports/2022_Newzoo_Free_Global_Esports_Live_Streaming_Market_Report.pdf?utm_medium=email&_hsenc=p2ANqtz-9OEILOFZLrhNLLCCRE0ZqO5NssTq5qb9fRCQN9oEntQswY7nEjCsxsYDWOCEAnGhjtBTUp0Z-Ry7NXD7DS-TcK_NjEGw&_hsmi=212483853&utm_content=212483853&utm_source=hs_automation

Gray (2014). Race, gender, and deviance in Xbox Live: Theoretical perspectives from the virtual margins. Routledge.

Gray, Buyukozturk & Hill (2017). Blurring the boundaries: The relationship between gamer identity and gaming violence. *Information, Communication & Society*, 20(4), 547-563.

INVESTIGACIÓN SOBRE ESPORTS “ESTUDIO SOBRE LA FIGURA DE LA MUJER”.

Sergio Eraso Rada, 2019.

https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/33722/Memoria_TFG1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Juventud y tribus urbanas. Juan Carlos Molina, 2000.

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362000000200007&script=sci_arttext&tIng=en

Juventud y tribus urbanas. Juan Carlos Molina, 2002.

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362002000200006&script=sci_arttext&tIng=en

Kent (2001). The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond—the story behind the craze that touched our lives and changed the world. Three Rivers Press.

La dimensión social de los videojuegos “online”: de las comunidades de jugadores a los “e-Sports”. Carrillo Vera (2016):

<https://indexcomunicacion.es/index.php/indexcomunicacion/article/view/173/163>

La presencia de la mujer en los eSports. David García en MSMK, marzo 2023:

<https://msmk.university/esport/la-presencia-de-la-mujer-en-los-esports#:~:text=Según%20indicación%20AEVI%2C%20las%20mujeres,han%20competido%20a%20alto%20nivel>

La tecnología puede mejorar el rendimiento cognitivo de los niños con Síndrome de Down.

Magisnet.es, 01 de enero de 2022:

<https://www.magisnet.com/2022/01/la-tecnologia-puede-mejorar-el-rendimiento-cognitivo-de-los-ninos-con-sindrome-de-down/>

Li & Perry (2016). Good luck, have fun: The rise of eSports. Skyhorse Publishing.

Libro blanco de los Esports en España. Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2018):
https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf

Liga #eSportsUnificados

<https://www.fundaciontelefonica.com/voluntarios/esports-unificados/>

Los eSports en España: Situación actual y posición de la industria. Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2020):

https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/12/Informe_esports_ESP_20.pdf

Métodos cualitativos digitales: un acercamiento a la antropología digital y otras posturas de la investigación online. Luis Jaime González Gil y Alejandro Servín Arroyo, 2017.

<https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/220>

MOVISTAR: My Game My Name 2022, denunciando el machismo en el mundo del gaming. Movistar España, Noviembre 2022: <https://www.youtube.com/watch?v=UUn9X8LxyLA>

Mujeres en el mundo de los videojuegos. Judith I. González Armada y Raquel Pérez Medina, Julio 2022:

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/29321/Mujer%20en%20el%20mundo%20de%20los%20videojuegos.pdf?sequence=1>

Newzoo. (2020). Global Esports Market Report.

On the Scientific Relevance of eSports, Michael G. Wagner, Department for Interactive Media and Educational Technology (2006):

https://www.researchgate.net/profile/Michael-Wagner-36/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000/On-the-Scientific-Relevance-of-eSports.pdf

[Representaciones de género, igualdad y diversidad en los medios de comunicación.](#)

CAPÍTULO II. Preparadas, listas... y discriminadas: la representación de las mujeres en los esports

Ruberg & Shaw (Eds.). (2017). *Queer game studies*. University of Minnesota Press.

Scholz (2019). *Esports is Business: Management in the World of Competitive Gaming*. Palgrave Macmillan.

Shaw (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.

Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogeneización o diferenciación? Tania Arce Cortés, 2008.

<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25794w/Subcultura.pdf>

Taylor (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.

Taylor. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press

Tribu Urbana. (s.f.). Poseen el rango de edad más amplio puesto que se les puede ver, de avanzada edad, recorriendo en sus motos carreteras de todo el mundo. En Tribu Urbana. Recuperado de <https://tribuurbana.info>

Tribus digitales cognitivas en el aula. Isabel Cristina Flores-Rueda, José de Jesús Rodríguez-Sánchez, Beatriz Virginia Tristán-Monrroy, 2024.

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura//index.php/apertura/article/view/2436>

Tribus digitales en las aulas universitarias. Alfonso Gutiérrez, Andrés Palacios y Luis Torrego Segovia, 2010.

https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/33722/Memoria_TFG1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Wolf (2008). *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. ABC-CLIO.

World Video Game Hall of Fame. (2018). *A History of Video Games in 64 Objects*. Harper Design



7. ANEXO

7.1. Entrevista Milagros Luis Brito

Entrevista con Milagros Luis Brito, 08 de junio de 2024

Entrevistador: Ángel Galiana Amorós

Transcripción de la entrevista:

Ángel: ¿De dónde viene el impulso por trabajar tanto por los distintos colectivos?

Milagros: Yo creo que eso va en paralelo a la construcción de la personalidad de cada persona. Ya suelo decir que todas las personas y todos los pueblos nos explicamos porque tenemos un tiempo y un espacio para hacerlo

Yo soy de una generación que le ha tocado vivir muchos procesos de transformación muy rápido, porque todo lo que es el proceso de aceleración y cambio en la economía, en la sociedad, la irrupción y el impacto de herramientas tecnológicas que nos han cambiado la vida. O sea, esto que estamos haciendo tú y yo hoy (entrevista online Canarias-Alicante) si tuviera que explicárselo a mi abuela, la pobre se volvió a la tumba porque es imposible de conseguir, ¿no? Sin embargo, en apenas una generación y media hemos dado un salto espectacular. Yo creo que eso condiciona, por una parte, en cuanto a los tiempos y en cuanto a los espacios, porque yo toda mi vida, profesional y vital, la he desarrollado en Canarias y Canarias, que está donde está en el mapa. Estamos lejos y somos un pueblo que vive repartido y saltando en 8 trocitos de tierra que componen nuestro archipiélago. Y eso te da unas circunstancias que condicionan el desarrollo de tu vida, pero al mismo tiempo te dan muchas oportunidades

Los valores de la conectividad, en lo que sea en Canarias es muy fácil. Lo entendemos a la primera, Entendemos a la primera la necesidad de la conectividad aérea o de la conectividad marítima o de la conectividad de datos y de personas. ¿Por qué? Porque ese impacto de las redes tecnológicas nos ha permitido:

Conectarnos mejor, desarrollar oportunidades de negocio, acceder a una formación e información que de otro modo sería impensable. En mi caso, además, ha coincidido con que

durante algún tiempo he tenido responsabilidades públicas y eso me ha permitido poner en valor las cosas que tenemos en Canarias. Yo, que soy bastante autocrítica, creo que no sabemos defenderlos suficientemente. Todo lo vinculado a todo lo que son los modelos de negocios tecnológicos son muy interesantes.

Nosotros en Canarias, por estar donde estamos en el mapa, tenemos un régimen económico y fiscal diferenciado del peninsular, pero además sancionado por la UE. Nosotros somos una región ultraperiférica.

Esa mezcla del tiempo con los procesos de cambios tecnológicos, sociales y económicos; del espacio y de la posibilidad de, a lo mejor durante el tiempo que he estado en determinados espacios públicos, olfatear posibilidades de desarrollo que se pueden realizar en Canarias con mayor facilidad incluso de las que se pueden hacer en otros territorios. Te pongo un ejemplo:

Ha habido determinadas iniciativas que he intentado vender en territorio peninsular, que me ha costado muchísimo, pero sin embargo, para determinados sectores de gente joven, italiana, sobre todo desarrolladores de temas informáticos, creativos, digitales... Nos las han comprado a la primera en Italia o en el norte de Italia. Sobre todo para la isla de Fuerteventura, en la que tenemos en este momento bastantes iniciativas empresariales de base tecnológica de procedencia italiana. Incluidas algunas empresas de dimensiones grandes porque quieren que sus trabajadores estén contentos.

¿Qué tiene Fuerteventura que le encanta a los del Norte? Una playa increíble con una temperatura donde puedes coger olas todo el año. Entonces eso que aparentemente es una tontería y que hace 30 años nadie se lo planteaba, hoy es un valor añadido para una empresa. Si le ofrezco a la empresa conectividad aérea porque tiene conexiones de vuelos directos con el norte de Italia desde esa isla, si le ofrezco una temperatura media todo el año de 23º y le ofrezco además, la posibilidad de disfrutar de un paisaje original. Le ofrezco capacidad de infraestructuras tecnológicas. Le ofrezco una estabilidad jurídica y de inversión con una fiscalidad súper atractiva. Pues, obviamente, vendrán.

Á: ¿Cuál es la evaluación que puedes hacer de la situación actual en cuanto a la inclusión y la igualdad de género en los eSports?

M: Hay tanto por hacer. Tenemos ordenados con datos, muchos análisis que se vienen haciendo... yo creo que prácticamente desde el año 2015. Durante los últimos 10 años en

distintas instituciones académicas, empresas, asociaciones se ha venido trabajando en cuál es el papel que juegan las mujeres en el mundo del gaming y los eSports. Ahí tenemos múltiples etiquetas para analizar desde mi punto de vista.

Por un lado, el porcentaje de mujeres desarrolladoras, cuál es el porcentaje de mujeres presente en el mundo de las profesiones STEM en general, en matemáticas, en ingeniería, en formaciones tecnológicas específicas... ¿Cuál es el porcentaje? Muy bajo. Por tanto, si el porcentaje que yo tengo en el mundo educativo, profesional, universitario, de investigación es bajo. El porcentaje que voy a tener luego en los directivos de las empresas que se dediquen a esas cosas es bajo.

Cuando se trate de incorporar la perspectiva de género, voy a tener muchos más problemas porque no me van a saber entender. De hecho y eso me ha pasado a mí, que muchas veces me dicen “Milagros, que nosotras no le ponemos.... Si no se presentan a las ofertas de trabajo...”. Sí, pero lo primero que tienes que hacer es:

Cuando me saques una oferta de trabajo ordénamela de forma que yo sepa que puedo acceder al trabajo, cuida en el modo de la convocatoria, en el lenguaje de la convocatoria, en lo que me pide. Pero es que además, tú me dices que los videojuegos que tú estás desarrollando no son sexistas, pero cuando yo me pongo a analizar las imágenes de tu videojuego hay unas mujeres súper estupendas con una cintura así (indica con la mano que sería muy estrecha) y unos pechos enormes. Que además van a la guerra en bikini, que son heroínas, que siempre son las que salvan con el beso final a no sé qué.

¿Qué es lo que pasa? Que se reproduce en el ámbito digital los mismos estereotipos que tenemos en el mundo real, porque si lo que hacemos es una transferencia directa, transferimos todo: el conocimiento, la inteligencia Y los estereotipos sociales de los que a veces ni siquiera somos conscientes.

Entonces hay mucho que hacer en la presencia (de la mujer) en un sector que está muy bien pagado, sobre todo el de los desarrolladores, ingenieros, matemáticos, diseñadores, músicos para el ámbito de los videojuegos... Ahí el porcentaje de mujeres es poco. En cuanto a los productos que se ofrecen al haber, además, pocas mujeres y muy poca perspectiva de género siguen teniendo un sesgo machista (los que son directamente violentos, eso ni los nombro, que los hay)

Por otra parte, en lo que es el mundo de la competición la semana pasada tenía yo un caso que además detectamos de absoluto acoso a una jugadora profesional. Cuando te metes en twitch y le haces el seguimiento de la competición que se está que se está retransmitiendo es “mira tú esta”, “en la cocina es donde tiene que estar”... De la semana, eh, no el s. XVIII. “Vete a la cocina de una vez”, “machácala”, “pártele la boca”... Una cosa intolerable, absolutamente intolerable. ¡Es que se ha retirado!

No vamos a compartir el nombre de la jugadora por su propia protección

Esta parte me interesa mucho trabajarla, sobre todo la de no descalificar de esa manera, en la parte educativa, en las las generaciones más jóvenes que se van incorporando. Oye, esto tiene un código de comportamiento, de conducta y de respeto al adversario. O ya ni siquiera a tu adversario; a tu compañero, tu amigo, a la persona con la que con la que estás jugando, ¿no? Ni siquiera compitiendo. No adoptes estas posturas.

Cuando tú haces un seguimiento de equipos masculinos en League of Legends, claro, tú ves un montón de comentarios negativos, pero tú no ves ese tipo de comentarios tan agresivos. Sin embargo, cuando hay alguna mujer compitiendo sí ocurre. ¿Qué pasa? Que además eso sigue llevando, porque lleva tiempo pasando, a que muchas mujeres cuando quieren aproximarse al mundo de la competición, disimulan. Se distorsiona tanto el nick que adopte como la voz, que ahora la mía es la que estás oyendo, pero si no me fiara de ti, distorsionaría mi voz y a lo mejor si no quiero que veas lo que hago, me coloco en mi pantallita y tú no sabes con quién estás jugando o no sabes con quién estás compitiendo. Entonces me admites por eso, pero como descubras que soy una mujer, me rechazas.

Porque las leyes garantizan una cosas, pero otra cosa es la construcción social colectiva, los valores son más lentos.

Á: ¿Existen diferencias significativas entre los diferentes eSports? ¿Es más difícil para una mujer llegar a ser profesional en Valorant en un equipo mixto que en, por ejemplo, el Tekken, que va cada uno por su cuenta?

M: No, yo no creo que ahí haya un tema de diferenciación de género. Puede haberlo por conductas personales, es decir, a lo mejor Milagros con la personalidad que tiene es más feliz y desarrolla más sus habilidades si se dedica al Tekken, porque además ella controla mejor su tiempo. Y a lo mejor pues mi sobrina Sonia, que le encanta el trabajo colaborativo y en equipo y tiene muchas habilidades sociales para eso. Oye, en el LOL es una máquina

porque encaja muy bien en los equipos y yo creo que ahí depende más de las actitudes y de las valoraciones personales. Yo creo que donde se puedan crear equipos femeninos. Pues estupendo, que se creen. Pero yo creo que además este es un mundo que facilita mucho la inclusión entre géneros.

Á: ¿Por qué?

M: Porque tú no puedes ponerme a mí a correr con Pedri, porque Pedri es más alto que yo, tiene mejor forma física que yo. ¿Si me pone a Pedri con un mando? ¿Por qué no? Porque ahí la capacidad física, que puede ser un condicionante para determinadas cosas, aquí no existe, es la agilidad mental.

Creo que en los eSports es al contrario, es una oportunidad. Una oportunidad para que las mujeres disfruten de competiciones, que a lo mejor en el ámbito físico no tendría las mismas características y luego que favorezca más lo grupal o lo individual, pues depende de la construcción de cada persona.

Á: Estando muy de acuerdo en lo que dices, estaba intentando incidir un poquito más en los posibles prejuicios de los jugadores de los equipos. ¿Crees que pueden suponer una barrera?

M: Sí, sin duda.

Á: ¿O sea, al final como mujer, aún teniendo las mismas habilidades o incluso mejores, crees que puedes tener más dificultad para entrar al mismo equipo?

M: Sí. Otra cosa es que, como en todo, las afirmaciones genéricas luego requieren matices, ¿no? O sea, no significa que todo el mundo lo sea, pero sí que hay un mayor nivel de prejuicio. Y además tienes que demostrar el doble.

Tienes que demostrar el doble para que te reconozcan la mitad. A lo mejor das con un club que entre sus propios valores tiene el de la inclusividad de género, vale, pero luego, a la hora de la realidad, del choque con la realidad... Por eso hablo tanto de estructuras mentales en este ámbito.

Porque es la estructura mental, la que produce el efecto de mayor observación, por un lado, al masculino. Y de sobreesfuerzo y autolimitación por el femenino. ¿Cuántas mujeres abandonan en este sector? Y cuando digo, mujeres digo mujeres muy jóvenes. ¿Por qué? Porque claro, tú me lo echas en cara, pero después soy yo todos los días la que tiene que estar

aguantándolos y ese sobre esfuerzo no me compensa y yo lo dejo, claro. Por supuesto que lo dejo.

Á: Tienen que pelear contra un ruido que, en general, una persona que juega a videojuegos no tiene que soportar. Un jugador profesional es una persona que empieza a jugar a videojuegos y juega mejor que los demás y se da cuenta de que puede jugar a nivel profesional. Pero claro, si para poder llegar a nivel profesional tienes que aguantar las barbaridades que tienes que aguantar en cada partido.

M: Claro. A eso súmale que los desarrolladores, a la hora del diseño de las imágenes y de los gráficos... lo que eso significa para las niñas. Porque claro, si yo me pongo a jugar contigo. Y resulta que en el mismo juego ves que yo, cuanto más tranquila y más sumisa, mejor. Mi cabeza está recibiendo un impacto doble en el mismo sentido.

Á: ¿Consideras que la escasez de jugadoras a nivel profesional se deba a ese sobre esfuerzo que les ha hecho abandonar?

M: Sí. Estoy convencida de eso y me preocupa.

Me preocupa porque ya no es solo el poder disfrutar, es perder oportunidades profesionales y perder oportunidades de negocio. Que son los negocios del futuro.

Cada vez estamos perdiendo más empleos tradicionales. Si queremos seguir siendo una sociedad plural, equilibrada, tenemos que garantizar que al menos los dos grandes bloques de la sociedad estén presentes. Hombres y mujeres tenemos que estar.

Á: ¿Cuál crees que es el camino para garantizar estas cosas? Ir por políticas, por iniciativas individuales, por iniciativas empresariales.

M: Yo creo que cada parte dentro del ecosistema tiene responsabilidad, hay una parte de responsabilidad en las empresas. Por ejemplo, a la hora de incorporar mujeres. Haz convocatoria donde no me pidas la foto, pídemelo el currículum, hazme una entrevista. Hay muchas técnicas de Recursos Humanos que se están utilizando en este momento que yo creo que bien empleadas pueden favorecer la inserción de mujeres en las empresas para trasladar también al propio esquema cultural y eliminar barreras y acceder a un empleo digno.

Hay una parte fundamental que hacer en las Administraciones Públicas en todo lo que tiene que ver con la formación. Desde la Formación Profesional, Formación

universitaria y formación en valores pero claro, si hablamos de formación en valores. También la sociedad, tendrá algo que decir, ¿no?

Porque mis valores tampoco tiene que dármelos el Gobierno de turno. Lo que pasa es que el liderazgo en este ámbito es muy complicado. Liderazgo, por ejemplo, a la hora de impulsar los perfiles de STEM en las universidades. Es fundamental que los propios rectorados lo impulsen. Por otro lado, difundiendo imágenes a las niñas que las ilusionen para que se den cuenta que ellas también pueden ser protagonistas sin sin esas cortapisas.

Á: Hay una parte de lo que has dicho que pienso que es muy importante que era respecto a ese a esa falta de referentes en el mundo para las mujeres que están empezando. Y lo quería enlazar con lo que está pasando ahora mismo en España, con el fútbol femenino, el cómo cada vez más, vas por Barcelona y cada vez encuentras más camisetas de Alexia Putellas, de Aitana Bonmatí, de Lucy Bronze... Cada vez se ve a más mujeres con ropa del Barça Femení e incluso a hombres, que eso sí que hace años era impensable del todo.

Teniendo esto como un ejemplo de de de una iniciativa bien ejecutada. ¿Qué crees que se podría copiar en en los eSports de lo que se ha hecho bien en el fútbol femenino?

M: Pues yo creo que casi todo, desde los códigos de comportamiento, hasta darles el lugar que merecen a nivel mediático también. ¿Qué ha pasado con las mujeres al darles visibilidad? Que al darle visibilidad yo sé que existe. Tú que te dedicas al periodismo, conocerás la frase de Manuel Campo Vidal, que a mí me dejó marcada. “Lo que no se conoce no existe. Y es que es verdad. O sea, en el fútbol femenino. ¿Qué pasa? ¿Que antes no jugábamos las mujeres de mi edad? No jugábamos. Claro que jugábamos a escondidas porque nos decían que éramos una machonas* y que entonces los chicos no se iban a fijar en nosotras. Esa es mi experiencia, lo he vivido yo, pero nos encantaba jugar al fútbol, a mis amigas. Entonces nos escondíamos en los patios donde nadie nos veía y le dábamos patadas al balón.

Entonces, yo creo que esa visibilidad es lo que se puede copiar del fútbol femenino, que yo creo que está dando buenos resultados.

Á: ¿Crees que la creación de una federación de eSports en España podría ayudar a implementar estas vías de una manera más regulada, más rápida y más segura? Eso pasaría por considerar a los eSports un deporte por vía de la Ley del Deporte.

M: Tengo dudas.

Á: ¿Por qué?

M: Yo siempre he defendido que esta actividad en la parte competitiva tiene que regularla. Necesitamos unas reglas para competir, entre otras cosas, porque sino no sería eSport. Sabes que además en lo que es el Comité Olímpico, hay algunas modalidades que se han incorporado. Pero yo creo que no vale copiar las reglas del deporte tradicional.

No vale, por eso aquí en Canarias se abrió ese debate tan agrio, en un momento en que el Parlamento de Canarias estaba debatiendo la nueva ley de Deportes de Canarias, y un sector defensor de los videojuegos, dijo, “queremos estar ahí”.

No.

Necesito una norma digital, necesito una norma que me ayude a regular. La competición y la industria del ocio digital, porque los tiempos, los ritmos, son diferentes.

Si yo tengo una federación, ¿qué tengo? Una estructura gubernamental. Las rigideces de ese mecanismo, salvo que me modernice mucho la administración y me convenza, yo creo que no vale. Pero sí creo que hay que ordenar el sector. Sí, creo que hay que regularlo, pero más desde un conjunto de normas de lo que es el ámbito digital, que de lo que es el del deporte tradicional. Hay que darle dignidad. Hay que reconocer los derechos de las personas que compiten, de los jugadores, incluso de las enfermedades de las personas que compiten a alto nivel. El problema de codo de mano de lumbares, de cuello...

O sea, cuando a ti te hacen un contrato en el mundo real, pues cuando me voy al mundo digital también me lo tienes que reconocer. Entonces eso hay que ordenarlo. La Liga de Fútbol obliga a sus equipos a tener una relación contractual con sus jugadores, a tener unas normas de uso con las marcas.

Á: ¿Hablas de la Liga de Fútbol Profesional o de la de EA FC 24* que tiene acuerdo con LaLiga?

M: Hablo de la Liga de Fútbol Profesional en España que, sobre todo, después de su acuerdo de Sponsorización con EA Sport. Ahora tiene su propia Liga de eSport.

Para tú poder participar en esa Liga obliga a todos los equipos a que tengan una estructura deportiva de. O sea, la Unión deportiva Las Palmas, tiene una estructura de Sport, como lo tiene el Alavés o como lo tiene la Real Sociedad.

Eso sí que ha ayudado a ordenar un poco el sector en FIFA. Porque han visto la oportunidad y han tirado de ahí. Entonces yo creo que cosas como esa sí ayudan. Y brindan oportunidades nuevas, con sus contratiempos, obvio.

Tenemos el ejemplo de un chiquillo de el Hierro que con 16 años lo ha fichado un club americano. ¿Ha firmado por cuatro temporadas y cada temporada €600.000. ¿Y cómo repatriar las ganancias y los beneficios? ¿Qué vas a hacer cuando ese niño llegue, que además es menor todavía? ¿Cómo se gestiona? ¿Le estás marcando su vida futura? ¿Estás diciendo que se ha acogido elusión fiscal un niño? Pero es que no has sabido ni siquiera. Ordenar la herramienta para obtener recursos para Administraciones Públicas de un chico que es tuyo. Eso, eso hay que ordenarlo.

¿Cómo? Con las especificidades del sector, hay cosas que valen de lo que es la competición tradicional y hay cosas que yo creo que no valen, sobre todo porque van demasiado rápido. Por ejemplo, las reglas del fútbol: para que entrara el VAR han pasado 40 años. Los cambios en las reglas de funcionamiento o la desaparición de una determinada modalidad de competición son mucho más rápidas en los eSports

Á: Al final los eSports se dan en videojuegos que reciben actualizaciones periódicas que cambian el juego cada 2 semanas, cada mes...

M: Por eso no me valen las normas rígidas del otro. Ahora, ¿que es necesario ordenarlo? Por supuesto que sí.

Á: ¿De qué manera jugadores y comunidad pueden aportar para contribuir sobre todo activamente a la construcción de una sociedad y unos eSports más inclusivos?

M: Con formación y con concienciación. Yo creo firmemente que el mundo del gaming y los eSports son una herramienta fantástica para gestionar una sociedad que debe mejorar

Lo que tienen que aportar es tanto. De conexión, de aprendizaje, de respeto, de concienciación y no hemos hablado y a lo mejor tampoco este el momento, pero porque nos

daría para 2 horas, las tecnologías al servicio de las personas mayores, del reto que tenemos por delante en este campo.

Cuando toda la gente de mi generación, que es la del baby boom, nos vayamos jubilando ¿A mí qué vas a hacer meterme en un centro de tercera edad con un pasodoble? No. Pero bueno, ahí lo dejo.

Á: Uno de los motivos por los que estás aquí, es porque fuiste una pieza importante para impulsar la liga de eSports Unificados. ¿Cómo pueden ayudar los eSports a integrar a las personas con diversidad funcional o intelectual en la sociedad?

M: A lo mejor en el mundo de la inclusión por razón de género, necesitan una estrategia más diferenciada y más global, pero creo que muchas veces el problema no es de la persona que tiene la “discapacidad”, es del que no sabe en qué realidad vive y que no sabe que cada persona es distinta. ¿Tenemos capacidades diferentes, no? Entonces nos preparamos para formación de entrenadores y de equipos de la base. Porque además hay que distinguir entre la formación de las personas que lo ven y luego de las que lo practican.

Además, ¿de qué discapacidad estamos hablando? Porque no todos son iguales, ¿no? No es lo mismo una discapacidad que una persona sordomuda ¿Que una persona autista? ¿Que una persona con altas capacidades?

El mundo de la competición y de los eSport son una herramienta excepcional para mí. ¿Por qué? Porque es la vía que les permite, a través del juego, entrar en la sociedad y les permite trabajar su seguridad y su autoestima, la de esas personas y las del entorno familiar.

Porque al final, si en tu familia hay una persona con discapacidad. Yo soy feliz si esa persona lo es. El deporte y los valores del juego y de los eSports pues te permiten trabajar la solidaridad, sobre todo también por lo que decías de las personas, te permite trabajar tolerancia y te permite trabajar autoestima. O sea, no solo a los deportistas, sino a las personas que tienen la discapacidad le permiten trabajar también la autoestima.

Yo creo que todo lo que sean discapacidades físicas o mentales o cognitivas... las TIC, todo lo que son herramientas tecnológicas son una oportunidad. Creo que ahí es donde tendríamos que poner el siguiente elemento de reflexión.

Primero, los juegos o las competiciones que se pueden utilizar no son iguales para todas las personas con discapacidad. En función de la discapacidad podría utilizar una u otra.

Pero, es más, en función de las habilidades y de las discapacidades tendré que utilizar un determinado diseño de videojuego u otro. Porque la luminosidad que se desprende de una pantalla, para determinadas personas con discapacidad visual son muy dañinas. Luego, si yo quiero que esas personas con ese tipo de discapacidad visual compitan y jueguen y se integren, tendré que tener un desarrollador que me amortigüe el impacto lumínico en la pantalla, porque esa es la barrera que le está impidiendo integrarse a esa persona.

Si es una persona con problemas funcionales o de movilidad reducida. No tiene por qué tener ningún problema a la hora del manejo, pues el mando lo puede manejar como si nada, sea cual sea el tipo.

¿Que tengo que hacer en ese caso? Ofrecerle el canal de integración a esa persona que tiene una discapacidad motora. Por eso digo que hay que garantizar la accesibilidad universal, pero creo que tenemos que hacerlo sabiendo que cada persona es un mundo y que cada persona tiene una cognitividad diferente.

Imagínate una persona que tenga una disfuncionalidad auditiva, es sorda. Vale, yo soy sorda, pero yo te veo bien. No tengo problema de luz ni de manejo de mano, ni de levantarme a buscar una botella de agua. O no sé, pero no te oigo, entonces oye, subtítular todo o incluso diseñame unos teclados que me permitan ir a mayor velocidad porque claro, yo no te oigo, estoy en un equipo de lol y yo no oigo, igual que los demás, que me está dando las instrucciones

En resumen, los teclados deben tener adaptaciones para favorecer la integración de esa discapacidad en concreto.

Luego está el autismo. Las personas autistas por su propia capacidad de concentración en todo lo que sea juegos o competiciones de carácter matemático son brutales. Son máquinas cerebrales. Tienen un problema para decirte “Hola, ¿cómo estás? ¿Nos vamos a tomar un café?”, para eso tienen problemas, pero para competir con temas de razonamiento matemático, pueden estar a años luz.

Al final, creo que el principal reto está en saber de qué discapacidad estamos hablando y hacer lo posible por darles las mismas oportunidades.

Respecto a los propios actores de los eSports (jugadores y aficionados), poniendo de ejemplo la Liga de eSports Unificados, tuvimos un jugador que, al jugar la final con una persona con una diversidad funcional, casi lloraba más el jugador profesional que su

compañero, que no paraba de darle abrazos. Porque al final hacer que esas personas sean felices es tan fácil como darles la oportunidad de hacerlo.

