

La casa de árbol: exclusión y reacción neomasculinista en el mundo del videojuego

Resumen:

La comunidad del videojuego, la principal industria cultural y de entretenimiento en la actualidad, lleva años inmersa en un debate interno sobre el lugar de la mujer en la industria y la crisis del sujeto tradicional de jugador, “el gamer”, prototipo de chico blanco heterosexual joven y geek que amoldaba la industria a sus deseos y no permitía más voces.

La entrada de la mujer en la industria como agente activo y el intento de promover nuevas narrativas y productos despertó una serie de reacciones e intentos de exclusión por parte de la identidad hegemónica tradicional. Desde discursos meritocráticos a discursos ideológicos ligados a la extrema derecha de carácter antifeminista.

En este trabajo nos proponemos estudiar los distintos grados de exclusión y reacción promovidos por esta identidad neomasculinista como una forma de profundizar en qué debates pueden estar politizando a una parte importante de la juventud.

Palabras clave: Neomasculinidades; Games Studies; Alt right; Género; Extrema derecha.

Pablo Esteban Romero Medina

Doctorando de la Universidad de Granada

Promeromedina@correo.ugr.es

1. Introducción

El mundo del videojuego es escenario desde hace algunos años de profundos debates entorno a la cuestión de género y la presencia de la mujer en la industria. ¿A qué sujeto se dirige el videojuego? ¿Por qué se mantiene una única identidad de jugador? ¿Pertenece la mujer a la comunidad? La respuesta a estas y otras preguntas han levantado debates, polémicas e incluso cazas de brujas (Gamergate) en la comunidad que han sido aprovechadas por la extrema derecha para extender sus discursos antifeministas (Nagle, 2018) y que desvelan las distintas resistencias y reacciones que la entrada de una visión igualitaria ha podido tener en lo que se percibía como una comunidad eminentemente masculina y masculinista. Las comunidades de jugadores parecen llevar años inmersas en profundos debates ideológicos donde el feminismo se ha convertido en el blanco favorito de la extrema derecha y donde se polarizan las identidades entorno a la presencia de la mujer en la industria.

La tradicional idea de que el videojuego es un producto para hombres, sin embargo, se ve desmentida actualmente por cifras que sitúan que en general todo el mundo juega a ellos llegando al 97% entre los adolescentes en Estados Unidos y a un 59% de la población en países como Reino Unido, en muchos casos situándose la edad media del jugador entorno a los 35 años (Juil, 2010), unas cifras que han continuado en crecimiento y que han colocado al videojuego como la principal industria cultural y de entretenimiento en la juventud (Mohan, 2021). Es más difícil hoy en día, a partir de cierto rango de edad, de encontrar a gente que no juega que a gente que sí. Y, sin embargo, el sujeto “gamer”, esa identidad constituida entorno al consumo y disfrute del videojuego parece seguir centrada en el mismo sujeto masculino que no acepta discursos alternativos dentro de la comunidad y se resiste a los cambios. La presencia de la mujer y de personas no blancas no parece afectar a que sigue siendo un único sujeto quien moldea el discurso hegemónico en la comunidad (Maloney et al, 2019).

Un discurso e identidad gamer basado en un tipo concreto de masculinidad “alternativa” a la masculinidad “tradicional” asociada al deporte, que podemos denominar masculinidad “geek”. Esta identidad durante años habría constituido una masculinidad “fracasada” debido a que sus sujetos no podían competir en méritos deportivos y por ello se refugiaron en la habilidad técnica e informática como identidad, a la vez que se percibían socialmente como perdedores, torpes, inmaduros, sin atractivo sexual (Condis, 2018). Esta identidad habría encontrado su peculiar “casa del árbol” (refugio masculino ante el mundo adverso) en un nuevo espacio social digital donde su maestría sobre la tecnología; su dominio del videojuego; y su entendimiento del espacio virtual le habrían permitido reconstruir una masculinidad donde sí se percibe capaz de imponerse al clásico deportista y ganarse a la chica, colocándose ahora en la cima de la jerarquía masculina.

Esta masculinidad habría constituido desde la infancia de la industria, y tras la expulsión efectiva de la mujer que hasta entonces participaba como un sujeto más, el núcleo central de una identidad gamer que reivindicó el espacio como propio y configuró la industria entorno a sus deseos. Una identidad que ante el crecimiento del videojuego como producto de masas vería amenazado su espacio con la extensión al gran público y reclamaría defenderlo ante la llegada de nuevos actores que reclaman productos acordes a sus identidades y no a la hegemónica del chico geek (Juil, 2010).

Para entender cómo funciona esta perspectiva reaccionaria dentro del mundo del videojuego y en qué grados se expresa, es necesario explicar en primer lugar el videojuego, por un lado, el sujeto o sujetos gamers por otro y como se ha constituido una comunidad masculinista, en lo que aparentemente debería ser un espacio neutral. Esto nos permitirá desarrollar posteriormente una hipótesis de por qué la extrema derecha, en especial la llamada alt right encontró un terreno fértil para promover sus tesis en sectores de la juventud y la clase media estadounidense, núcleo central histórico del consumo de videojuegos en Occidente (Jong, 2020).

2. Los sujetos gamers

En primer lugar, cabe destacar que no existe un único perfil de jugador ni una única identidad de “gamer”, entendiendo esta identidad como la construcción de un universo de sentido a partir de la práctica de jugar a videojuegos. Como expone Daniel Muriel en su estudio *Identidad Gamer*, existen múltiples categorías de qué es ser gamer, al inicio de su estudio el autor señala que lo gamer no es una identidad cerrada, sino que más bien queda desbordada por los diferentes usos e identificaciones personales de los usuarios. Lo más sencillo en este caso, sería afirmar como hace Muriel en su libro: *“eres gamer porque llevas, usas, te pones, lees, ves cosas gamers; llevas, usas, te pones, lees, ves cosas gamer porque eres gamer”* (Muriel, 2018, pág 21). Aunque el libro despliega varias opciones de qué entienden los usuarios por ser gamer, nos centraremos en dos de ellas que se contraponen entre sí y son la forma más sencilla de entender cómo funciona este sujeto: el hardcore gamer vs el casual gamer.

Esta contraposición es normalmente la más referenciada en cualquier estudio para clasificar jugadores (Juul, 2010; Navarro-Remesal 2016; Muriel, 2018) entre otros motivos porque remite a la propia evolución de la industria del videojuego y a cómo sus usuarios se perciben en cuanto comunidad. En nuestro caso, nos permitirá entender los puntos de apoyo que ha tenido la oleada reaccionaria dentro de la propia comunidad.

Un hardcore gamer es un tipo de gamer que se define por: *“su pasión por los videojuegos, pero, sobre todo, por su consistente e intensiva dedicación a jugarlos (...) los gamers son vistos, así, como individuos que emplean grandes cantidades de tiempo y recursos en jugar a videojuegos”* (Muriel, 2018, pág 33). El jugador hardcore es aquel que no sólo domina el videojuego, o más bien aquellos videojuegos que se perciben como los más difíciles para demostrar su habilidad, sino que trata de erigirse en guardián y representante único de la comunidad. Son aquellos que le dedican más tiempo al juego y que al mismo tiempo más exigen a los diseñadores que deben satisfacer sus expectativas a riesgo de excluir a otros perfiles de jugadores (Navarro-Remesal, 2016).

Es el estereotipo clásico en el imaginario colectivo de cómo son los aficionados a los videojuegos, esta visión del gamer suele estar asociada no sólo a su pasión por los videojuegos, sino al tribalismo y a la inmadurez de los sujetos. Respecto a esto último, siguiendo el análisis de Muriel la asociación del jugador hardcore con la inmadurez vendría de la representación en el imaginario de este como un joven blanco heterosexual con pocas habilidades sociales. El videojuego y, por ende, este perfil de jugador sigue asociado a una representación limitada adolescencia, la cultura del videojuego seguiría siendo adolescente independientemente de la demografía real de sus usuarios (Muriel, 2018). A esta visión se le podría añadir la problemática absurda de entender que el tiempo

de ocio ha de ser productivo, por tanto, al entender el videojuego como algo no productivo se representa al individuo como negándose a ser adulto y a adoptar su rol como tal, cuando por definición ningún juego analógico o digital debe de serlo (Navarro-Remesal, 2016) pero que tiene más que ver con la ideología global de nuestra sociedad que con algo específico del videojuego.

La cuestión de su tribalismo es importante para entender dicho subtipo de jugador y su identidad, así como la relevancia que tiene esta caracterización para nuestro trabajo. Como se ha señalado anteriormente esta identidad nace debido a la propia evolución de la industria, a su expansión más allá del mercado tradicional de lo que se entendía por aficionados al videojuego. Para entenderla hay que explicar brevemente a quien se enfrenta el hardcore gamer: el gamer casual

En *A casual revolution* Jesper Juul describe el surgimiento de este perfil de jugador como una consecuencia lógica de que los videojuegos lleguen al mainstream, al gran público, y que, por tanto, la industria se adapte para satisfacer a un nuevo tipo de cliente. Los juegos “casuals” destacarían por su usabilidad intuitiva, su diseño en bloques interrumpibles con penalizaciones indulgentes, por dar un constante feedback positivo al jugador y porque la temática de sus mensajes es positiva (Juul, 2010). Son juegos más fáciles de acceder, muchos buscan ser multijugador para favorecer ambientes más sociables y además no exigen grandes sacrificios de tiempo para completarlos, es más pueden ser fácilmente interrumpidos si el jugador lo requiere. Estos dos últimos factores no implican que la gente dedique siempre poco tiempo a ellos, pueden jugar mucho más que los jugadores hardcore, la diferencia principal es que siempre tienen la opción de parar el juego sin grandes penalizaciones. Para Juul, la aparición de estos juegos responde también a la necesidad de antiguos jugadores que al crecer no disponen del tiempo necesario para completar juegos difíciles pero que siguen apreciando el videojuego. A ello le añade la extensión generalizada del ordenador personales y el propio crecimiento de la industria que puede tener proyectos más ambiciosos para llegar a más público.

El casual gamer sería entonces alguien que: *“no necesariamente se preocupa por todo lo que rodea a la cultura del videojuego (...) tampoco invierte mucho tiempo jugando a videojuegos, ya que para ellos sería simplemente parte de su ocio, una actividad de recreo más (aunque pueda ser la más importante)”* (Muriel, 2018, pág 62). Junto con el jugador hardcore, surge como una respuesta a la crisis de identidad que supone el crecimiento de la industria del videojuego para aquellos que la consideraban su nicho, su refugio.

Ambas categorías surgen, por tanto, como una reacción defensiva de un núcleo de jugadores que perciben como una amenaza las transformaciones que han llevado que el espacio que ellos dominaban y que construía su identidad pueda abrirse a otros grupos de personas. El perfil de casual aparecería para designar a aquellos individuos que no son “verdaderos jugadores” sino que juegan sin realmente un interés por el medio, normalmente personas mayores y mujeres (Muriel, 2018). A estas últimas se les niega la condición de jugadoras en base a una percepción masculinista del videojuego, para muchos chicos ellas nunca estuvieron dentro del mundillo, incluso afirman que fueron humilladas por las chicas debido a su pasión por el videojuego. ¿Pero de dónde viene esta percepción de que la mujer no pertenece al videojuego?

3. La construcción y asedio de la casa de árbol

Como señalábamos en la introducción, no hay datos cuantitativos que justifiquen la noción de que las mujeres no son consumidoras de videojuegos, de hecho, como decíamos al principio a partir de un rango de edad lo difícil es encontrar a alguien que no haya tenido ninguna experiencia con este medio. Sin embargo, es un mensaje frecuente, en especial en redes sociales más asociadas al mundo gamer como pueda ser Reddit, en cuyos subforos dedicados al videojuego solo parecen existir jóvenes blancos estadounidenses (Maloney et al, 2019). Esta falsa percepción de la realidad es lo que ha justificado en primer lugar el surgimiento de las identidades contrapuestas analizadas en el punto anterior y la que ha puesto en debate permanente y en guerra abierta en algunos casos a sectores de la comunidad gamer.

Es a partir de esta errónea concepción de su propia comunidad, de la que se derivan los discursos reaccionarios entorno a la presencia de la mujer en el videojuego o a que voces no hegemónicas en el medio pongan en cuestión ciertos estándares de la industria que formaban parte del “sentido común” de los jugadores. El sujeto hegemónico en el medio, el chico joven blanco heterosexual, y podemos añadir de clase media estadounidense (Jong, 2020) se siente amenazado cuando descubre que no sólo no es la única voz, sino que debe compartir su espacio con quienes anteriormente les negaba la entrada. La casa del árbol se encuentra bajo asedio, pero antes de ver cómo respondieron a esta amenaza imaginaria, hagamos un repaso de cómo se masculinizó el medio hasta tal punto de que se invisibiliza a la mitad de su mercado.

3.1 Masculinidad geek: las chicas no juegan con maquinitas

En *Coin Operated America* Carly Kocureck parte de su propia experiencia autobiográfica como jugadora en su infancia y su repentino abandono del videojuego para realizar un repaso a cómo toda una generación de jugadoras descubrió que aquel mundo no era el suyo, o como al menos, las convencieron de ello. La autora analiza la infancia de la industria del videojuego, en su fase de máquinas arcade y salas de recreativos para describir como inicialmente chicos y chicas compartían dicho espacio de forma indistinta, para posteriormente masculinizarse progresivamente a partir de iniciativas tanto de la industria como incluso el gobierno estadounidense.

Al respecto de esto último, cabe señalar por contextualizar, que históricamente la industria del videojuego ha tenido dos grandes polos: Estados Unidos y Japón, que han influenciado al conjunto de una industria que rápidamente se volvió oligopolio, por lo tanto, el ambiente político de ambos países y en especial de Estados Unidos como potencia hegemónica es clave para entender esta problemática (Jong, 2020). La industria del videojuego nació y se desarrolló durante la llegada y auge del neoliberalismo como nueva fase del capitalismo con toda la carga ideológica que ello conlleva, por ello su racionalidad ha sido identificada por algunos investigadores como neoliberal (Crawford&Muriel, 2018).

Esta oleada reaccionaria promovió también la masculinización del medio, ya que tal y como señala Kocureck en su estudio, en el contexto de la Guerra Fría se produjeron una suerte de entendimiento entre el gobierno de Reagan y la joven industria del videojuego que buscaba legitimarse ante un país conservador, donde la derecha gobernante veía los

videojuegos como una desviación de la masculinidad tradicional (Kocureck,2015). Los chicos no debían pasar el tiempo en oscuras salas de recreativos, visualizados dentro del ambiente conservador como prácticamente una tapadera para drogas y corrupción de menores, sino participar en deportes y otras actividades que sirviesen para constituirse en hombres y casualmente, en hipotéticos soldados. No obstante, según Kocureck se dio la casualidad de que la evolución de la Guerra Fría llevó a que los gobiernos comenzasen a dar una mayor importancia a la informática y el videojuego apareció repentinamente como un elemento de naturalización entre jóvenes de este tipo de herramientas. Reagan impulsó una campaña de legitimización del videojuego, explicando a las familias temerosas de Dios que sus hijos no se estaban desviando de ningún camino y que este nuevo medio podía servir para formar a las nuevas generaciones en multitud de caminos, entre ellos el militar, que servían para proteger a la nación.

Reagan trató de convencer a las familias más conservadoras de que sus hijos no “dejaban de ser hombres” sino que estaban explorando una masculinidad alternativa que se vio enaltecida a través de películas como Tron (1982) o Juegos de Guerra (1983) donde elementos de esta nueva masculinidad como el dominio tecnológico y la inmadurez emocional se reivindicaban como elementos de éxito del protagonista que resuelve la situación que los hombres más “tradicionales” no pueden al pensar más allá de los esquemas tradicionales y así logra conquistar a la chica, que admite los evidentes defectos del héroe como una parte de su genialidad intelectual. Pero la construcción de esta masculinidad implicaba que las chicas no podían ser sujetos en esta cultura, al fin del al cabo, si ellas también podían ser heroínas se rompía el modelo conservador por ambos extremos, ni ellos lograban el premio que los legitimaba como hombres frente a sus compañeros deportistas ni ellas acatarían su rol pasivo y secundario.

Kocureck describe la progresiva transformación de la industria que comenzó a configurar sus productos (tanto videojuegos como paratextos que los acompañaban) para que apelasen únicamente a los chicos jóvenes blancos heterosexuales, el sujeto al que apelaba la derecha estadounidense, dejando sin representación a la mujer. De jugadoras a meros trofeos, las mujeres comenzaron a aparecer como animadoras y azafatas en las primeras competiciones de máquinas arcade, en un claro paralelismo con las competiciones deportivas más clásicas.

Este nuevo tipo de masculinidad, a la que se ha denominado “geek”, responde a esta idea de chicos que negocian una manera alternativa de masculinidad tras haberse quedado fuera de los privilegios asociados a haber completado los requisitos que impone la masculinidad tradicional, como por ejemplo ser deportistas (Taylor, 2012). Una masculinidad asociada a unos altos conocimientos tecnológicos que confronta con la imagen clásica de una masculinidad atlética, pero que cabe recordar que no es capaz en última instancia de ganarle. El geek, nerd o friki ha sido tradicionalmente representado en la cultura popular como un fracasado social, alguien que no consigue ser suficientemente masculino debido a sus características físicas, sus pobres habilidades sociales u otro tipo de carencia.

El espacio digital y el mundo del videojuego surgirían entonces como posibles herramientas para que este perfil reconstruyese su masculinidad a través de dominio de la tecnología y su habilidad para dominar juegos intelectuales frente a lo deportivo

(Condis, 2018). Con esto, los antiguos perdedores buscarían la forma de recuperar los privilegios y premios que la masculinidad tradicional les habría negado, entre ellos quedarse con la chica.

Como otros espacios similares, estas comunidades han desarrollado mecanismos para regular y controlar a sus miembros, ver si realmente pertenecen a esta masculinidad o si son ajenos a ella. Dos de los mecanismos clave de esta regulación de la masculinidad en este caso son el troleo y el uso de determinados memes.

Por un lado, troleo puede definirse como: *“publicar mensajes agresivos, exagerados y sin contexto en una comunidad online, como un foro, un blog o un chat, con el objetivo de provocar al resto de usuarios y que den una respuesta emocional u de otro tipo que interrumpa el ritmo normal de la conversación”* (Cambria et al, 2010). En el caso de las comunidades gamers este tipo de mensajes suelen contener violencia sexual, homofobia (al igual que en otros espacios, “gay” suele ser el insulto favorito) o sexismo como forma de atraer las respuestas de la gente. En el fondo, la idea es ver quien “pica” y quien no lo hace, partiendo de la base de que quien consigue ignorar al trol es porque piensa de forma racional y fría, un rasgo tradicionalmente asociado a la masculinidad, mientras que quien responde de forma emocional o al mismo tono que el trol demuestra una irracionalidad tradicionalmente asociada a la feminidad (Condis, 2018). De esta forma, se refuerza la idea de que quienes saben manejarse en Internet y quien sabe dominar estos espacios, son los hombres o aquellas personas que decidan actuar como tal en el mundo digital. La persona tiene que aprender a gestionar a los trols si quiere pertenecer a estas comunidades, lo que la fuerza a actuar bajo una serie de roles determinados y que imponen una heterosexualidad normativa y un modelo concreto de masculinidad, bajo pena de ser acosada y expulsada del medio en caso de fracasar en su actuación.

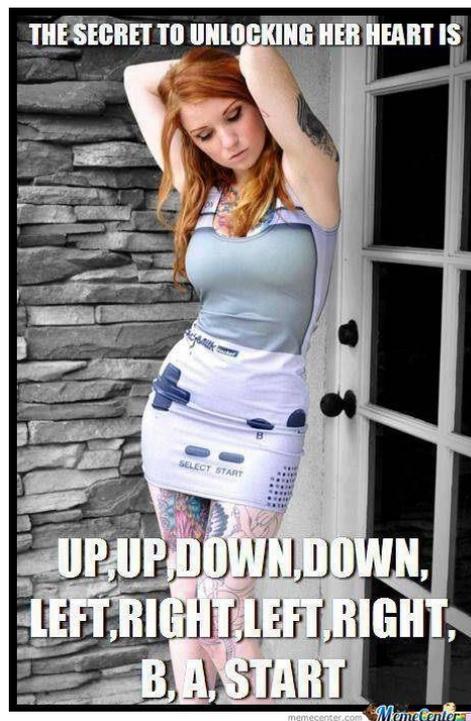
Otra forma importante que han tenido de regular los espacios ha sido a través de los memes, cuya capacidad de extensión no tiene solo que ver con el ingenio de sus creadores, sino con que permiten a los usuarios tanto adherirse a las normas de la comunidad, como a dar de forma pasiva un apoyo a estas. Es decir, que determinados memes se hayan extendido tendría que ver con que reflejan una serie de discursos hegemónicos o como mínimo de calado dentro de una comunidad (Condis, 2018). En su análisis de la masculinidad geek, Megan Condis destaca una serie de memes famosos en Internet que resumen la visión tradicional de estos hombres sobre la mujer.

El primero es la clásica norma 37 de las Reglas de Internet de 4chan¹ que expone que no existen mujeres en Internet. De aquí derivan varias bromas sobre usuarias que son en realidad agentes del FBI teniendo una trampa a incautos cibernautas o si son viejos perversos teniendo una trampa a jóvenes inocentes, el punto es que no existirían jamás mujeres en estos espacios.

Otros tres que destaca la investigadora tienen que ver con los tres tipos de mujeres que imaginan estas comunidades: la chica ideal, la chica gamer casual y la falsa nerd o falsa gamer.

¹ 4chan es uno de los foros más grandes de la esfera anglosajona y por ende de Internet. La norma 37 es ampliamente conocida incluso en foros de habla hispana, aunque ha perdido fuerza en los últimos años.

La primera correspondería al objeto de fantasía de estos grupos, una atractiva chica que gana interés en los videojuegos gracias a su novio y que prefiere adoptar un rol secundario cuando juegan juntos, cediéndole el protagonismo en el juego y asegurando su virilidad en la vida real frente al resto de chicos. El segundo perfil correspondería al tipo de gamer que describíamos en el punto anterior, una chica que únicamente juega a juegos que no se consideran hardcore o juegos de verdad y que por tanto no entiende la cultura del videojuego. En tercer lugar, estaría el enemigo, la chica que finge interés en el videojuego para engañar a un chico gamer y sacarle algo, una especie de femme fatale.



Meme del 1º tipo: chica ideal



Meme del 2º tipo: chica casual

Como explica Condis, estos perfiles reproducidos a través de memes constantes durante años en la comunidad han permitido moldear cómo puede ser la mujer si en algún momento interactúa con este mundillo. Hasta el punto señala la investigadora que han

logrado que la propia industria crea en la inexistencia de mujeres consumidoras de videojuegos, con diversos episodios que demostraban que los propios desarrolladores creen en la norma 37 de Internet.

Esta invisibilización de la mujer desde la infancia de la industria hasta nuestros días podría categorizarse como la primera respuesta reaccionaria, negar la propia existencia. Una cuestión que ha sido desarrollada en documentales como *Nerfeadas* por la periodista Marina Amores, más conocida en Internet como Blissyy. Su trabajo detalla como la construcción de esta masculinidad geek pone barreras a la entrada de la mujer en la industria en todos los planos, tanto como consumidoras como trabajadoras de la propia industria. Algo que sindicalistas como Carolyn Jong, líder de la primera sección sindical de un estudio de videojuegos en Norteamérica destacaba en una entrevista, en la que afirmaba que esta había sido una constante histórica dentro del sector y que tanto ahora en un proceso de lucha sindical se estaba dando más fuerza a otras voces no hegemónicas (Bordon, 2022).

La llegada de los juegos casuales como señalábamos anteriormente rompería un pilar fundamental de estas comunidades, que eran un nicho aislado, un refugio para quienes la masculinidad tradicional expulsó de sus beneficios. El crecimiento económico y en popularidad de la industria del videojuego hizo que mayores capas de la población accediesen a este producto, y por tanto comenzase a romperse la imagen del gamer tradicional, como señalaba Muriel, cualquiera puede ser gamer ahora.

3.2 Defender la casa del árbol ante el “asedio” feminista

Si bien, ha habido históricamente como hemos visto resistencias y directamente se trató de expulsar inicialmente a la mujer del mundo del videojuego, la realidad es que conforman más o menos la mitad del mercado. Esto ha llevado a diversas tácticas por parte de los sectores más reaccionarios dentro de la escena para tratar de impedir que se diluyan sus voces hegemónicas, que aún logran configurar el discurso dominante como puede observarse en los debates en los principales foros como Reddit (Maloney et al, 2019).

La más básica de estas acciones es la que describimos con anterioridad al diferenciarse entre hardcore y casuales, es decir entre quienes verdaderamente “aman” al medio y quienes están de por moda o de paso. Esta distinción tiene como finalidad tratar de mantener el control sobre qué productos sacan las empresas, mientras que los errores de esta se achacan en muchas ocasiones a la existencia de este nuevo tipo de jugadores. Desde las quejas por la falta de dificultad, los cambios en las temáticas o el tipo de juego que se promociona, es una dinámica constante en las comunidades gamer quejarse de estas transformaciones y reivindicar aquellos juegos que sí seguirían manteniendo la “esencia”. Muchos de estos juegos, al mantener la “esencia”, también mantienen temáticas como la sexualización de la mujer y el presentarla como objeto, en un claro reconocimiento de a qué público le están hablando (Condis, 2018).

Pero existen formas más agresivas por parte de responder a esta crisis de identidad de lo gamer y que tienen que ver con el tema de nuestro trabajo, cómo un sector de la juventud se ha politizado de forma reaccionaria a través de los debates de género en el videojuego. O más bien, a través de negar que deban existir estos debates y tratando de mantener lo hasta ahora establecido.

El ejemplo perfecto para ver esto es el caso del GamerGate en 2014, una verdadera caza de brujas dentro de la industria del videojuego que puso en el debate público una serie de discursos reaccionarios que existían dentro de la comunidad. Dicho evento también ha sido analizado posteriormente como las primeras movilizaciones de lo que se conoce como la alt right (Nagle, 2016).

El GamerGate nació a raíz del ataque a Zoe Quinn, desarrolladora de videojuegos, por parte de su exnovio quien le acusó de acostarse con periodistas para lograr reseñas positivas para su juego; y a Anita Sarkessian, periodista y youtuber, quien había comenzado una serie de videos criticando las narrativas clásicas del videojuego por su discurso machista. El evento movilizó a miles de internautas que comenzaron campañas de acoso y amenazas, inicialmente en redes sociales y después en eventos, no sólo hacia estas dos personas sino hacia en general mujeres en la industria del videojuego. La mecha que desencadenó la situación fue una preocupación en una supuesta “corrupción” del periodismo dedicado a videojuegos en las comunidades, debido a la compra de reseñas que hacen las grandes compañías. Tras la acusación a Quinn, el asunto estalló, a pesar de que luego se comprobó que dichas acusaciones eran falsas.

El GamerGate tuvo como característica fundamental que movilizó una serie de tácticas que posteriormente han sido adoptadas como mayoritarias por la extrema derecha (Green, 2019). El uso del “humor” o el troleo como formas de ataque bajo la idea de la libertad de expresión ganaron peso simplemente porque eran los métodos habituales que tenían estas comunidades para regular y controlar a sus miembros como hemos visto anteriormente. No obstante, se demostraron efectivas en tanto permitieron esconder bajo la guisa de la libertad de expresión y la normalización de las bromas para defender un “mismo equipo” una serie de discursos que anteriormente la extrema derecha no había logrado poner en el debate público.

El GamerGate politizó a un sector de la comunidad del videojuego entorno a una serie de teorías de la conspiración que afirmaban que había un intento tanto desde la industria, la academia y los movimientos feministas de controlar a los jugadores a través de sus productos (Chess y Shaw, 2016). Llegando a producirse ataques contra organizaciones de investigadores del videojuego por interpretar que eran focos de “marxismo cultural²” y que trataron de reforzar la masculinización del medio al percibir a la mujer como un agente externo que introducía debates ideológicos en su espacio seguro.

² Un concepto habitual dentro de los discursos de extrema derecha que no tiene raíz teórica, pero que suele ser un significante que agrupa aquellas teorías o discursos políticos que perciben que son del enemigo.

El discurso propiciado desde foros como 4chan o 8chan³ presentaba al movimiento como el defensor de los videojuegos frente a un “feminismo totalitario” que venía a imponer sus ideas en un medio aparentemente “neutral” en temas políticos. Evidentemente nunca ha sido neutral, porque los videojuegos al igual que otros productos culturales no pueden serlo al recoger sí o sí de su contexto una serie de influencias políticas y culturales (Navarro-Remesal, 2016). Lo que sí se ha podido producir es una suerte de hegemonía de un solo sujeto que ha impuesto como hemos explicado anteriormente un discurso único sobre qué debía tratar o no la industria. Y fue precisamente ese sector el que saltó en 2014 a defender su territorio ante la presión cada vez más evidente de que no sólo la mujer estaba en la comunidad, sino que su número y su posible influencia crecía de forma constante y relevante.

La base social del movimiento correspondería a sectores de la clase media blanca estadounidense heterosexual, quienes en el fondo siempre han constituido el sujeto gamer al que la industria apelaba (Jong, 2020). Como explica la investigadora, desarrolladora y sindicalista Carolyn Jong en su estudio sobre el crecimiento de la extrema derecha en el mundo del videojuego, que fuesen estos sectores quienes más apoyasen este tipo de movimientos no es casual. No sólo son quienes siempre han tenido la batuta dentro del mundo del videojuego, sino que en otros escenarios de la vida real son a quienes más se les apela desde este tipo de ideologías reaccionarias.

Jong siguiendo el análisis del fascismo que hizo León Trotsky, señala la confluencia entre los jóvenes universitarios estadounidenses de derechas y este mismo sujeto gamer, en tanto que ambos forman parte de la clase media de la primera potencia mundial en un momento de grave crisis económica. Una clase media a la que no se le ha dado ninguna respuesta ante su inminente proletarización y a la que se alienta en contra de la inmigración o de unas élites neoliberales que han cooptado a sectores del movimiento feministas y antirracista. Como resultado, la extrema derecha estadounidense ha configurado este discurso de que es este sector el más desprotegido a pesar de estar paradójicamente mejor situado frente a la crisis que sus hipotéticos enemigos. Un discurso que consigue su fuerza de la idea del agravio, de que había un camino que el hombre blanco estadounidense heterosexual podía seguir para cumplir sus objetivos, que se basaba en el mérito y en su propia capacidad, y que las distintas crisis le han cortado de raíz (Kimmel, 2017). La incapacidad de poder cumplir sus expectativas es lo que llevaría a esta clase media a buscar culpables, y el discurso de la extrema derecha lo redirige hacia enemigos como el feminismo.

En el contexto del videojuego, estos grupos han actuado prácticamente como matones al servicio de las empresas en muchos casos como denuncia Jong, quien explica que las propias empresas se aprovechan de la identidad gamer para disciplinar a sus trabajadores. Al lograr que un sector de los consumidores se identifique tanto con su producto, la patronal también consigue gente que acose gratuitamente a cualquiera que ponga en duda las prácticas empresariales o los discursos hegemónicos en la industria porque esta crítica pone en riesgo que salgan adelante los productos en desarrollo (Jong, 2020).

³ Una versión más “radical” de 4chan, ahora conocida como 8kun que se ha visto envuelta posteriormente en movimientos de extrema derecha como Qanon. Ver: Hoback, Cullen (2021) Q: Into the Storm. Accesible en HBO Max. (20 April 2021)

3.3 Guerras culturales: el videojuego como excusa

En términos políticos el GamerGate fue una escuela para un nuevo sector de la extrema derecha que aprendió como las redes sociales y el mundo digital podían servir de herramientas para ganar el debate público. El uso de la sátira y la ironía por un lado (Green,2019) y de supuestamente la libertad de expresión (Marantz, 2020) compusieron el discurso de la alt right.

Respecto a la libertad de la expresión, o más bien a una tergiversación de esta, la alt right proponía una perspectiva en la que un enemigo externo de la comunidad gamer, el feminismo, venía a destruir el “sentido común” existente en dicho lugar con el objetivo de imponer su ideología. Un “sentido común” que no deja de ser aquellas narrativas tradicionales del videojuego de corte neoliberal que imponen una ideología que todavía se naturaliza por parte de los jugadores como la forma en que los videojuegos “funcionan” (Crawford&Muriel, 2018), y a la que deben añadirse aquellas narrativas que constituyen y son generadas por la masculinidad geek. Al constituir un enemigo común y totalitario que amenaza con destruir la “esencia” de los videojuegos y que ya se percibía como problemático a raíz del desarrollo de los juegos casuales, la extrema derecha logra naturalizar la necesidad por cualquier medio.

La caza de brujas que supuso el GamerGate quedaría justificada porque se estaría defendiendo uno de los derechos más sagrados en las democracias liberales (en especial en su mitología), la libertad de expresión. La alt right ha sabido instrumentalizar este concepto para presentar a sus figuras y sus discursos como aquellas que defienden dichas libertades fundamentales frente a la decadencia de las élites multiculturales neoliberales (Marantz, 2020). Las figuras que dentro de la comunidad denunciaban al “feminismo totalitario” que amenaza al medio lo hacían a través de esta idea de defenderse de una supuesta censura y al mismo tiempo denunciar una posible corrupción dentro de la industria. Es el caso, siendo el más relevante, de Carl Benjamin, más conocido como Sargon of Akkad en Youtube, la principal figura que distribuyó las teorías de la conspiración que enlazaban feminismo, control de mentes desde el Estado norteamericano y otra serie de mensajes que buscaban censurar cualquier debate sobre género en la industria (Chess y Shaw, 2015). Al mismo tiempo, aprovechaban el momento para extender ciertos discursos ideológicos de extrema derecha como la idea del “marxismo cultural”, un feroz antifeminismo y anticomunismo.

Otra lección fundamental que se deriva de esta táctica fue el razonamiento de cómo colocar y naturalizar su opinión en determinados temas a base de mandar miles y miles de mensajes en redes sociales, hasta el punto de hacer aceptables en la esfera pública sus ideas.

Una cuestión que Marantz explica a través del concepto de la Ventana de Overton. Esta idea es una metáfora de un think tank libertario formulada en los años 90 que defiende que los vocabularios culturales varían a lo largo de la historia, las ideas que en un momento son aceptadas en un mayor o menor grado pueden pasar a ser impensables y viceversa, por lo que su posición dentro del debate público siempre es temporal y cambiante (Marantz, 2020). A partir de esta hipótesis, la alt right habría deducido una estrategia para introducir su discurso en la esfera pública, el bombardear la agenda pública con polémicas, mensajes, debates y acciones que independientemente de su resultado,

conlleven que poco a poco se naturalice el uso de sus términos en las discusiones corrientes. La idea habría tenido éxito en tanto que no sólo se conocen sus posiciones, sino que ya han logrado la legitimidad de ser una opción (aunque se perciba como radical u odiosa por muchos sectores) más dentro del debate de las democracias liberales.

Por último, en cuanto al uso de la sátira y la ironía como herramientas políticas su uso quedó codificado en la doctrina de la alt right a través de la “A Normie’s Guide to the Alt-Right⁴” un documento publicado por Andrew Anglin, en el blog neonazi Daily Stormer, blog del que es editor y fundador. En el documento, el autor analiza el éxito que ha tenido la alt right para crecer y modernizar el mensaje neonazi y supremacista blanco a través de la adopción del uso de memes y la sátira que han tomado de lugares como 4chan o Reddit (Green, 2019). Anglin destaca el uso de memes, bromas y el uso de la ironía como herramientas de radicalización y reclutamiento online. Para este pensador neonazi, sucesos como el GamerGate no son una anécdota sin más, sino que reconoce que el movimiento moderno de extrema derecha estadounidense le debe una gran parte de su crecimiento a estas comunidades online que se movilizaron contra la mujer y el feminismo en el videojuego. Una parte importante de las imágenes, códigos y tácticas de la alt right serían para Anglin simplemente cosas que nacieron en 4chan en la primera década del siglo XXI a las que la extrema derecha les dio una dirección, haciendo que un grupo de internautas criados en estos espacios pasasen de actuar por generar el caos a hacerlo por motivaciones políticas.

Para Viveca Green que ha estudiado el uso que ha hecho la alt right de estas herramientas en sus primeros años, la clave estaría en que la alt right apela a un sentido de la rebeldía y de la incorrección política presente en los jóvenes a los que hace participes en un grupo que ha pasado de generar el caos por diversión a una actividad política militante. Un punto que comparte Angela Nagle en “Muerte a los Normies” donde afirma que una gran parte del éxito de la alt right en estos sectores de la juventud se debe a la capacidad de aparecer como rebeldes ante el sistema neoliberal y al mismo tiempo, construir un enemigo común (feminismo) que explica los males de estas comunidades (Nagle, 2016).

Según Green estas herramientas no sólo permiten generar un sentimiento de comunidad y regular a sus miembros, sino que permiten desafiar las ideas dominantes de una sociedad de forma indirecta y cómica, reforzando la crítica sin que se perciba necesariamente agresiva. La sátira permitiría “exponer, ridiculizar, atacar de forma indirecta, graciosa, ingeniosa y profunda ciertas ideas o convenciones (Green, 2019, pág 34). Da una identidad al grupo que “pilla la broma” y al mismo tiempo configura a los externos que no lo hacen, alimentando tanto la necesidad de extender dicha crítica más allá del grupo original que percibe que tiene un poder colectivo para atacar una idea, como incrementar la distancia social de su objetivo (dehumanizarlo en algunos casos). Esta táctica que constituía un pilar fundamental de la masculinidad geek como podía observarse con la cuestión del troleo, deviene un mecanismo perfecto para guiar a una comunidad hacia su enemigo.

Si bien, es un arma que funciona en ambos sentidos, los memes de la alt right también pueden ser tomados por la izquierda para defenderse. En palabras de Anglin, la idea de

⁴ El documento en sí ya no se encuentra online, pero puede recuperarse a través de herramientas como The Internet Wayback Machine que permite visitar una copia de la web.

su comunidad es extenderse sus mensajes en la juventud a través de la confusión de ser “irónicamente no-ironicamente nazis”, es decir, lanzar bromas y memes que requieren un alto capital cultural de Internet para entenderlas por completo, pero que van introduciendo una serie de mensajes e ideas en el imaginario de la cultura popular y en el de los jóvenes. Estos últimos se perciben rebeldes al tomarlas y escandalizar a sus mayores y a la sociedad en general. Siguiendo el documento de Anglin, ser capaces de introducir sus mensajes en memes y otros elementos de la cultura popular es la guinda del pastel, porque da un alcance al mensaje anteriormente no pensado.

Para la alt right esto no sólo les permite aparecer como outsiders que “desafían” al poder con el objetivo de defender la masculinidad blanca amenazada por las transformaciones sociales, sino que les cubre un manto de ficción que les permite controlar cuando admiten o no pensar realmente algo. Una defensa de la masculinidad tradicional en riesgo que apela a un sujeto varón blanco que encuentra un público en las comunidades de la masculinidad geek donde están acostumbrados a ser los protagonistas de todos los productos culturales que consumen. Para Anglin enlazar el miedo de estos jóvenes a que las mujeres ocuparan su espacio seguro y pusieran en duda los pilares de sus comunidades con el discurso anti-género de la alt right fue sencillo, porque en el fondo se estaba apelando al mismo miedo, el que el feminismo y otros movimientos progresistas pudieran acabar con la masculinidad y destruyesen los privilegios que podían acumular estos grupos, incluso si la mayor parte de estos les estaban vedados por la masculinidad tradicional (Green,2019). Por ello, el bloguero neonazi explica que Steve Bannon, estrategia y asesor de Trump en aquella época, fue rápidamente consciente de la capacidad de movilización y utilidad que podían tener estas comunidades en una campaña política y comenzó su acercamiento a ellas tras el GamerGate, afirmando que podían ser soldados digitales al servicio de Trump.

4. Conclusiones

El mundo del videojuego nos permite conocer algunos de los mecanismos de radicalización política más importantes de nuestra época. Como el producto cultural de mayor alcance, en especial entre los jóvenes, no sólo refleja unas tendencias socioculturales amplias, sino que también está participando activamente en ellas. Es como afirma Daniel Muriel, parte constitutiva y constituyente de la realidad actual.

Por tanto, el análisis de los discursos ideológicos que se construyen y reproducen por parte de la industria, pero también de las propias comunidades de jugadores y de sus distintos sectores pueden ayudarnos a comprender los procesos de politización actuales. Si bien, este trabajo se ha centrado en cómo la extrema derecha ha instrumentalizado y crecido entorno a un sector de estas comunidades a través de un mensaje antifeminista, que ya se encontraba presente en ciertos grupos gamer, la cuestión puede extenderse más allá. Reflexionar sobre los propios mecanismos, narrativas y “sentidos comunes” de la industria pueden dar pistas sobre qué ideas se naturalizan entre sus usuarios: desde una visión de la historia y de determinados eventos (Venegas, 2020); una visión geopolítica concreta (Moreno y Venegas, 2021); como debemos reaccionar a las múltiples crisis económicas (Pérez-Latorre et al 2019) ...

En el caso de las resistencias reaccionarias a los discursos de género o a la presencia de la mujer en determinados espacios normalmente reservados para lo masculino, la industria del videojuego representa un buen ejemplo de como se han construido dichos espacios. Desde el diseño de los productos para que solo apelen a determinadas características asociadas a la masculinidad, una progresiva invisibilización y expulsión de la mujer y de otras identidades de dichos espacios, y una resistencia encarnizada a que estas voces no hegemónicas ganen espacio y representación en esta comunidad. Con esto no se pretende afirmar que la comunidad gamer en su conjunto acepte esta visión reaccionaria, pero sí que un importante sector ha logrado erigirse en la voz dominante que politiza el debate en sus términos y se apoya en la presencia durante décadas de determinados discursos que lo legitiman. Que los videojuegos se hayan construido durante tanto tiempo entorno a los estándares meritocráticos y de la masculinidad tradicional, donde individuos solitarios, hombres hechos a sí mismos, protagonicen cada título mientras la mujer quedaba relegada al rol de trofeo, o a asumir roles masculinos para tener un mínimo protagonismo tiene mucho que ver con el crecimiento de la extrema derecha.

Finalmente, también sería importante destacar que esta situación no es irreversible y que precisamente nos encontramos en un proceso de lucha política y sindical dentro de la industria del videojuego (García Barcelona, 2021; Carpenter 2021). En palabras de Jong, que el contenido ideológico de estas obras cambie hacia perspectivas más progresistas depende de la fuerza del movimiento obrero no sólo a nivel del sector sino en global para lograr imponer diferentes perspectivas en el desarrollo y creación de estos productos (Bordon, 2022). El videojuego junto a otros espacios es un campo de batalla aún abierto contra las fuerzas reaccionarias en un periodo de crisis y de apertura de posibles horizontes alternativos.

Bibliografía

Blissy, *Nerfeadas*. Accesible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ip4fYVZmvFI&list=PL3PLSR6snf9vqDMmbzax7UyCf8-PHBFva> [último acceso 23 de agosto de 2022]

Bordon, Roberto. (2022) “*El movimiento de sindicalización está creciendo, no solo en la industria del videojuego*”: entrevista a Carolyn Jong. Accesible en: <https://www.izquierdadiario.es/El-movimiento-de-sindicalizacion-esta-creciendo-no-solo-en-la-industria-del-videojuego>

Cambria, Erik, Praphul Chandra, Avinash Sharma, and Amir Hussain. 2010. “*Do Not Feel the Trolls*.” In *Proceedings of the 3rd International Workshop on Social Data on the Web* (Shanghai, China). SDoW.

Carpenter, Nicole (2021) *North America has its first video game union at Vodeo Games*. Polygon. Accesible en:

<https://www.polygon.com/22834924/vodeo-games-first-video-game-union-north-america-code-cwa> [ultimo acceso 19 de agosto de 2022]

Chess, S, and A. Shaw. 2015. “*A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity*.” *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59 (1): 208–20.

Chess, S., & Shaw, A. (2016). *We are all fishes now: DiGRA, feminism, and GamerGate*. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 2(2).

Condis, M. (2018). *Gaming masculinity: Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*. University of Iowa Press.

Crawford, Garry&Muriel, Daniel. 2018. *Video games as culture: considering the role and importance of Video Games in contemporary society* New York, NY: Routledge.

Garcia Barcelona, Alberto (2021) *Trabajadores de Activision Blizzard organizan una huelga en protesta por los casos de abuso*. La Vanguardia.

Accesible en: <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20210728/7630057/activision-blizzard-demanda-acoso-sexual-discriminacion-huelga.html> [ultimo acceso 20 de agosto de 2022]

Greene, V. S. (2019). “*Deplorable*” satire: Alt-right memes, white genocide tweets, and redpilling normies. *Studies in American Humor*, 5(1), 31-69.

Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT press.

Jong, C. (2020). *Bringing politics into it: Organizing at the intersection of videogames and academia* (Doctoral dissertation, Concordia University).

Kimmel, M. (2017). *Angry white men: American masculinity at the end of an era*. Hachet, UK.

Kocurek, Carly. A. *Coin-Operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade*. University of Minnessota Press. 2015.

- Maloney, M., Roberts, S., & Graham, T. (2019). *Gender, masculinity and video gaming: Analysing Reddit's r/gaming community*. Palgrave Macmillan.
- Marantz, Andrew. *Antisocial : la extrema derecha y la "libertad de expresión" en Internet*. Editorial Capitán Swing. 2020.
- Monahan, Sean (2021): "Video games have replaced music as the most important aspect of youth culture". The Guardian. Accesible at: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/jan/11/video-games-music-youth-culture> (3 April 2021)
- Moreno Cantano, Antonio Cesar y Venegas Ramos, Alberto. *Protestas interactivas: el videojuego como medio de reivindicación política y social*. Ed. Shangrila. 2021.
- Muriel, Daniel. *Identidad Gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Editorial AnaitGames. 2018.
- Navarro Remesal, Victor. *Libertad Dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Ed. Shangrila. 2016.
- Nagle, Angela. *Muerte a los normies: Las guerras culturales en internet que han dado lugar al ascenso de Trump y la alt-right*. Orciny Press.2018.
- Pérez-Latorre Ó, Navarro-Remesal V, Planells de la Maza AJ, Sánchez-Serradilla C. *Recessionary games: Video games and the social imaginary of the Great Recession (2009–2015)*. Convergence. 2019;25(5-6):884-900. doi:10.1177/1354856517744489
- Paul, C. A. (2018). *The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst*. U of Minnesota Press.
- Venegas Ramos, Alberto. *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Ediciones sans soleil. 2020