



# Gamergate: intentar expulsar les dones del món tecnològic

Grup de Recerca JovenTIC  
@JovenTIC

Des dels anys 80, la informàtica va passar a destinar-se als nois de la casa, que s'iniciaven amb les primeres miniconsoles de Nintendo i les màquines recreatives

Originalment una campanya contra la falta d'objectivitat en alguns crítiques de videojocs, el Gamergate va degenerar en assetjaments masculistes

Es diu que la relació entre les dones i les tecnologies és força problemàtica, i que integrar-les en aquest àmbit és un dels principals reptes de la nostra societat. Un repte que s'enfronta a una sèrie d'estereotips durs de pelar. Tanmateix, la història d'aquesta relació no és tant una història de prejudicis sobre les capacitats de les dones com una història de discriminació pura i dura, tal qual. Per comprendre la distància actual que hi ha entre les dones i la tecnologia, cal recordar la història de la seva expulsió. Perquè abans hi eren: si actualment creiem que la tecnologia no és cosa de dones, és sobretot conseqüència d'haver-les fet fora.

Des que Ada Lovelace va realitzar el que es considera el primer programa de la història l'any 1844, i Grace Hooper, cent anys més tard, va fer el primer compilador, han passat moltes coses. La més important és que les dones han estat desterrades de la informàtica. Durant els anys 50 i 60 es considerava una activitat especialment recomanable per a elles, com encara succeeix a molts països asiàtics i musulmans. S'ha arribat a dir que elles no són aptes o no tenen interès, però la informàtica ha de passar a ser una creació col·laborativa d'homes i dones.

## La informàtica moderna, espai masculí

Als anys 80, les dones van assistir atònites a l'entrada dels ordinadors (els Commodore, els ZX de Sinclair, els primers Apple) a les habitacions de casa: no a les seves, sinó a les dels seus pares o a les dels seus germans, i és que a diferència d'altres professions que només podien dur-se a terme en espais laborals i institucionals, en espais reclamats per la lluita feminista i sindical, la informàtica es va començar a practicar de manera lúdica a l'espai més patriarcal de la nostra societat: la família. Un espai on els recursos es repartien per ordre d'importància i suposada rendibilitat i per tant, gairebé sempre en últim lloc a les noies.

Conseqüentment, es va començar a exigir als aprenents d'informàtica que arribessin a la universitat dominant la matèria, una condició que elles no podien complir. Les naixents empreses d'informàtica es van anar configurant com a veritables clubs d'amistat masculina on les dones no eren gens benvingudes.

Paral·lelament, el món dels videojocs de seguida es va estrènyer, passant de ser una activitat per a tota la família, amb les consoles Atari o Magnavox connectades a la televisió del menjador, a ser només per als nois de la casa que solien rebre les primeres miniconsoles de Nintendo (les Game & Watch). De manera semblant, les primeres màquines recreatives potents es van ubicar als bars, uns espais on només eren benvinguts els nois. D'aquesta manera, els jocs ràpidament van passar a reflectir en exclusiva els interessos, aficions i fantasies masculines. Les dones, que conformaven quasi el 40% de les estudiants d'informàtica als anys 80, ja no suposen ni el 10% de l'alumnat en gran part de les universitats occidentals.

Malgrat tot, amb l'arribada del nou segle el món dels videojocs s'ha anat expandint a públics més diversos. Els jocs casuals, l'aparició dels smartphones, de les tablets i de tota una sèrie d'eines més accessibles per crear videojocs; l'entrada de creadors de videojocs provinents d'altres classes, sexes i interessos; tot plegat ha generat altres continguts, noves maneres de jugar i jugadors diversos. És en aquest nou context de difusió i participació que un grup d'homes jugadors comencen a veure amenaçat el domini d'una esfera cultural que havien considerat pròpia.

## Fúria contra el canvi

La història de les minories dominants, batent-se a mort per mantenir els seus privilegis, acaba de viure recentment un episodi més, conegut amb el hashtag Gamergate. Aquesta vegada





/ ZULEMA GALEANO

no es tracta d'homes metges o advocats bloquejant l'entrada de les dones a la seva professió, ni de masculistes (homes i dones) argumentant contra tota evidència que moren tants homes com dones de violència "domèstica". Aquesta vegada els seus protagonistes són homes jugadors. El que està en joc és el domini dels terrenys de la tecnologia i de l'oci, dos espais en els quals els privilegis que dóna el fet de ser jugador home, blanc, de classe mitjana i occidental són abundants.

En primer lloc, dominar la tecnologia suposa dissenyar i crear el present i el futur de la nostra societat en base a unes necessitats exclusives. Comporta, també, que els assoliments de les persones com ells seran públicament reconeguts i registrats en la història oficial. Això implica que, quan tinguin problemes, gent com ells els ajudaran a resoldre'ls i comprendran les seves preocupacions. Tot plegat reduirà la seva vulnerabilitat i la seva dependència d'altres persones expertes, a la feina i a casa -perquè a casa, ja se sap, regnen les dones; sempre. En segon lloc

i des de la perspectiva de l'oci, gaudir de la informàtica i dels videojocs implica tenir temps lliure i no estar col·lapsats per les responsabilitats, per cap maduresa emocional presuposada. El privilegi de jugar com a home consisteix en què ningú els abassegarà, els molestarà ni comentarà el seu físic. Ningú intentarà tocar-los, ni físicament ni virtualment. Ningú no els dirà que els jocs no són per a ells ni que la gent com ells no saben jugar, ni se sentiran obligats a demostrar cada vegada que ells no representen tot el seu gènere. Els seus errors només seran seus i de ningú més. Quan vagin a comprar tothom entendrà que no estan comprant jocs per al seu germà o el seu xicot; quan juguin, sempre trobaran personatges amb els quals sentir-se identificats i divertir-se. Sempre.

El Gamergate va agafar força manifestant-se en forma de campanya per atacar la manca d'objectivitat de certes publicacions de crítica de videojocs. Curiosament va començar per les més favorables als i les creadores independents, *crow-*

## Alguns internautes evidencien, a través del seu acarnissament en fòrums i xarxes socials, que senten en qüestió el domini masculí dels àmbits de l'electrònica i de l'oci

*funded*, de grups minoritaris, etcètera. Però l'afer ha derivat en una campanya d'assetjament brutal contra algunes dones creadores i crítiques del món del videojoc. En alguns casos, van haver de deixar el món dels videojocs com a professió; en altres, van haver de marxar de casa seva temporalment davant la difusió de les seves dades personals per les xarxes socials. Les amenaces sobre la seva integritat física eren cada vegada més fortes i creïbles.

### Tornar a compartir

L'acarnissament del Gamergate és potser una mostra que ja hem entrat en la fase del cos a cos, i que per tant estem assistint als darrers esbufecs, violents, criminals i perillosos, molt perillosos encara, del privilegi masculí en el món dels videojocs. Quins privilegis es perden si les dones també juguen i creen videojocs que interessen els membres d'altres grups socials? Segurament el privilegi de poder comportar-se de forma masculista amb impunitat, sense que ningú els faci comentaris sobre les seves actituds ni se senti agredit pel seu comportament en un entorn d'homes jugadors. Tant si tenen fonaments lògics com si no els tenen, les pors poden ser usades de forma molt racional per actors amb interessos polítics concrets. Per exemple, amb la finalitat d'estimular formes de pensament reaccionàries i anti-feministes, en pro d'una ideologia conservadora que abogui pel manteniment i la recuperació de tots els privilegis de les minories dominants.

El món dels videojocs es considera el boc expiatori dels mals del món: o se'ls culpa de tots els mals o bé se'ls vol fora del món i de les seves problemàtiques ja que 'només' són un joc. La qüestió és que són un espai social de relació, creació i reproducció social i cultural. Com en qualsevol espai social, la societat completa es reproduceix en el seu si. Així doncs, no és estrany que emergeixin en aquest àmbit totes les tensions i resistències sobre com volem viure, jugar i imaginar-nos la nostra societat futura.

No es tracta de treure les joguines als nens que ja les tenen, sinó de compartir-les. Encara que a alguns els pugui semblar que es tracta d'expulsar els homes de la seva comunitat en el món del joc i de la tecnologia, o bé de *polititzar* un espai merament d'*entreteniment*, tot és més senzill: acceptar que es torni a compartir aquest espai comú del qual es va expulsar les dones. ◀

MISSATGERIA TREVOL  
NEIJA TREVOL  
1984 2014  
934.988.070  
eco<sup>5</sup> GRUP COOPERATIU

2<sup>a</sup> edició  
ISBN 978-84-617-2798-8  
384 pàgs.  
el grillo libertario  
distribuidora anarquista  
www.nodo50.org/elgrilloliberal  
elgrilloliberal@nodo50.org  
Un reflejo de la sociedad  
Crónica de una experiencia en las cárceles de la democracia  
Amadeu Casellas

KEEP CALM AND WATER IDEAS  
Laboratori d'Emprenedoria Social Cooperativa  
www.labcoop.coop

QUESONI  
Sonorització  
Il·luminació  
Audiovisuals  
quesoni.cat  
info@quesoni.cat  
tel. 931 88 55 25