



Nota de prensa

Movistar denuncia el machismo en los videojuegos con una nueva edición de 'MyGameMyName'

- 'Cambia las reglas del juego' es el lema de la nueva edición de #MyGameMyName, disponible en www.mygamemyname.es
- Los videojuegos siguen siendo un sector bastante masculinizado. Entre los hombres jóvenes, el 95,4% juega a videojuegos, mientras las mujeres alcanzan el 78,4%. Más de la mitad de ellos juega diariamente, frente a únicamente 1 de cada 5 chicas.
- Movistar y Movistar Riders vuelven a visibilizar, después de casi cuatro años de la primera campaña, cómo es el día a día de las mujeres que juegan a los videojuegos.
- La iniciativa cuenta con la participación de creadoras de contenidos, jugadores profesionales y personalidades del sector como Jen Herranz, Gemita, Mery Soldier, Leviathan, Laurita Chicle, Sugus Susana Perxita, Suja, Goes, Tanizen, Gonsabella, Estela Miralles, Mopoz, Aidy, Black Españolito, Lucas Rojo, Starwraith, Marky o Rachel.

Madrid, 24 de noviembre de 2022.- Movistar vuelve a colaborar con la iniciativa internacional #MyGameMyName para denunciar el tratamiento machista en la industria del gaming, llevando a cabo un segundo experimento para visibilizar cómo es el día a día de las mujeres que juegan a videojuegos, y poder analizar si ha habido un cambio de comportamiento en estos años.

Seis reconocidas streamers, Jen Herranz, Gemita, Mery Soldier, Leviathan, Laurita Chicle y Sugus Susana, ponen voz a este problema virtual bajo el lema 'Cambia las reglas del juego'. La campaña muestra también el experimento realizado por creadores de contenidos, streamers y pro players que cambian sus nicks por nicks femeninos para comprobar los insultos y comentarios inapropiados que reciben las chicas cuando juegan a videojuegos online.

Telefónica, S.A.

Dirección de Comunicación Corporativa

email: prensatelefonica@telefonica.com

<https://www.telefonica.es/es/sala-comunicacion/>



Coincidiendo con la próxima celebración del Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer el 25 de noviembre, Movistar presenta la segunda entrega de este proyecto, disponible en www.mygamemymname.es, que busca concienciar a los jóvenes en general y a los amantes del gaming en particular sobre la importancia del respeto y de la eliminación de los prejuicios que pueden tener ante una jugadora por el simple hecho de ser mujer. La campaña pretende poner fin a las agresiones verbales hacia las mujeres a través de las herramientas sociales tanto en los videojuegos, como en su vertiente profesional, los eSports, así como transmitir los valores de igualdad del deporte y el uso responsable en la tecnología.

Cada vez son más las mujeres que dan la cara en el mundo de los videojuegos, tanto jugadoras como profesionales, aun sabiendo que se exponen a comentarios machistas y discriminatorios. Para evitar este tipo de situaciones, muchas de ellas prefieren 'ocultarse' tras un perfil anónimo, neutro o directamente jugar en comunidades con gente que conocen y donde se sienten más cómodas.

Los videojuegos continúan siendo un sector bastante masculinizado: entre los hombres jóvenes, el 95,4% juega a videojuegos, mientras que, entre las mujeres, las videojugadoras alcanzan el 78,4%. Más de la mitad de ellos juega diariamente, frente a únicamente 1 de cada 5 chicas, según datos de Fundación FAD Juventud*.

Con el apoyo a este proyecto, Movistar deja clara su apuesta por el uso sano y seguro de la tecnología, transmitiendo con acciones como #MyGameMyName2022 los valores deportivos en el ámbito electrónico y posicionándose a favor de la tolerancia cero ante cualquier forma de discriminación.

Una iniciativa internacional para crear conciencia

My Game My Name es una campaña internacional impulsada inicialmente por la organización Wonder Women Tech (WWT), cuya misión es resaltar, empoderar y educar a las personas con poca representación en las industrias STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas por sus siglas en inglés), entre ellas las mujeres, con el objetivo de obtener una mayor presencia de estos colectivos en estos ámbitos. La campaña tiene por objetivo crear conciencia del problema al que se enfrentan las mujeres cuando juegan a videojuegos 'online' sufriendo toda clase de discriminación e insultos.

El 8M de 2019, impulsada por Movistar, se lanzó en España y Latam la primera edición, que contó con la participación de reconocidos streamers y pro players y provocó una gran repercusión en redes sociales y medios de comunicación. El hashtag #MyGameMyName fue trending topic en España y tras el lanzamiento de la campaña muchos gamers, tanto profesionales como amateurs, quisieron compartir sus propias experiencias y denunciar estos comportamientos.

* Calderón Gómez, D. y Gómez Miguel, A. (2022). Consumir, crear, jugar. Panorámica del ocio digital de la juventud. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fundación FAD Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.6338126

Telefónica, S.A.

Dirección de Comunicación Corporativa

email: prensatelefonica@telefonica.com

<https://www.telefonica.es/es/sala-comunicacion/>