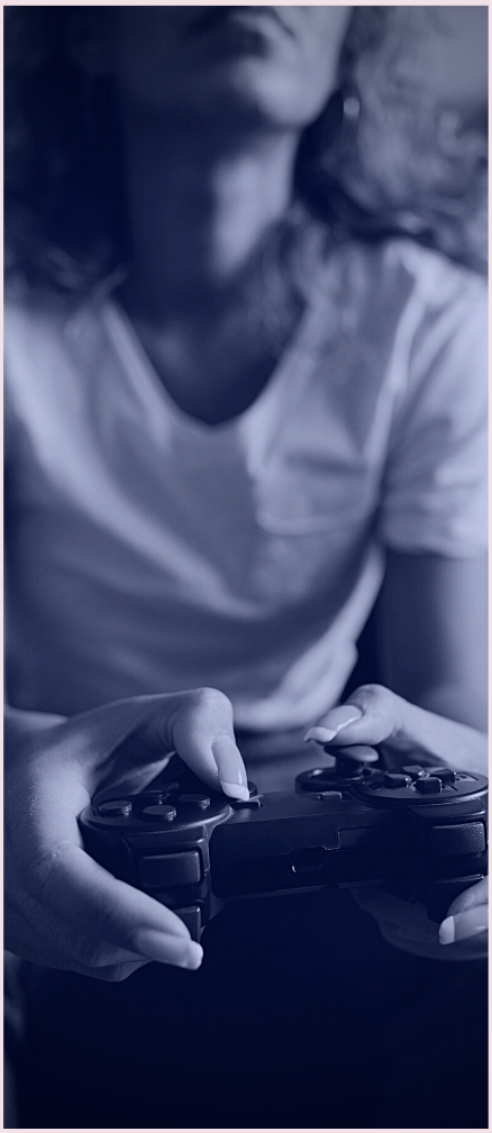


INFORME DE CONCLUSIONES

32BITS - EXPERIENCIAS DE MUJERES EN LOS VIDEOJUEGOS ONLINE EN CASTILLA – LA MANCHA

Instituto de la Mujer
CASTILLA-LA MANCHA

Equipo de la investigación:

César Arroyo López

Beatriz Esteban Ramiro

Roberto Moreno López

Elvira Sánchez Gómez

Colabora: Instituto de Estudios Internacionales en Educación y Sociedad

Agradecimientos:

A los Centros Educativos de toda la región que han colaborado en el informe, a las mujeres que han contribuido desinteresadamente a que podamos acercarnos un poco más a sus experiencias en el mundo online y, en especial, a la compañera @feminismoen8bits, por su ayuda para llegar a las mujeres entrevistadas y por su importante contribución al análisis feminista de la industria de los videojuegos.

Nota: Todos los logos de videojuegos que son utilizados en este documento son propiedad de sus respectivos dueños y aparecen en este informe única y exclusivamente para usos pedagógicos y de investigación.

Este proyecto se realiza al amparo de la Resolución de 20/04/2021, del Instituto de la Mujer de Castilla - La Mancha, por la que se convocan ayudas a la investigación en el año 2021. Extracto BDNS (Identif.): 558980. [2021/5129]

Financia

Instituto de la Mujer CASTILLA-LA MANCHA

Castilla-La Mancha

Colabora

INEEYS INSTITUTO DE ESTUDIOS INTERNACIONALES EN EDUCACIÓN Y SOCIEDAD

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 7
DISEÑO Y METODOLOGÍA 9
VIDEOJUEGOS ONLINE MULTIJUGADOR.....14
VIOLENCIAS EN LOS ENTORNOS VIRTUALES, CIBERACOSO Y GÉNERO 17
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN 22
Resultados de los cuestionarios.....26
Resultados de las entrevistas.....45
ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS Y JUEGOS ONLINE Y SUS MEDIDAS DE PROTECCIÓN 62
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTAS 71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 76

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfico 1. Distribución de la muestra total por provincias, en porcentajes.

Gráfico 2. Distribución de la muestra total por sexos, en porcentajes.

Gráfico 3. Distribución de la muestra de mujeres por edad, en porcentajes.

Gráfico 4. Distribución de la muestra de mujeres por provincia, en porcentajes.

Gráfico 5. Distribución de la muestra de mujeres por tipología de municipio, en porcentajes.

Gráfico 6. Distribución de la muestra de mujeres por estudios cursados, en porcentajes.

Gráfico 7. Mujeres jugadoras de videojuegos, en porcentajes.

Gráfico 8. Frecuencia de juego a videojuegos, en porcentajes.

Gráfico 9. Tipología de plataformas utilizadas para jugar videojuegos, en porcentajes.

Gráfico 10. Géneros de videojuegos preferidos, en porcentajes.

Gráfico 11. Videojuegos preferidos.

Gráfico 12. Conocimiento sobre videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 13. Jugar a videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 14. Principales videojuegos multijugador online jugados en el último mes.

Gráfico 15. Conocimiento de las personas con las que se juega a videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 16. Percepción sobre el género mayoritario del resto de jugadores en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 17. Tendencia a mostrar abiertamente el género en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 18. Utilización de alias y/o avatar ambiguo para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 19. Silenciar el micrófono para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 20. Uso de moduladores de voz para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 21. Conocimiento de mujeres que hayan usado medidas para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 22. Tipología de estrategias utilizadas para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online identificadas, en porcentajes.

Gráfico 23. Experiencia con la violencia online durante una partida de videojuego multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 24. Tipologías de violencia online sufridas durante las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 25. Percepción de la influencia del género en como motivación de la violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 26. Percepción de otros factores identitarios como motivación de la violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 27. Reacciones de las mujeres víctimas de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 28. Consecuencias sufridas por las mujeres víctimas de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 29. Abandono de los videojuegos multijugador online tras sufrir violencia online, en porcentajes.

Gráfico 30. Detección de episodios de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online motivados por el género de la víctima, en porcentajes.

Gráfico 31. Detección de episodios de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online motivados por alguna otra característica identitaria de la víctima, en porcentajes.

Gráfico 32. Reacciones ante episodios de violencia online sobre otras personas en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 33. Consecuencias sobre otras personas que han sido víctimas de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 34. Conocimiento de los códigos de conducta de las compañías en los videojuegos multijugador online, en porcentajes.

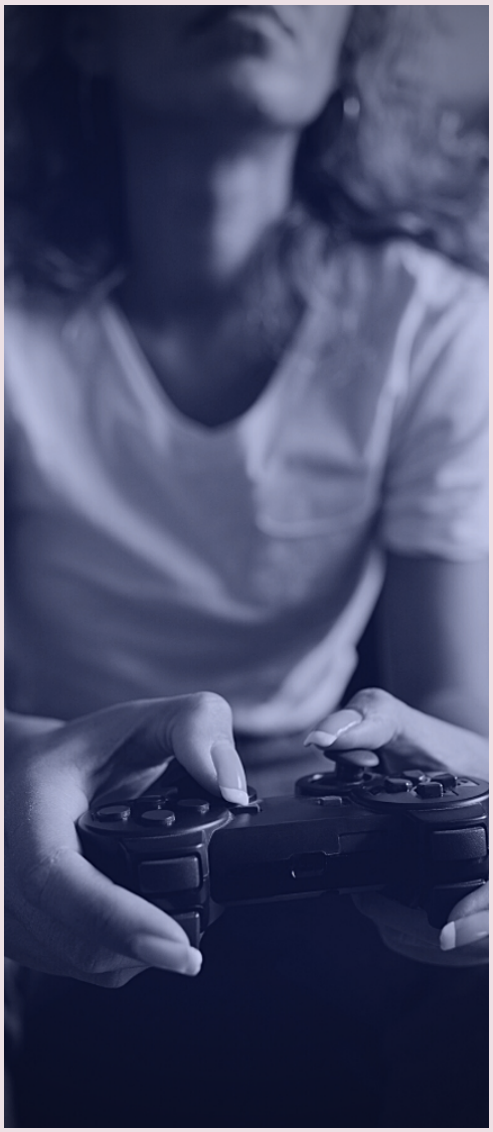
Gráfico 35. Conocimiento de los sistemas de denuncia de conductas negativas en los videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 36. Utilización de los sistemas de denuncia en los videojuegos multijugador online, en porcentajes.

Gráfico 37. Satisfacción ante la respuesta de la compañía, en porcentajes.

Gráfico 38. Acciones emprendidas por las compañías, en porcentajes.

Gráfico 39. Consecuencias para las víctimas que denuncian la violencia online en videojuegos multijugador online, en porcentajes.



INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Los juegos multijugador online en España forman parte del habitual escenario del ocio para las personas jóvenes de todas las edades desde hace años. Los últimos datos obtenidos en nuestro país referencian que los videojuegos online representan el 50% de las actividades que los jóvenes realizan en el entorno online (INJUVE, 2020)

Las empresas, conocedoras de este nicho de negocio, destinan cuantiosos recursos no solo al diseño de experiencias de carácter cooperativo online que permitan a los jugadores sentirse parte de un mundo virtual amplio en el que compartir, competir y disfrutar de emociones; sino también a su sostenimiento a través de la creación de infraestructuras virtuales, ingentes cantidades de personal técnico y servidores dedicados en exclusiva.

La COVID 19 ha tenido un importante efecto en el uso de la tecnología y las comunicaciones online y, especialmente, ha multiplicado el uso de esta alternativa lúdica entre la población más joven, aumentando (BussinesWire, 2021) hasta en un 271% el consumo de videojuegos online (ABC, 2020).

El acceso a las plataformas online de juegos y su disfrute, aunque tradicionalmente ha sido de dominio masculino, se ha ido revirtiendo y en los últimos años de los aproximadamente 15 millones de usuarios de videojuegos que existen en España (Asociación Española de Videojuegos, 2021), durante el 2019 en torno al 30% eran mujeres (INJUVE, 2020). De hecho, jugar con videojuegos y consolas es una actividad recurrente entre las personas jóvenes de 15 a 29 años a la que suelen recurrir con bastante o mucha frecuencia (41,5%) (Rodríguez y Ballesteros, 2019), según el informe "Jóvenes, ocio y tic una mirada a la estructura vital de la juventud desde los referentes del tiempo libre y las tecnologías".

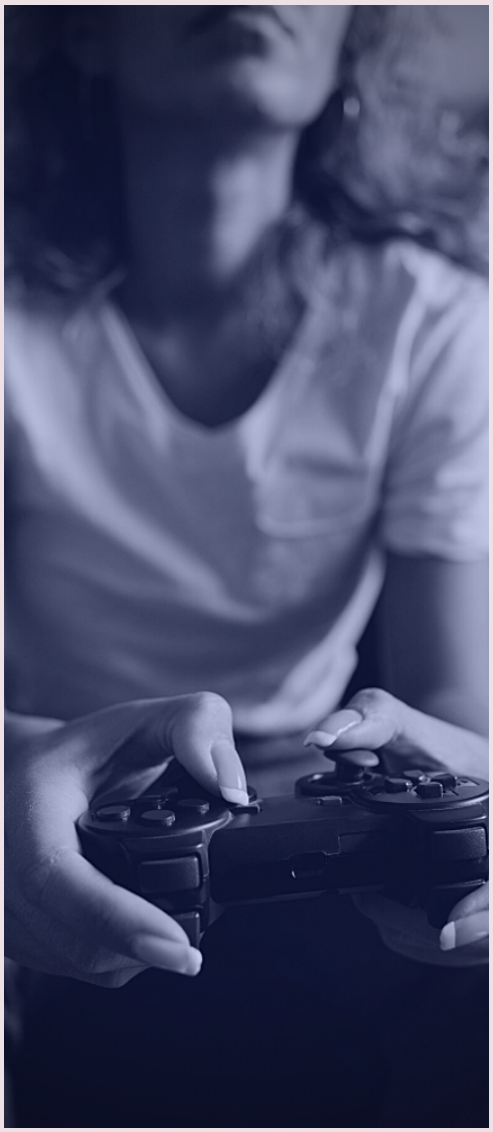
No obstante, como en muchos otros ámbitos de la vida de las mujeres, en los juegos online se dan y con bastante asiduidad experiencias machistas, con acoso, violencia verbal (García San Narciso, 2017), amenazas y hostigamientos (Gómez, 2015), a los que las mujeres deben enfrentarse, independientemente de que tengan un perfil desconocido o sean gamers reconocidas (Movistar, 2019). Además, el diseño de la experiencia de estos juegos adolece de forma general, de perspectiva de género.

En este sentido, recientes investigaciones (Santana Rodríguez, 2020) concluyen que:

- El 36,4% de las mujeres encuestadas afirma haber sido insultada en el transcurso de una partida de videojuego online y el 86,3% de las videojugadoras no se han planteado abandonar los videojuegos a pesar de haber sufrido comportamientos inadecuados o violentos.
- El 34% de los hombres encuestados reconoce haber escuchado insultos por parte de un jugador a una jugadora, por el hecho de ser mujer. Casi la mitad de los encuestados (43,6%) asegura haber recriminado dichos insultos al jugador que los había proferido.

Tomando como punto de partida la descripción realizada más arriba, se ha ejecutado un proyecto de investigación centrado en el **análisis de la violencia y el acoso a mujeres jóvenes de 16 a 29 años en juegos multijugador online en Castilla – La Mancha**, con el fin último de profundizar en el conocimiento del impacto que tiene sobre las mujeres, a identificar las principales formas de acoso y violencia contra las mujeres en el ámbito de los videojuegos online y sus repercusiones sobre las mujeres afectadas, así como, las plataformas de videojuegos donde más se producen y las respuestas que éstas ofrecen para evitar este tipo de comportamientos machistas y violentos.

Este proyecto de investigación, bajo el nombre de ***32Bits – Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha***, tiene la pretensión de servir de base, también para futuros diseños de acciones preventivas y formativas con jóvenes en relación con los videojuegos y la violencia contra las mujeres.



DISEÑO Y METODOLOGÍA

DISEÑO Y METODOLOGÍA

El proyecto se articuló a través de cuatro grandes acciones:

- Diseño de la investigación.
- Recogida de datos.
- Extracción de conclusiones.
- Difusión de resultados.

El proyecto busca contribuir el objetivo explicitado en la convocatoria "proyectos que profundicen en el conocimiento de la igualdad entre hombres y mujeres de Castilla - La Mancha incluidas todas las manifestaciones de la violencia de género, haciendo visibles las diversas situaciones en las que se encuentran desde la perspectiva de género". Se alinea, además., con el punto octavo de la convocatoria dentro del área temática prioritaria de proyectos centrados en la violencia de género.

Objetivo general:

- Ampliar el conocimiento sobre la experiencia de mujeres en juegos multijugador online en Castilla - La Mancha y la existencia de violencia y acoso de género en este tipo de juegos online.

Se concreta en varios objetivos específicos:

1. Identificar las principales plataformas de videojuegos multijugador a las que las jóvenes de la región destinan su tiempo libre y de ocio.
2. Analizar si se producen casos de violencia y hostigamiento online contra mujeres y determinar su especifidad en relación a su tipología, características, tipo de videojuego, edad etc.
3. Determinar el impacto personal y social de este tipo de conductas en las mujeres que juegan a videojuegos multijugador online.
4. Identificar las medidas que establecen las plataformas y las empresas para evitar este tipo de comportamientos, su uso y su efectividad.
5. Ofrecer propuestas de trabajo para futuras acciones de trabajo y sensibilización con jóvenes en la línea de la prevención y de la lucha contra el acoso y la violencia hacia las mujeres en el ámbito de los videojuegos online.

ACTIVIDAD 1. Diseño de la investigación:

El equipo de trabajo ha trabajado de forma coordinada en el diseño de una investigación de carácter observacional, descriptivo, aleatorizado, multicéntrico y transversal. Se ha contado con el trabajo activo de las dos personas asignadas al proyecto

- César Arroyo López, coordinación general,
- Beatriz Esteban Ramiro, como investigadora especialista en género.

- Roberto Moreno López, como investigador experto en el diseño de investigación.

Este equipo ya trabaja de forma colaborativa en el Instituto de Estudios Internacionales en Educación y Sociedad. Adicionalmente, ha contribuido a la investigación Elvira Sánchez Gómez, como socióloga con formación específica en género.

Se ha preparado un paquete de investigación que incluye:

- Breve guía de trabajo para la recopilación de información.
- Hoja informativa para centros educativos, en el cual se solicita su colaboración, se detalla la investigación y sus objetivos, la metodología, potenciales resultados y la protección de datos. (ANEXO 1)
- Hoja informativa para participantes, similar a la ficha anterior y sirve para que los participantes puedan comprender los diferentes aspectos de la investigación, cómo será tratada su información y datos, así como los potenciales resultados. (ANEXO 2)
- Modelo de cuestionario. Incluye 6 grandes secciones: datos generales, hábitos de consumo, juegos multijugador online, identidad en los juegos, violencia en ellos, denuncia y sistemas de reporting. (ANEXO 3). En este sentido se elaboró un cuestionario online y se imprimieron copias para que permitieran una mayor difusión en la región.
- Guion para entrevistas semiestructuradas, que permitió profundizar y obtener información cualitativa respecto a los grandes bloques de interés de la investigación. (ANEXO 4)
- Hoja de consentimientos/Revocación del consentimiento e información para los entrevistados (ANEXO 5).

El diseño de los cuestionarios y las entrevistas para la realización de entrevistas semiestructuradas se llevó a cabo a través de la investigación sobre herramientas ya desplegadas por otros equipos de investigación en estudios similares anteriores (investigaciones de campo, tesis doctorales, etc.).

Este proceso de creación de las herramientas se llevó a cabo desde finales de agosto hasta finales de septiembre.

ACTIVIDAD 2. Recogida de datos.

Una vez finalizado el diseño de las herramientas del paquete de investigación, se procedió al contacto con los centros educativos de toda la región, tanto de Educación Secundaria como centros universitarios. Este contacto, de gran complejidad por la falta de respuesta de muchos centros, se llevó a cabo desde finales de septiembre hasta mediados de noviembre. La actual situación de gran complejidad entre otros aspectos por: la recurrente pandemia, las medidas de seguridad e higiene de los centros, las dificultades del curso anterior, el inicio de curso, etc., complejizaron el acceso a los mismos. A pesar de ello, se contactó diversos centros educativos de Educación Secundaria y facultades universitarias en Albacete (4), Ciudad Real (4), Cuenca (7), Guadalajara (13) y Toledo (4). Si bien es cierto que la respuesta fue muy dispar y no todos accedieron dejarnos proceder con la investigación.

Se han recogido 710 cuestionarios de toda la región, de los cuales 454 son de mujeres.

En relación con las entrevistas se han llevado a cabo 19 entrevistas de las 25 planificadas. El contacto con las mujeres seleccionadas se realizó a través de las propias encuestas en los centros educativos y de una solicitud online a través de la página de Instagram del Instituto de Estudios Internacionales en Educación y Sociedad. Además, se

aprovechó los contactos de que se disponen en redes sociales, en concreto a través del perfil **@feminismoen8bits**, quien aceptó colaborar en la difusión de la solicitud de entrevistas en Instagram. La convocatoria llegó a más de 500 mujeres aproximadamente, de las cuales contestaron 32. De este número, algunas no cumplían con el perfil, ya fuera por su región de procedencia o por edad. Y otras, finalmente, decidieron no participar. Todas las entrevistas se realizaron por medio digitales.

ACTIVIDAD 3. Análisis de resultados y elaboración de Informe regional de conclusiones.

Se ha realizado un informe regional de conclusiones a partir de los datos obtenidos en cuestionarios y entrevistas (ANEXO 6). El informe presenta la información en grandes bloques de contenido:

- Introducción
- Diseño y metodología
- Videojuegos online multijugador
- Violencias en los entornos virtuales, ciberacoso y género
- Resultados de la investigación
    - Resultados de los cuestionarios
    - Resultados de las entrevistas
- Análisis de las plataformas y juegos online y sus medidas de protección
- Conclusiones, recomendaciones y propuestas
- Referencias bibliográficas

El informe presenta la investigación, presenta el diseño y la metodología del estudio, hace una aproximación a conceptos interesantes relacionados con el mundo de los videojuegos, precisando en qué consisten y cómo funcionan los juegos multijugador online, profundiza sobre la violencia en entornos virtuales para, posteriormente, presentar los datos cuantitativos y cualitativos recabados durante la investigación, así como los principales hallazgos y propuestas surgidas de la misma.

Adicionalmente, y en base a los hallazgos y propuestas, se ha elaborado una hoja informativa que presenta de forma resumida los datos más interesantes, presentándolos además de una forma sintética y visual, y que está enfocada a un público más amplio y con afán de que pueda ser compartida fácilmente en redes sociales.

ACTIVIDAD 4. Difusión de resultados.

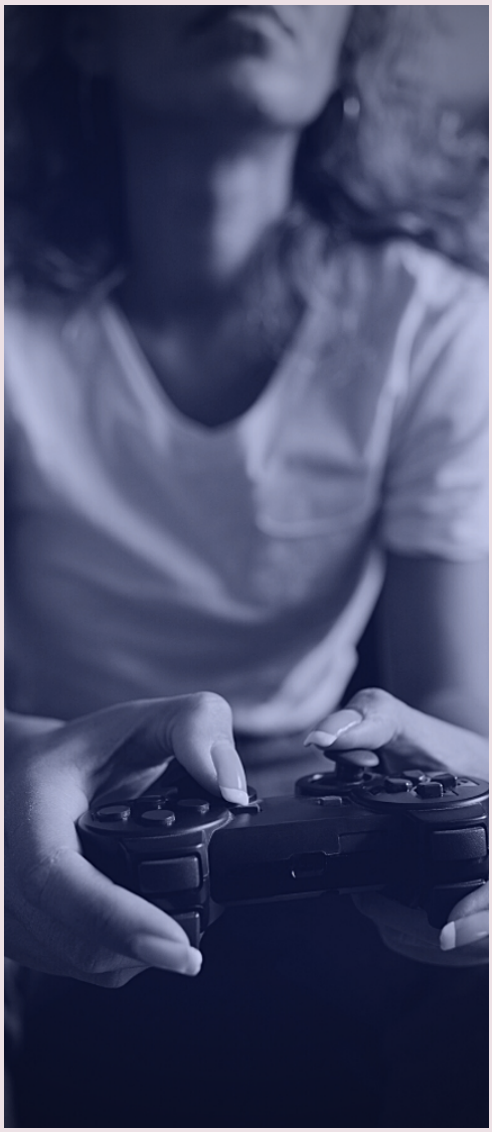
En este caso, las actividades aglutinadas bajo este epígrafe han sido las siguientes:

- Se va a realizar un acto de difusión abierto al público y los medios de comunicación en el que se presentarán el informe regional de conclusiones. Este acto no se ha realizado durante la propia duración del proyecto por las siguientes razones: consideramos necesaria la revisión y aprobación del informe de conclusiones por parte del Instituto de la Mujer de Castilla – La Mancha para su presentación. Es necesario además contar con su presencia y apoyo, y sin el paso previo se hace complicado. Además, se está negociando con la Universidad de Castilla – La Mancha poder disponer de un espacio específico entre sus actos institucionales para darle mayor relevancia al evento de presentación.

- La elaboración y difusión de la Hoja Informativa o *Factsheet*. Ya se han comentado más arriba sus propias características, y se utilizarán las redes sociales, y la web del proyecto para su difusión, previa aprobación del Instituto de la Mujer.
- Comunicación científica para la contribución de al menos un Congreso Internacional en 2022-2023, ya está preparada y solicitada su inclusión.
- La realización de un artículo o capítulo de libro para una publicación indexada en ciencias sociales y/o educación (2022).

NOTA SOBRE EL ENFOQUE:

El análisis se realizará desde un enfoque binarista: Varones-Mujeres debido a la evidencia previa de una representación muy estereotipada en los videojuegos, de forma general. De la misma manera, nos interesa la visión de las mujeres videojugadoras con características que les sitúan en una posición de desventaja y les puede llevar a la discriminación en estos entornos. El equipo investigador es consciente de las limitaciones del enfoque para mostrar otras realidades. Se ha incorporado, así mismo, un enfoque de diversidad e interseccionalidad para recoger características amplias que afectan a diferentes ejes de opresión de todas las personas que han podido participar formando parte de la muestra.



VIDEOJUEGOS ONLINE MULTIJUGADOR

VIDEOJUEGOS ONLINE MULTIJUGADOR

No es necesario remontarse al origen de los videojuegos, hace ya más de 80 años, para comprender que su nacimiento y desarrollo ha estado siempre íntimamente ligado a la evolución y experimentación con la tecnología y la computación. Su desarrollo, aunque tímido inicialmente, pronto se contempló como un nicho de mercado importante por las empresas y durante los primeros años de este siglo XXI sufrieron una explosión, llegando en la actualidad a convertirse en una de las industrias del entretenimiento más relevantes[1]. En este marco, los videojuegos ya no solo representan una alternativa de ocio, sino que también se han convertido en referentes sociales y culturales desde los cuales es posible analizar nuestra sociedad desde diversos marcos (relaciones laborales, diversidad sociocultural, relaciones de género, etc.)

En los últimos años, este sector está sufriendo un importante revulsivo, especialmente desde que se van consolidando los análisis y propuestas feministas aplicadas a la industria y sus productos.

El estudio que hemos realizado no indaga sobre las imágenes o roles que la industria del videojuego asigna a las mujeres, aunque en buena parte de los discursos de las entrevistas han aparecido mencionados, esta investigación pretende profundizar en las situaciones de acoso y violencia que las mujeres sufren en aquellos videojuegos del tipo online multijugador.

A lo largo de la historia de los videojuegos siempre ha habido títulos que permitían el juego cooperativo, antes de la llegada de internet, este tipo de experiencias se llevaban a cabo utilizando dispositivos compartidos (un mismo teclado) o conectando dos, o más, mandos a una misma plataforma de juegos. Posteriormente las redes LAN (red de área local) y finalmente la expansión de internet permitió que los juegos pudieran explotar el componente multijugador.

Los videojuegos multijugador son aquellos en los cuales se ofrece una experiencia cooperativa y/o competitiva de juego junto a otros/as jugadores/as en tiempo real. Dentro de este tipo de juegos nos centraremos en aquellos que tienen un componente online, es decir, que los/as jugadores/as se conectan a través de sus plataformas de juego (ordenadores, consolas y móviles) y utilizando internet a servidores dedicados en exclusiva a juegos en los que confluyen desde unos pocos a cientos de miles de jugadores/as la vez.

Se considera que las primeras experiencias de videojuegos multijugador online (VMO, de ahora en adelante) aunque datan de los años setenta del siglo pasado, no se consolidan hasta los años noventa con la popularización del uso de internet. Una de las referencias que se pueden encontrar para este tipo de juegos, es la de MO (por sus siglas en inglés "*Multiplayer online games*"). Bajo esta etiqueta se agrupan multitud de subgéneros en los que los/as usuarios podían disfrutar de experiencias compartidas y prácticamente sin límites espaciales o temporales. Indicamos, brevemente, algunos de ellos[2]:

- Juegos multijugador masivos online (MMO, por sus siglas en inglés *Massively multiplayer online games*). Esta etiqueta agrupa multitud de videojuegos multijugador online caracterizados porque permiten partidas en las que se reúnen un gran número de jugadores (desde cientos a miles, incluso).
- Juegos multijugador masivos online de rol (MMORPG, por sus siglas en inglés *Massively multiplayer online game role-playing games*). En este caso se caracterizan por incorporar elementos de rol en las partidas: Asunción de un personaje caracterizable (ropa, físico…), pero también con un rol que predetermina

1 Cabe destacar la reciente noticia de la adquisición de Activision-Blizzard por parte de Windows. Una operación que ha significado un desembolso de más de 68 mil millones de dólares, convirtiéndose así en una de las operaciones económicas más relevantes de las últimas décadas y una apuesta importantísima de la compañía de Bill Gates por el mundo de los videojuegos.

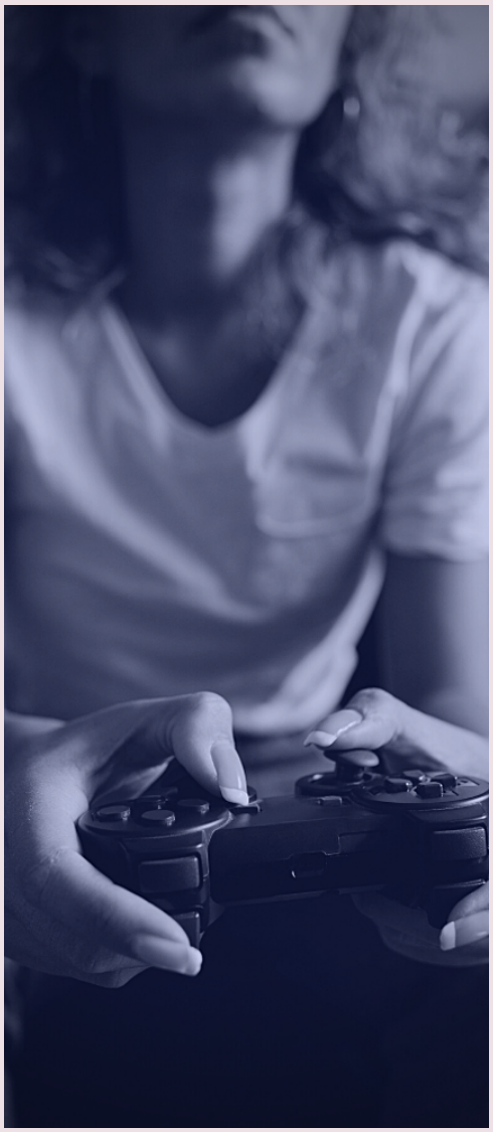
2 Nos referiremos a ellos en los términos que utilizan las propias compañías y la comunidad videojugadora, los cuales están en inglés.

su evolución (raza, oficio o clase…); progresión en base a la experiencia ganada en las sucesivas partidas, sinergias y estrategias colaborativas entre jugadores y continuidad del juego con objetivos no finalistas para cada partida, entre otras. Dos ejemplos de este tipo de juegos podrían ser World of Warcraft o Grand Theft Auto Online.

- Juegos multijugador online de arena de batalla (MOBA, por sus siglas en inglés *Multiplayer online games Battle Arena*). En este caso, los/las jugadores/as compiten en pequeños grupos contra otro equipo de jugadores/as, en un escenario limitado y utilizando estratégicamente las características y poderes de sus personajes. El objetivo es imponerse en el escenario conquistando determinados objetivos (destruir bases, conquistar determinados espacios…). Un par de ejemplos de esta tipología de juegos podrían ser League of Legends o DOTA 2.
- Juegos multijugador online de disparos en primera persona. (MMOFPS, por sus siglas en inglés *Massively multiplayer online first-person shooter game* MMOFPS). En este caso, estos videojuegos hacen coincidir el género *shooter,* es decir, el de disparos visto en perspectiva de primera persona, con las características del multijugador masivo. Entre los más conocidos están en Call of Duty o Counter Strike: Global Offensive.
- Juegos de simulación de vida/social online multijugador. En este caso, los/as jugadores/as asumen el rol de un ser (una persona, un animal u otros) al que durante el desarrollo del juego le hacen reproducir acciones del mundo real (cocinar, pescar, construir, recolectar…) así como interaccionar con los personajes que lo habitan (PNJ: personajes no jugadores) y otros jugadores/as y sus avatares. Algunos ejemplos son Animal Crossing o Second Life.

De la descripción que acabamos de detallar se desprende la importancia que tiene el componente relacional en el contexto de esta tipología de videojuegos.

32BITS – EXPERIENCIAS DE MUJERES EN LOS VIDEOJUEGOS ONLINE
EN CASTILLA – LA MANCHA



VIOLENCIA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES, CIBERACOSO Y GÉNERO

VIOLENCIAS EN LOS ENTORNOS VIRTUALES, CIBERACOSO Y GÉNERO

Los entornos virtuales, como nuevos escenarios de comunicación, cuentan con un carácter accesible que se fundamenta en un ánimo democrático de compartir información. De forma aparente se desarrolla bajo el velo de la neutralidad y horizontalidad (Donoso et al., 2015). Estas formas de realidad virtual están estableciendo sus propias reglas y están dando lugar a un universo paralelo en el cual el establecimiento de límites es cada vez más difuso, y donde las características de la realidad se reinventan proponiendo nuevos espacios de interacción (Estébanez & Vázquez, 2013). Categorías sociales como el género se ven interpeladas de una forma directa en este nuevo entorno, quedando las mujeres expuestas a agresiones de todo tipo (Donoso et al, 2015) en el fenómeno que se conoce como violencias de género en los entornos virtuales.

En este sentido, comienza a haber evidencia de que, en los espacios virtuales, que se posicionaban como espacios de horizontalidad y neutralidad en las relaciones, siguen operando las categorías sociales que generan discriminación (como la clase, el género, la etnia…) al contrario de lo que podía pensarse.

En este escenario, las diferentes formas de violencia de género se han trasladado a los espacios y formatos (redes sociales, foros, videojuegos etc.) del entorno, afectando de forma especial a las personas jóvenes como grupo de población usuaria por excelencia de este nuevo sistema comunicativo de la sociedad de la información. Burguess y Baker (2008) indicaban que la población de entre 16 y 29 años se torna como el grupo poblacional más expuesto a sufrir violencia en entornos online. La ubicuidad tecnológica de este grupo poblacional, así como su estilo de consumo tecnológico, explican que sean las personas jóvenes quienes más pueden sufrir este tipo de violencia (Reyns, 2010).

El reconocimiento y análisis de las discriminaciones y violencias que pueden producirse en este entorno es una cuestión a la que, desde el contexto normativo de Castilla-La Mancha, se le está poniendo atención. De esta manera la **Ley 4/2018, de 8 de octubre, para una Sociedad Libre de Violencia de Género en Castilla-La Mancha,** se explicita como manifestaciones de la violencia de género:

> Art. 4. h): Las manifestaciones de violencia ejercida a través del uso de las tecnologías y de los medios sociales: cualquier lesión de la dignidad, integridad, intimidad y libertad de las mujeres que se produce a través de las tecnologías de la información y la comunicación, ya sea a través del acoso, la extorsión, la divulgación de imágenes privadas o cualquier conducta que banalice, justifique o aliente la violencia hacia las mujeres, incluyendo la que se produce en las primeras relaciones afectivas entre jóvenes y adolescentes.

La globalización, la sociedad de la información y el auge e incorporación de las tecnologías en los espacios cotidianos, entre otros, han cambiado la realidad y las formas de relación social. Estas han generado un espacio virtual y nuevas formas de interaccionar y comunicarse de las personas (especialmente las más jóvenes), donde Internet, redes sociales y medios digitales como pueden ser los videojuegos, proporcionan importantes herramientas para facilitar y acceder a la información, comunicación e incluso las interacciones personales, y junto a ello se han incorporado nuevos riesgos generando y potenciando las violencias en nuevos espacios. Así, las violencias machistas han trascendido el espacio analógico haciendo incursión, también en el espacio virtual.

En este sentido entre otras acciones para tal desarrollo, en 2014, la Agencia de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea, publica la encuesta Violencia de género contra las mujeres: una encuesta a escala de la UE, la cual afirma que el 11% de las mujeres ha sufrido ciberacoso, ya sea en forma de mensajes amenazadores, coaccio-

nes, insultos u otros. En concreto, al menos 1,5 millones de mujeres de entre 18 y 19 años de la Unión Europea han experimentado este tipo de violencia. El 74 % nunca denunció a la policía.

Los espacios virtuales se tornan como espacios proclives a la violencia y gozan de una impunidad que lo fomenta. Las personas podrían ser más violentas en los espacios virtuales que en el cara a cara por la impunidad que esto genera. Esto se manifiesta de forma reiterada en los estudios de Donoso, et al. (2015,2017,2020) y, en la misma línea de lo marcado por Estébanez y Vázquez (2013), justificándolo en la posibilidad de usurpación de identidad, difusión de rumores, intimidad y perpetrar insultos. Todo ello tendría efectos dañinos en las redes sociales, por el alcance y difusión que tiene lo que se dice o se sube en ellas.

En lo relativo al papel de las mujeres en el ámbito de los videojuegos, sabemos que, la creciente presencia de mujeres como videojugadoras, no ha traído consigo un cambio o la eliminación de los estereotipos de género en la representación de estas, perpetuando las imágenes de las mujeres como objeto sexual, cuidadora o princesa que debe ser salvada (Santana, 2020). En esta línea, según los resultados de la investigación "La diferencia sexual en el análisis de videojuegos" (Díez et al., 2014) los personajes femeninos son, a menudo, hiper sexualizados y los personajes masculinos son hiper masculinizados. En esta investigación se encontró que nueve de cada diez personajes femeninos protagonistas (90%) tenía un cuerpo atrayente (pechos grandes y caderas muy contorneadas). Un 67% de los personajes femeninos tiene un cuerpo demasiado delgado o extremadamente desproporcionado, es decir, un 80% de los personajes femeninos protagonistas de los videojuegos mostraban un cuerpo de proporciones poco ajustadas a la realidad de las mujeres. En cuanto al tipo de videojuegos en los que más predominaba esta imagen de mujer, se identificó que son en los de acción (92%), en los de rol (75%) y, por último, en los de combate (89%).

A pesar de que dentro de las comunidades de videojugadores/as a menudo se evita hablar del tema o se naturalizan ciertos comportamientos sin identificarlos como sexistas o violentos, existen estudios que confirman esta realidad, además de mujeres feministas activistas que están contribuyendo a visibilizarlo en las redes (como el caso de la colaborado en el estudio que mencionábamos (feminismoen8bits)). Siguiendo el reciente estudio de Santana (2020) se señala que, en las partidas online generalmente juegan más hombres que mujeres; y, en partidas multijugador online, el 34% afirmaría haber escuchado insultos por parte de un jugador a una jugadora, por el hecho de ser mujer. Las mujeres participantes señalaron, además, la necesidad de eliminar situaciones de discriminación en el mundo de los videojuegos en el 92,5% de los casos por haberlas presenciado de alguna u otra manera.

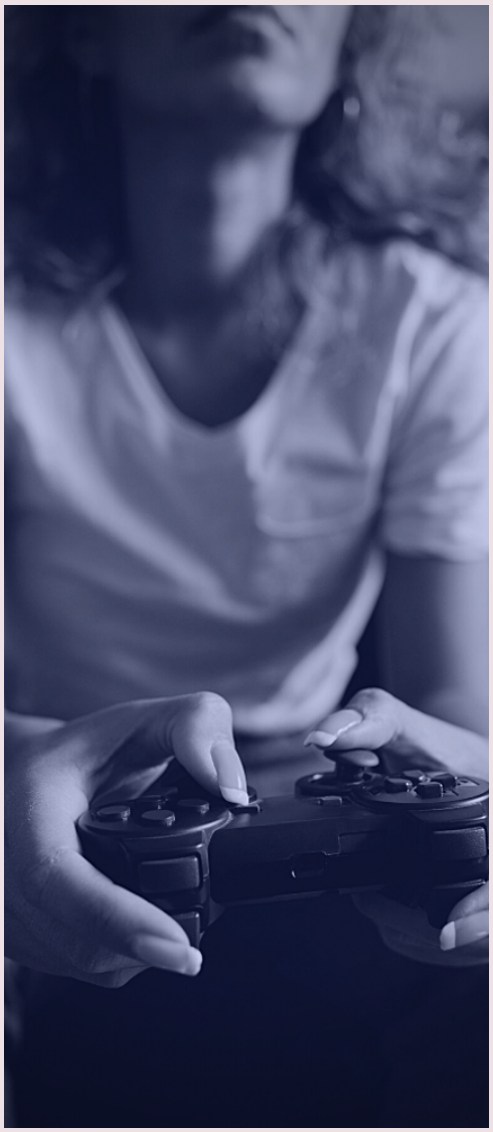
Teniendo en cuenta el contexto amplio de las violencias online, si tomamos como referencia algunos datos que tenemos a nuestra disposición en el ámbito de Castilla- La Mancha, algunos de los resultados que se obtuvieron en el estudio realizado en 2018, #Violencias de género en redes sociales: Aproximación al fenómeno desde el discurso de la población joven castellano-manchega(Fernández y Esteban) ; financiado por el Instituto de la Mujer de Castilla-La Mancha arrojan indicadores para que el espacio virtual en todas sus manifestaciones, como puede ser el espacio de videojuego, sea susceptible de tener en cuenta para diseñar acciones que promuevan la eliminación de las violencias de género y el sexismo, así:

- Las y los jóvenes percibieron que existe "bastante riesgo" de poder sufrir violencia tanto a través de WhatsApp (59,8%) como de Facebook (51,5%). Instagram, con un 76,7%, se sitúa como la red en la que consideran que más riesgo existe de poder sufrir violencia.
- El 96% de las personas encuestadas respondían de forma tajante al afirmativo de que "las personas son más violentas en los espacios virtuales que en el cara a cara".
- 67.6% de la muestra consideró que en los espacios virtuales no se castigan las acciones incorrectas, lo que muestra el factor de impunidad como uno de los explicativos de las acciones violentas.

- La policía, así como un organismo especializado en violencia en entornos virtuales serían los organismos señalados por las personas jóvenes lo como aquellos que deberían intervenir ante alguna conducta inadecuada en el entorno virtual, ambos con más de un 90% de las respuestas afirmativas. Le sigue la familia con el 80.7% y los jóvenes advierten que la escuela es un organismo con necesidad en menor medida de intervenir
- 25.5% de la muestra afirma haber sufrido acoso alguna vez, dato especialmente relevante. De éstas el 17.8% eran mujeres frente a un 7.4% de hombres. Llevando a cabo el análisis de contingencia, del total de hombres jóvenes encuestados el 18.3% afirmó haber sido acosado alguna vez frente al 29.9% del total de mujeres encuestadas.
- Al menos un 20% de las personas jóvenes castellanomanchegas no percibe como violento que su pareja les obligue a borrar a amigos en Facebook u otras redes sociales.
- Tanto hombres como mujeres afirmaron haber insultado a través de redes sociales e internet a una chica "alguna" o "muchas veces" por tener varias parejas (11,2%), por tener un físico poco atractivo (23,5 %) o por tener ideología feminista (8,1%).
- El 20 % de los encuestados reconocía haber participado en páginas web en las que se puntúa el físico de las mujeres.
- Un 14,8 % de jóvenes que admitió haber controlado los amigos de Facebook y otras redes a su pareja, y un 14,2 % que reconocía inspeccionar el móvil de sus parejas,
- las mujeres afirman haber sido violentadas por diferentes razones, entre las que se encuentran mostrarse provocativas en redes sociales (10,9%), ser poco atractivas 22,5%), declararse feministas (13,8%) o mantener relaciones con varias parejas (10%).
- En el ítem "me han dicho vete a fregar, o a la cocina por manifestar opiniones", un 30% de la muestra afirmó haber recibido dicho trato en redes sociales.
- 10% de la muestra (mujeres), han afirmado haber sido forzadas o chantajeadas a través de redes sociales para mantener relaciones sexuales.
- El 20,9% de la muestra declara controlar las redes sociales de su pareja, y el 20,9% afirma inspeccionar el teléfono móvil de su pareja. Además, el 24% declara que su pareja le obliga a quitar determinadas fotos de redes sociales. En todos los casos son las mujeres quienes más sufren este tipo de conductas con respecto a los hombres.

La aplicación de la perspectiva feminista para mirar y adentrarnos en estas realidades con enfoque de género se hace totalmente necesaria. Hallamos manifestaciones que directamente son sexistas, perpetúan discriminaciones por razón de género y/o suponen una manifestación de la violencia de género en la red y también se está dando en el entorno de los videojuegos, no solo en las imágenes estereotipadas que muchos de ellos proyectan sobre las mujeres que aparecen en ellos, sino en los riesgos y manifestaciones sexistas dentro de los juegos multijugadores/as como espacios de relación social. La presencia del acoso en la red es una generalidad que afecta a una parte importante de las personas jóvenes y que a su vez es ejercida por ellas. Concretamente las chicas afirman que este tipo de acoso en mayor medida a menudo está relacionado con lastres derivados de los estereotipos de género, la violencia sexual y a la violencia por manifestar posiciones anti patriarcales. Las conductas percibidas en menor medida como violentas son aquellas que se ejercen contra las chicas que no se ajustan al patrón de sexuado femenino o aquellas en las que la mujer es tratada como objeto sexual, según apuntan Donoso et al (2018). Esta realidad, que ya ha sido constatada, debe ser conocida y manejada por profesionales que en su ámbito de acción realizan acciones en pro de la igualdad entre varones y mujeres.

Las redes sociales y otros espacios de interacción virtual, como pueden ser los videojuegos, han proporcionado a los agresores un nuevo contexto en el que ejercer conductas violentas contra las mujeres, en el que la gratuidad, facilidad de acceso, anonimato, dificultad de rastreo, diversificación en las formas de acoso y sensación de falta de control para la víctima constituyen elementos determinantes para los potenciales acosadores o agresores (Southworth et al., 2007). Es por ello por lo que se hace necesario aplicar una perspectiva feminista al análisis de las interacciones en el entorno de los videojuegos online. En este caso nos interesa conocer las experiencias de las mujeres jóvenes en este nuevo espacio de relación. Los videojuegos están configurándose como un importante fenómeno que podría estar influyendo en las relaciones de las personas jóvenes, entre ellas, con otras personas de otras franjas de edad, así como en la forma de relacionarse y configurar sus entornos y el mundo que les rodea.



RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Se ha elaborado un estudio descriptivo y observacional combinando una metodología mixta para el acercamiento de la realidad a través de diferentes aristas.

La primera fase, cuantitativa, se ha realizado a través de un cuestionario autoadministrado de elaboración propia destinado a jóvenes de entre 16 a 29 años de toda la región de Castilla – La Mancha. Previamente a su diseño se revisó literatura relacionada con la temática.

Se han controlado las siguientes variables sociodemográficas: sexo, edad, nivel formativo, orientación sexual, nacionalidad, provincia, ámbito de residencia (urbano/rural) y pertenencia a colectivos vulnerables.

En su mayor parte, el análisis cuantitativo realizado ha tenido un carácter descriptivo recogiendo aquellos elementos prevalentes para cada uno de los ítems del cuestionario, de modo que posteriormente se puedan extraer conclusiones y plantear propuestas educativas y sociales. Se han hecho pruebas de estadística descriptiva hallando sobre todo porcentajes y, en menor, medida las frecuencias.

También se ha utilizado la metodología cualitativa para conocer de primera mano las experiencias de mujeres en videojuegos multijugador online, realizado entrevistas en profundidad y procesando la información a través de análisis de los discursos.

MUESTRA: COMPOSICIÓN Y DESCRIPCIÓN

Se ha aplicado un método de investigación con enfoque mixto que consiste en la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo con la finalidad de obtener una aproximación y descripción de la realidad desde las dos vertientes. Se describen por separado las muestras para ambas metodologías en la que se narra su composición sociodemográfica y la distribución territorial de las mismas.

CUESTIONARIO

Se elaboró un cuestionario ad-hoc de 41 preguntas. Tras una revisión bibliográfica inicial, se seleccionaron dos cuestionarios validados e implementados en otros recientes estudios de los cuales se extrajeron bloques de preguntas en función de nuestros intereses de investigación. Los estudios de los que se extrajeron las preguntas corresponden a:

- Género, Gamers y Videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector" (Santana, 2020)
- Attitudes toward Online Violence—Significance of Online Media and Social Marketing in the Function of Violence Prevention and Behavior Evaluation (Melović, B., Stojanović, A. J., Backović, T., Dudić, B., & Kovačičová, 2020)

El tipo de cuestionario fue el de formulario web a través de Internet y/o formulario impreso a rellenar con idénticos contenidos. Se realizó una breve introducción del estudio en el aula y se pidió, en la medida de las posibilidades su cumplimentación a través de Google formularios accediendo a través de enlace o QR.

El modelo de cuestionario utilizado se ha incluido en anexos para simplificar el contenido del informe. Para este estudio se realizó un muestreo no probabilístico en una muestra incidental (N = 710) de personas jóvenes de la

región de Castilla – La Mancha, en las cinco provincias que la componen (Albacete, Ciudad Real, Cuenca, Guadalajara y Toledo) y atendiendo a la franja etaria desde los 16 a los 29 años.

La distribución territorial de la muestra es la siguiente: Albacete (220 encuestas, 31%), Ciudad Real (85 encuestas, 12%), Cuenca (81 encuestas, 11%), Guadalajara (96 encuestas, 14%) y Toledo (228 encuestas, 32%).

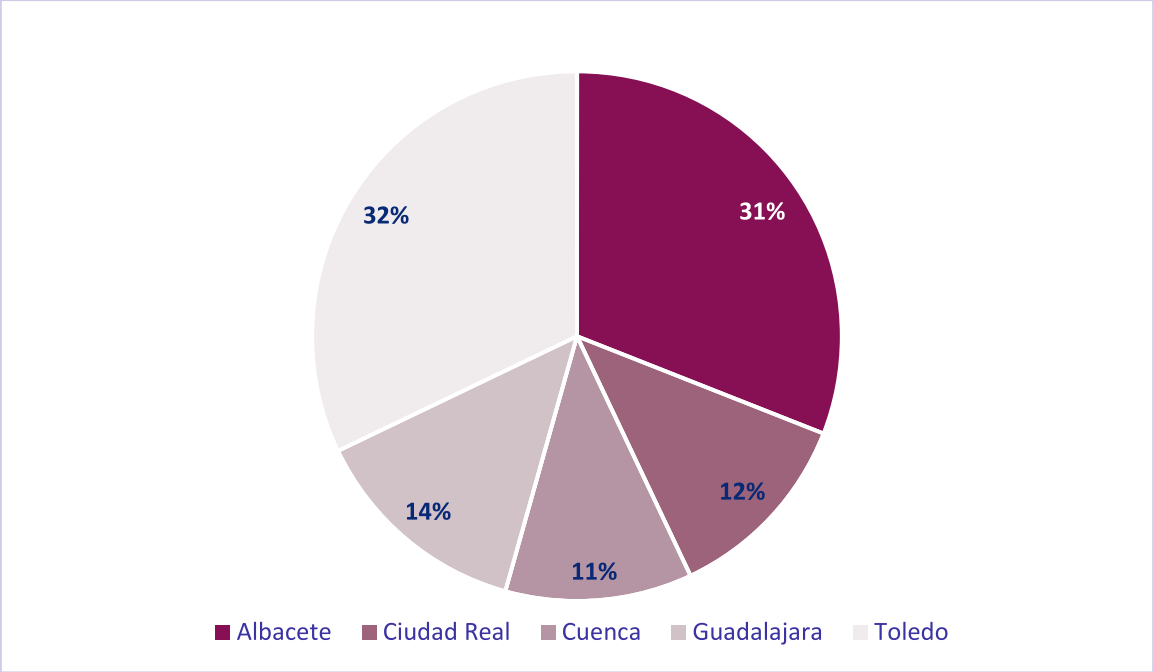


Gráfico 1. *Distribución de la muestra total por provincias, en porcentajes.*

La mayor parte de la muestra se compone de mujeres (454 - 64%), seguida por los hombres (246 – 35%) y, finalmente, aquellas personas que no se identifican con ninguno de los dos sexos o que se declaran "no binarias" (10 – 1%).

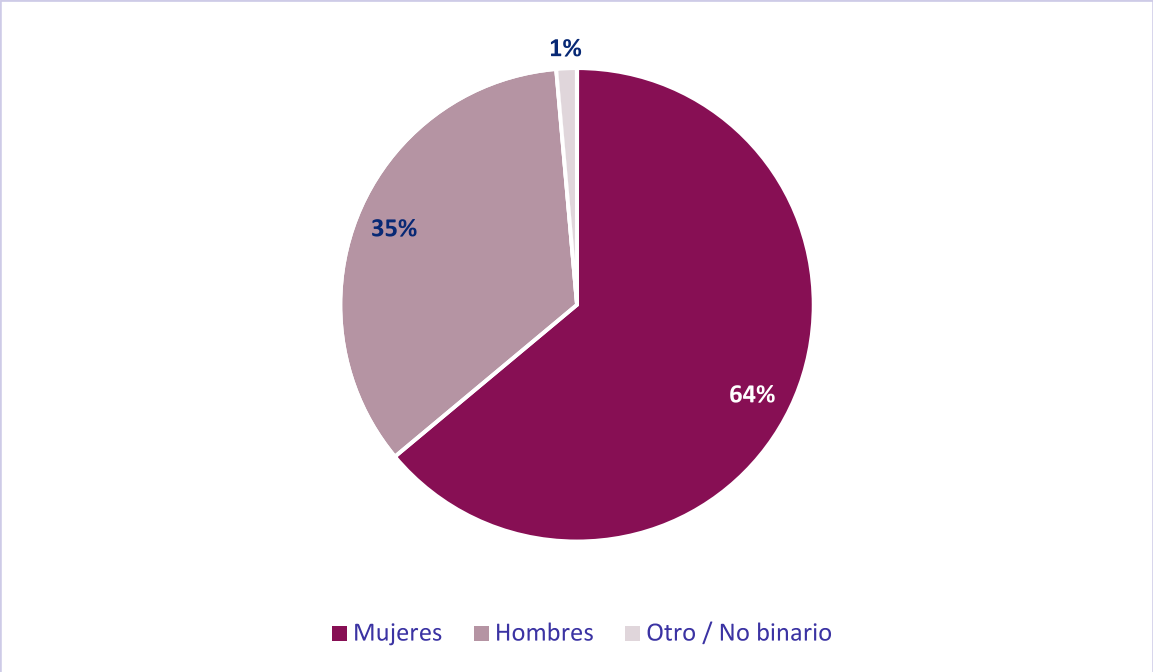


Gráfico 2. *Distribución de la muestra total por sexos, en porcentajes.*

Los resultados de este estudio se centran en la muestra de mujeres identificadas dentro de la franja de edad del proyecto de investigación (16 a 29 años), por tanto 454 mujeres. Cuya distribución por edades, como se aprecia en el siguiente gráfico, es de un 51% de mujeres entre los 16 y 19 años, un 42% de mujeres entre los 20 y los 24 años y un 7% de mujeres entre los 25 y los 29 años.

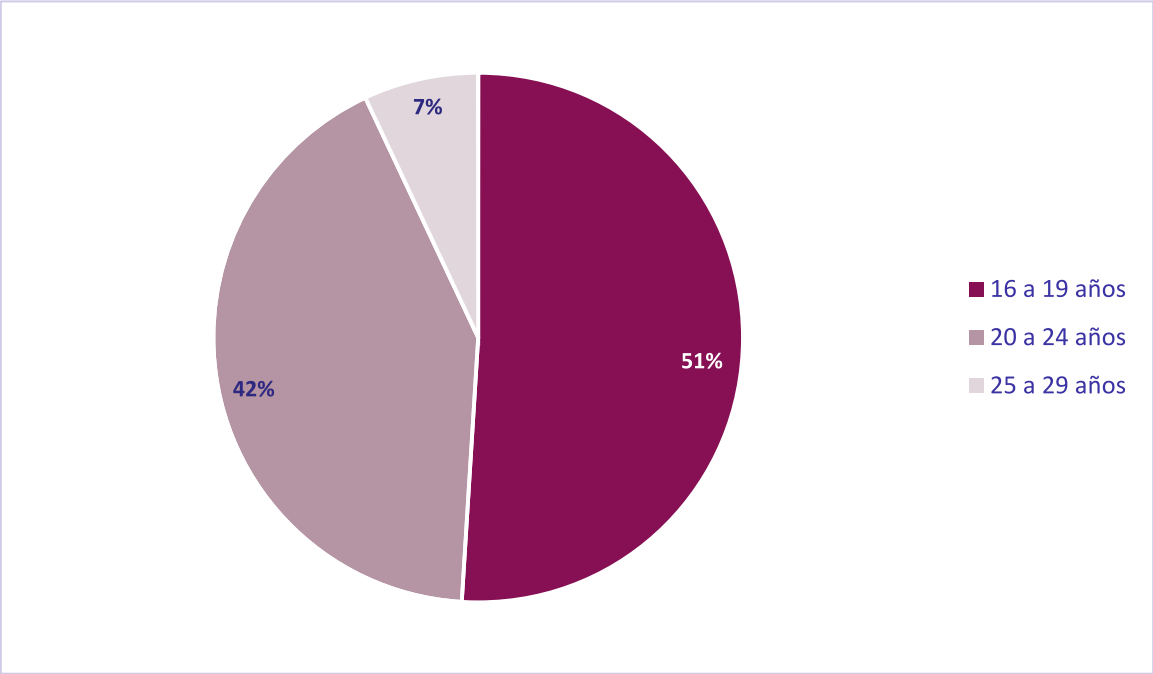


Gráfico 3. *Distribución de la muestra de mujeres por edad, en porcentajes.*

La distribución por provincias indica que las mujeres que contestaron a la encuesta se distribuyen entre las provincias de este modo: Albacete (21%), Ciudad Real (13%), Cuenca (12%), Guadalajara (19%) y Toledo (35%).

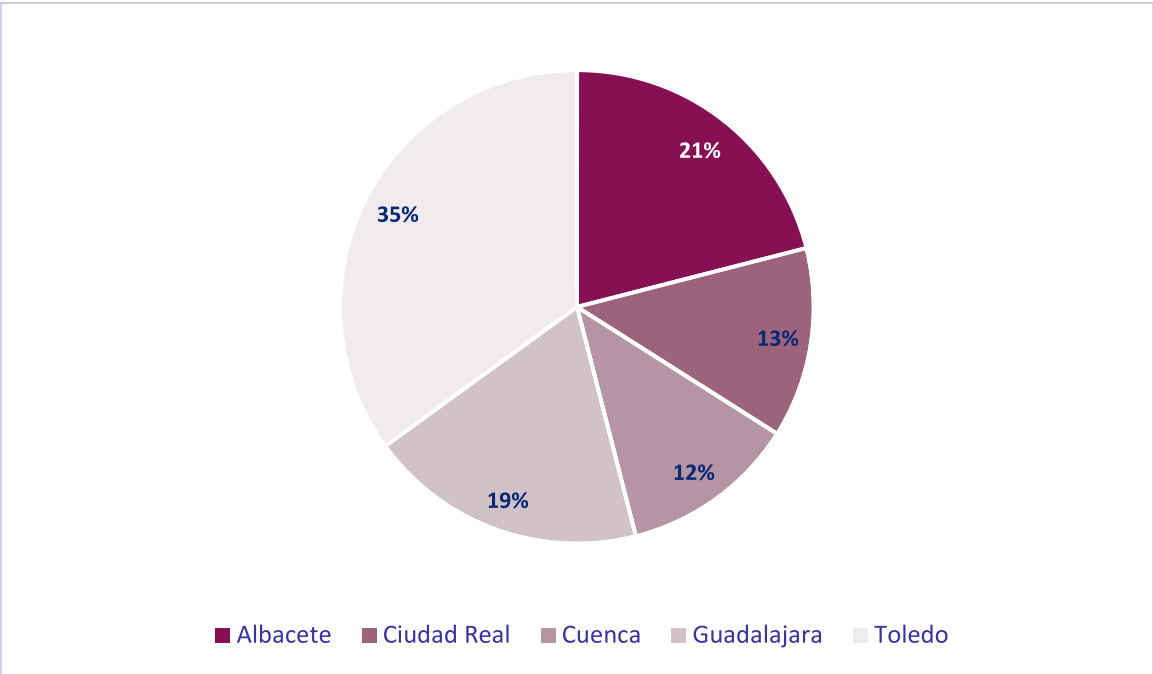


Gráfico 4. *Distribución de la muestra de mujeres por provincia, en porcentajes.*

Con relación a la tipología de municipio de procedencia de las mujeres encuestadas, éstas se reparten equilibradamente entre municipios de carácter urbano (51%) y rural (49%).

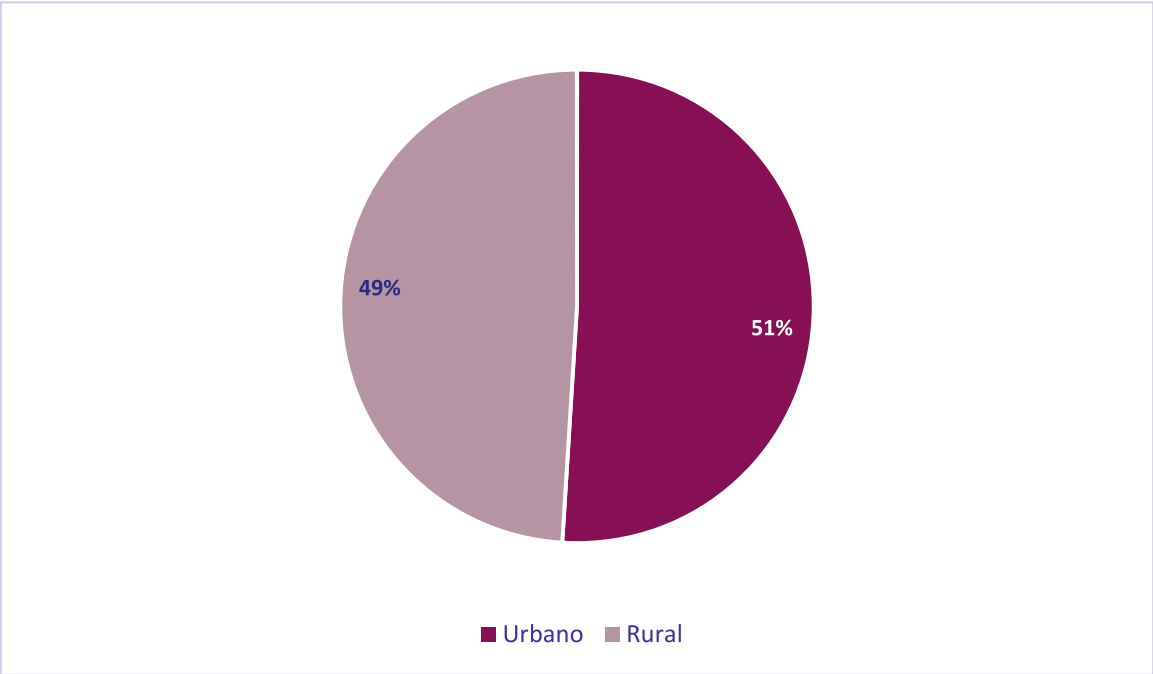


Gráfico 5. *Distribución de la muestra de mujeres por tipología de municipio, en porcentajes.*

Por su parte, las mujeres encuestadas se distribuyen sobre todo entre la formación profesional (48,7%) y los estudios universitarios (40,3%), seguidas de aquellas que cursan Bachillerato (7,7%). Finalmente, el resto de la muestra de mujeres encuestadas cursan estudios de Educación Secundaria Obligatoria (0,7%), no están estudiando actualmente (0,7%), cursan grados superiores (0,4%), educación de adultos (0,2%) y formación ocupacional (0,2%).

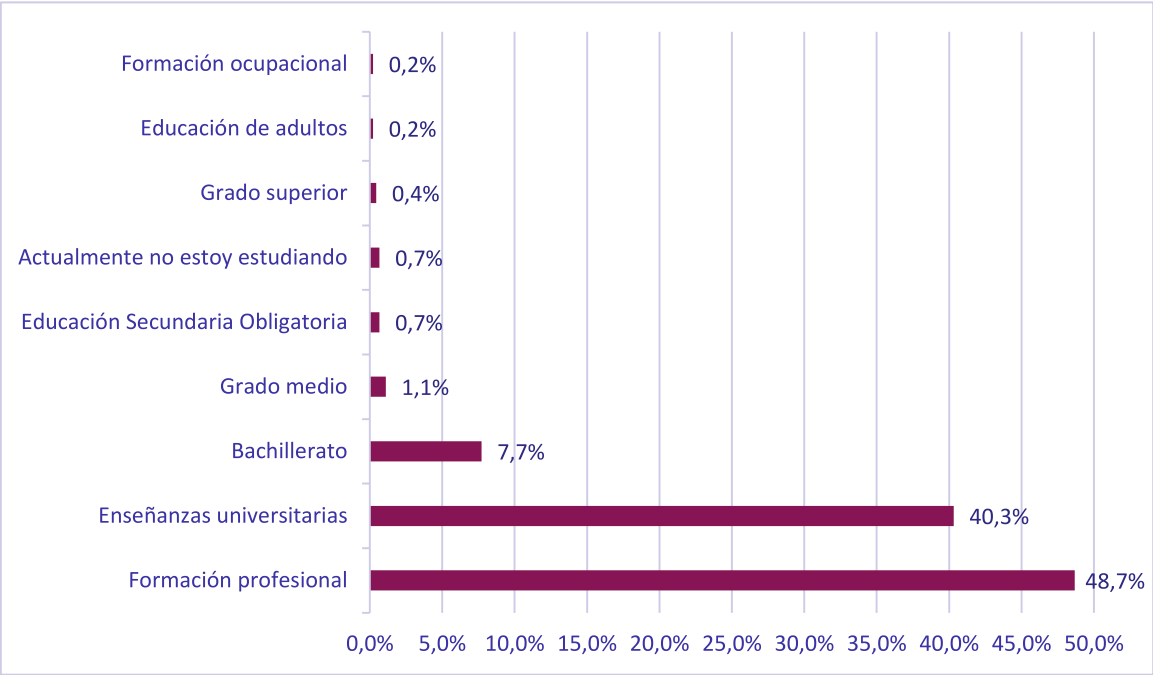


Gráfico 6. *Distribución de la muestra de mujer.*

Resultados de los cuestionarios

Durante el cuestionario se establecieron preguntas filtro, que nos permitían discriminar aquellas mujeres que podrían aportar información de primera mano y en base a su experiencia con los videojuegos sobre cuestiones concretas (experiencias de violencia online, sistema de denuncia…). Estas preguntas están indicadas en sus respectivos epígrafes.

1. HÁBITOS DE CONSUMO

JUGAR A VIDEOJUEGOS

Para poder valorar la experiencia de las mujeres respecto a los videojuegos multijugador online, debíamos primero detectar a aquellas que había jugado videojuegos en algún momento de sus vidas. Esta pregunta servía como filtro para el resto del cuestionario. En este sentido de las 454 mujeres que contestaron al estudio un porcentaje cercano a la mitad (45,6%) habían jugado o jugaban en la actualidad a videojuegos. El resto (55,4%) reconocieron que no jugaban videojuegos.

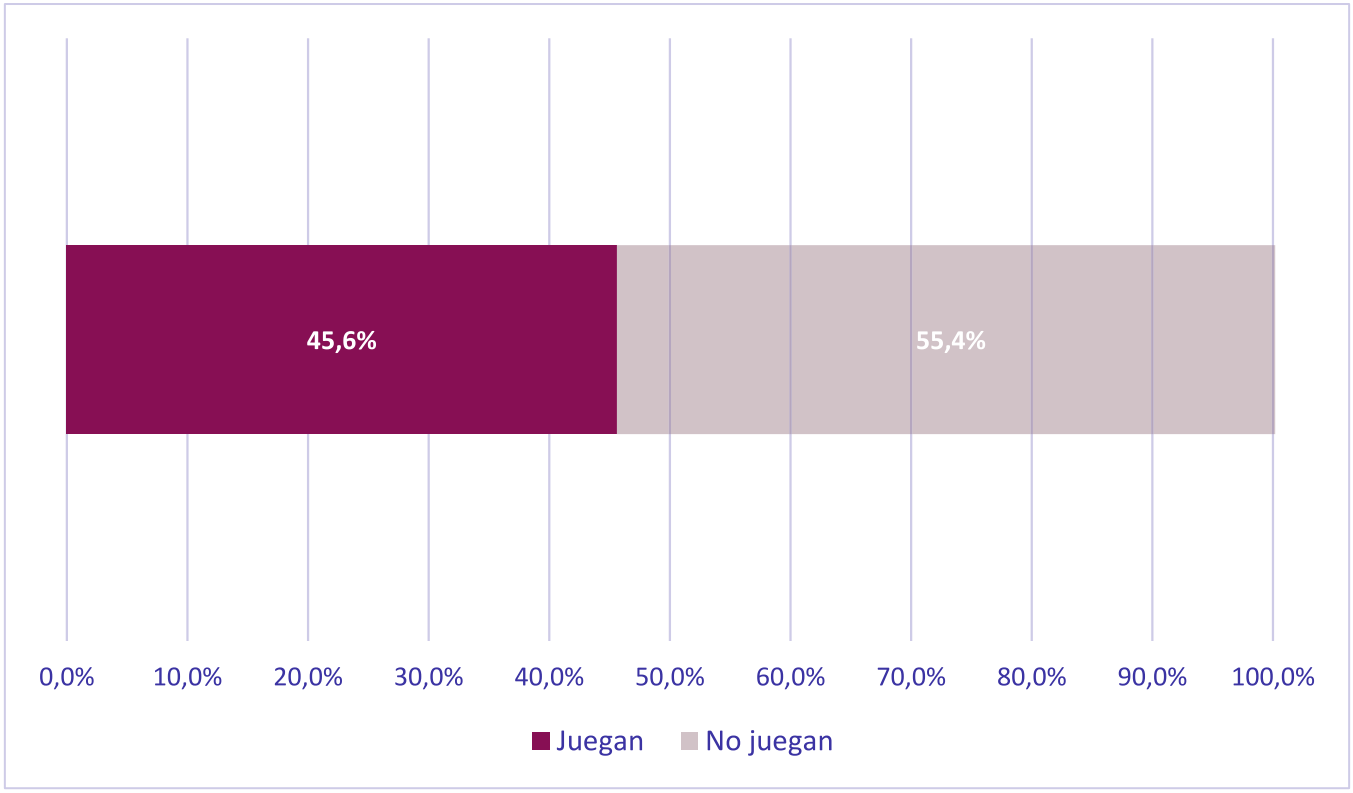


Gráfico 7. *Mujeres jugadoras de videojuegos, en porcentajes.*

FRECUENCIA DE JUEGO

Al total de mujeres jugadoras (207) se le solicitó que determinaran con qué frecuencia juegan o jugaban a videojuegos. Siendo representativo que, más de la mitad de las mujeres encuestadas dedican tiempo semanal a

jugar a videojuegos (56%). Si bien es cierto que el resto, en un porcentaje nada desdeñable (44%) son jugadoras esporádicas.

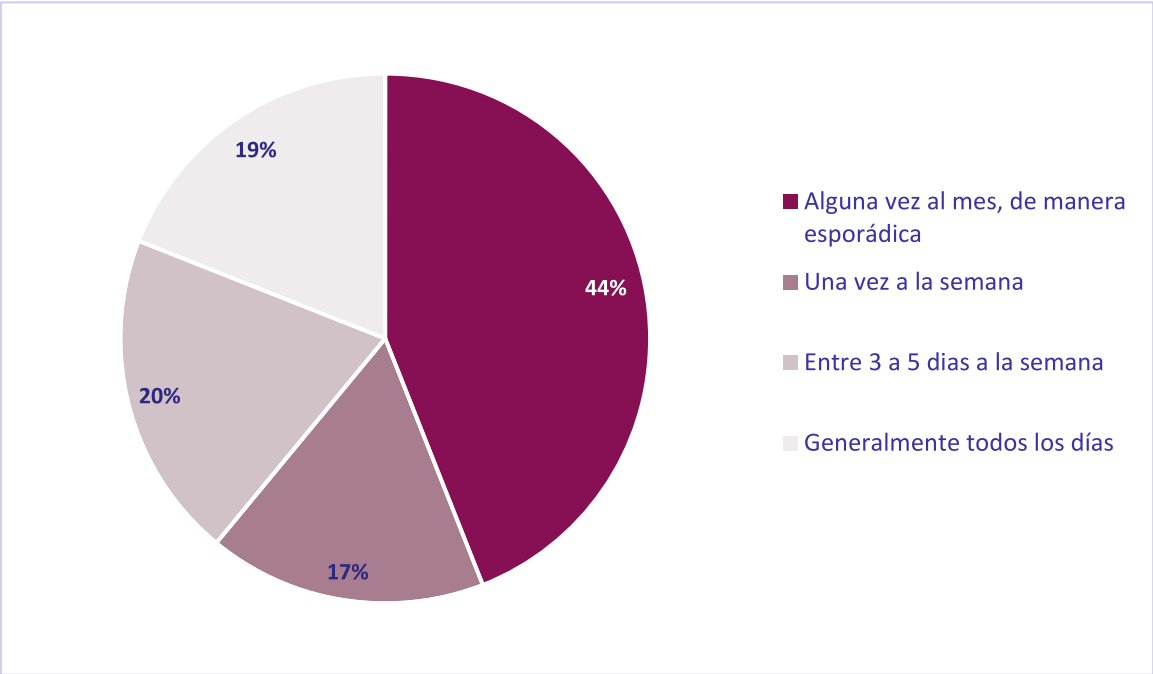


Gráfico 8. *Frecuencia de juego a videojuegos, en porcentajes.*

TIPOLOGÍA DE PLATAFORMAS DE JUEGO MÁS UTILIZADAS

Se consultó sobre la tipología de plataforma en las que las mujeres castellanomanchegas jugaban. Esta pregunta permitía marcar más de una alternativa y destacan en el cómputo total el uso del smartphone (42%) y del ordenador (30%), tanto de sobremesa como portátil, para jugar a videojuegos.

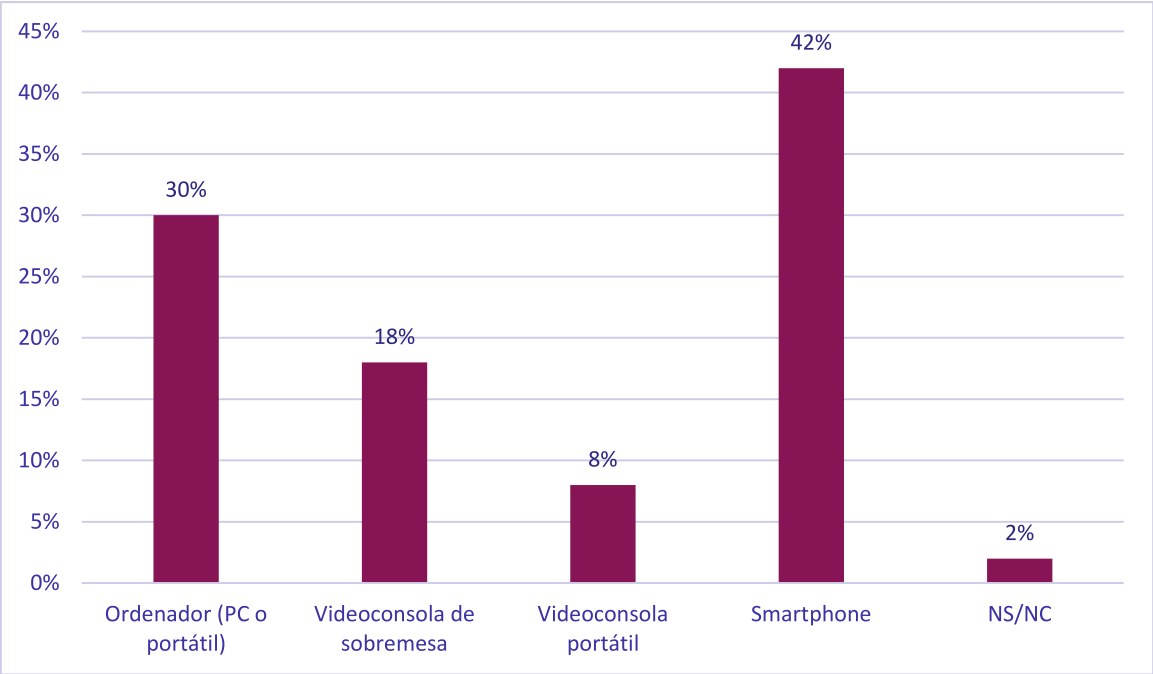
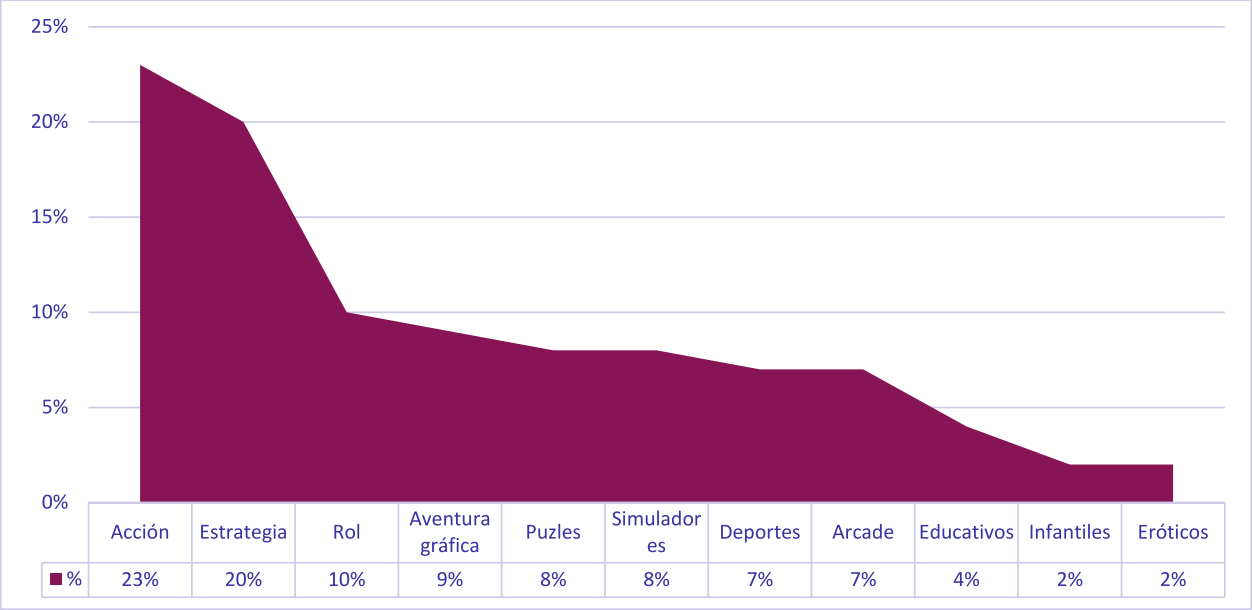


Gráfico 9. *Tipología de plataformas utilizadas para jugar videojuegos, en porcentajes.*

GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS PREFERIDOS

En relación con los géneros preferidos por las videojugadoras de la región, se ofreció un listado en el que también era posible seleccionar varias respuestas, hasta un máximo de 3. Los resultados arrojan que las mujeres castellanomanchegas se decantan sobre todo por los juegos de acción (23%) y de estrategia (20%) para, a continuación, repartir su interés entre los juegos de rol, aventuras gráficas, puzles, simuladores, deportes y arcade. Muy por detrás quedan los educativos, los infantiles y los eróticos.



	Acción	Estrategia	Rol	Aventura gráfica	Puzles	Simuladores	Deportes	Arcade	Educativos	Infantiles	Eróticos
%	23%	20%	10%	9%	8%	8%	7%	7%	4%	2%	2%

Gráfico 10. *Géneros de videojuegos preferidos, en porcentajes.*

VIDEOJUEGOS PREFERIDOS POR LAS MUJERES CASTELLANOMANCHEGAS

Se identificaron un total de 65 videojuegos favoritos diferentes. Hemos destacado 6 videojuegos que aparecen de forma coincidente y reiterada entre los preferidos por las mujeres castellanomanchegas.

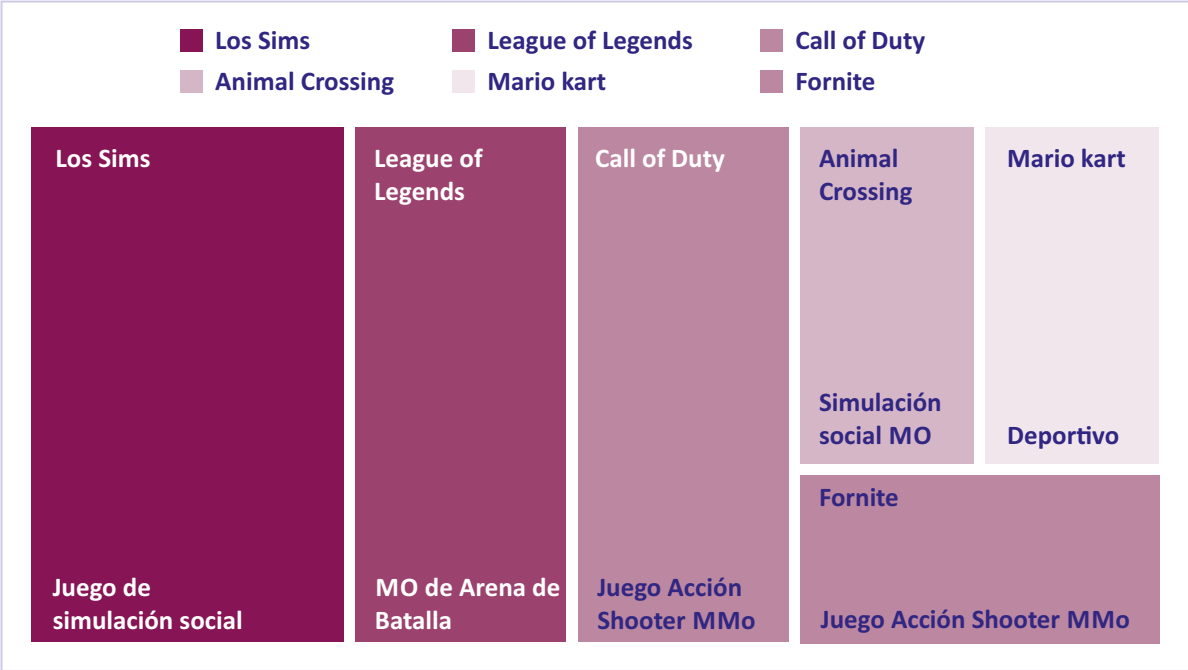


Gráfico 11. *Videojuegos preferidos.*

CONOCIMIENTO SOBRE QUÉ SON LOS JUEGOS MULTIJUGADOR ONLINE

Las mujeres castellanomanchegas videojugadoras (207) están en una amplia mayoría (90,3%) familiarizadas con el concepto de juegos multijugador online. Mientras que apenas un 5,8% reconoce no saber a qué nos referimos con ese concepto.

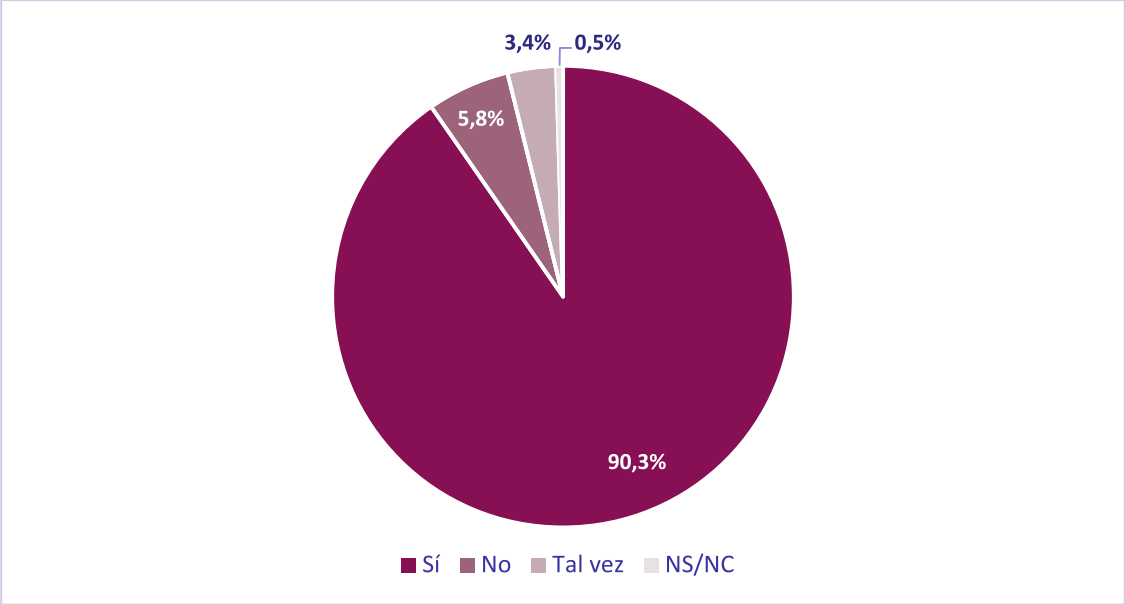


Gráfico 12. *Conocimiento sobre videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

2. JUEGOS MULTIJUGADOR ONLINE

JUGAR A JUEGOS MULTIJUGADOR ONLINE

Respecto a cuántas mujeres juegan a videojuegos multijugador online, del total de 454 mujeres contabilizadas en la consulta, solo 141 (31% del total de mujeres encuestadas) juegan o han jugado alguna vez a videojuegos multijugador online. Mientras que el resto, una amplia mayoría de 313 (69 %) no han jugado nunca a videojuegos multijugador online, o bien no han contestado a la pregunta.

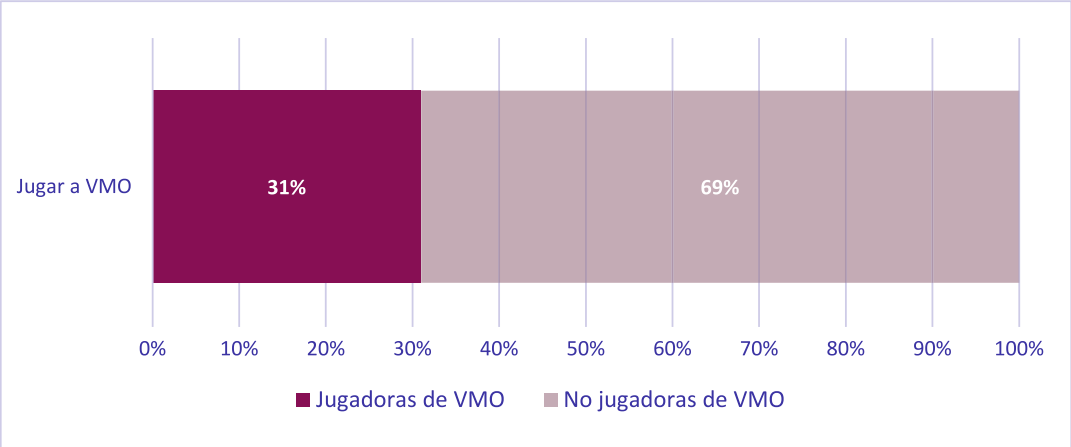


Gráfico 13. *Jugar a videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

De aquí en adelante, las diferentes preguntas del cuestionario tendrán en cuenta a estas 141 mujeres jugadoras de videojuegos multijugador online.

JUEGOS MULTIJUGADOR JUGADOS EN EL ÚLTIMO MES

Ante la pregunta sobre indicar, al menos, dos juegos multijugador online que hubieran jugado en el último mes, se identificaron hasta 63 videojuegos diferentes, de los cuales al menos 26 fueron mencionados por varias mujeres en repetidas ocasiones. Los 6 videojuegos más recientes jugados por mujeres castellanomanchegas son:

Gráfico 14. *Principales videojuegos multijugador online jugados en el último mes.*

3. JUEGOS MULTIJUGADOR ONLINE - IDENTIDAD

CONOCIMIENTO DE LAS PERSONAS CON LAS QUE SE JUEGA A VIDEOJUEGOS MULTIJUGADOR ONLINE (VMO)

A la pregunta sobre si durante las partidas online en videojuegos multijugador, las mujeres jugaban con personas conocidas, desconocidas o ambas. Una amplia mayoría detalló que, en general, jugaban con personas tanto conocidas como desconocidas (66,7%), mientras que muy por detrás había mujeres que declaraban jugar con personas conocidas (25,5%), y apenas un 7,8% lo hacían exclusivamente con personas desconocidas.

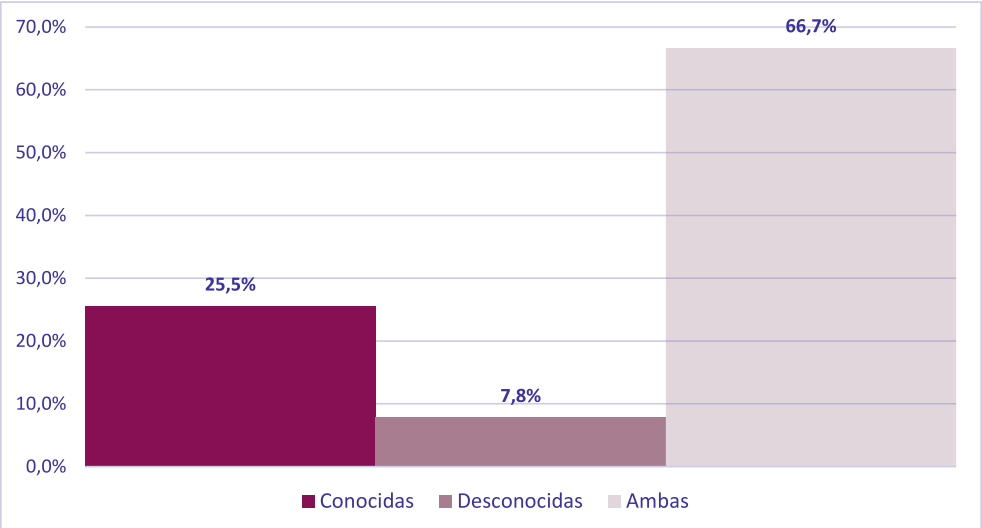


Gráfico 15. *Conocimiento de las personas con las que se juega a videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

PERCEPCIÓN SOBRE EL GÉNERO MAYORITARIO DEL RESTO DE JUGADORES EN LAS PARTIDAS DE VMO

Existe una amplia percepción entre las mujeres de la región de que los hombres están más presentes en los videojuegos multijugador online (59,6%). Aquellas que perciben una misma cantidad de hombre y mujeres alcanzan el 20,6%, mientras que quienes dudan representan un 7,1%. Es destacable el hecho de que en los videojuegos multijugador online apenas se perciba presencia mayoritaria de mujeres (0,7%).

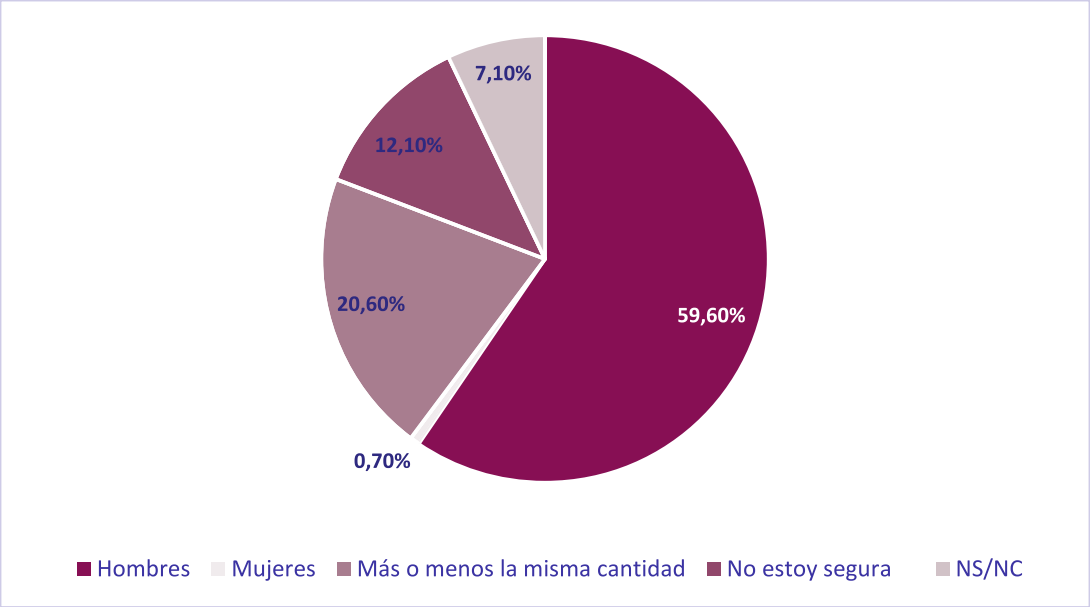


Gráfico 16. *Percepción sobre el género mayoritario del resto de jugadores en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

TENDENCIA A MOSTRAR ABIERTAMENTE EL GÉNERO EN LAS PARTIDAS DE VMO

Con relación a mostrar abiertamente el género durante las partidas de VMO, prácticamente la mitad de las encuestadas declaraban hacerlo siempre de forma abierta (43,3%). Junto a aquellas que lo hacen en muchos juegos (9,9%) llegan a superar la mitad. Por su parte aquellas que sólo lo hacen en algunos juegos (12,1%) y aquellas que lo hacen, pero pocas veces (15,6%), representan casi un tercio del total. Finalmente, casi un 15% nunca muestran su género en este tipo de videojuegos.

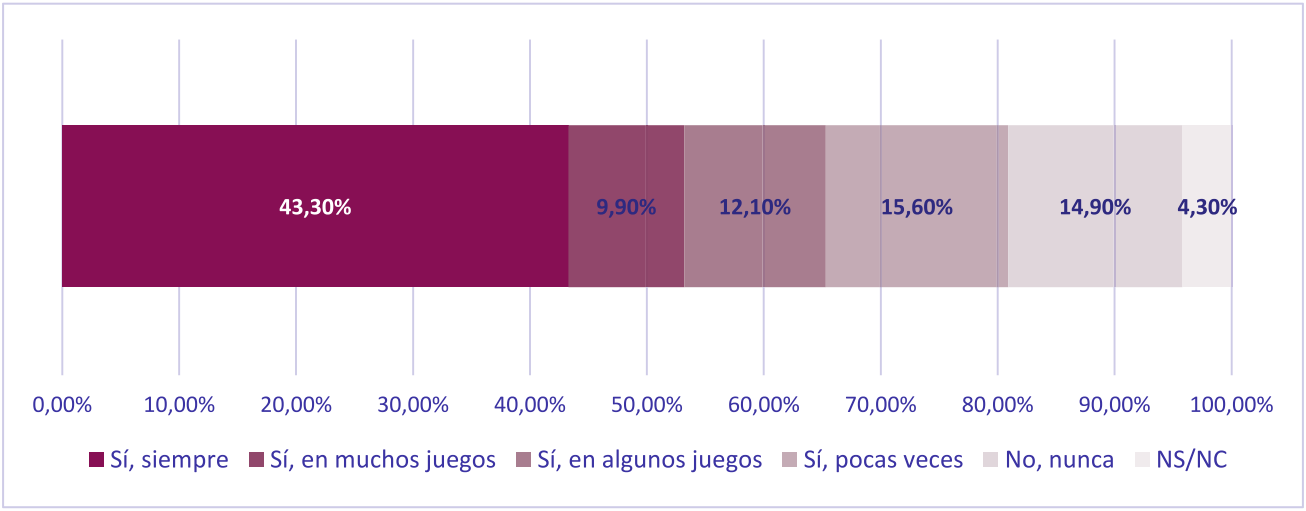


Gráfico 17. *Tendencia a mostrar abiertamente el género en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

UTILIZACIÓN DE ALIAS Y/O AVATAR AMBIGUOS PARA OCULTAR EL GÉNERO

En línea con la anterior pregunta, casi la mitad de las mujeres castellanomanchegas encuestadas (42,6%) no utilizan nunca alias o avatares ambiguos para ocultar su género. Si bien es cierto que aquellas que lo esconden siempre (14,9%) o en muchos juegos (8,5%) representan casi un cuarto del total. Mientras que aquellas que lo hacen sólo en algunos juegos (13,5%) y aquellas que lo hacen pocas veces (15,6%) integran el otro cuarto prácticamente.

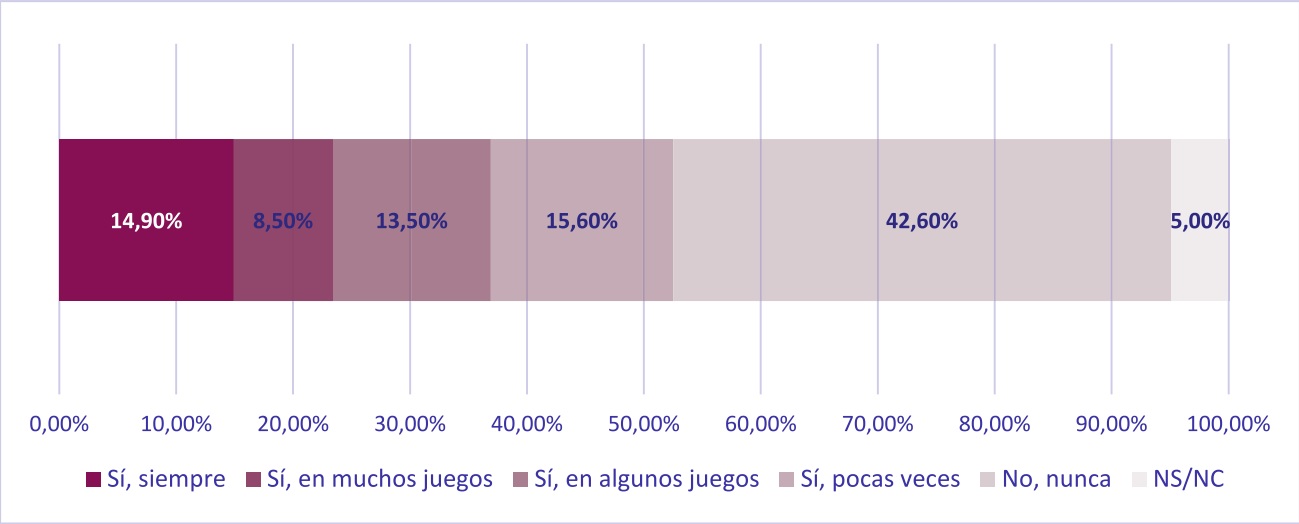


Gráfico 18. *Utilización de alias y/o avatar ambiguo para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

SILENCIAR EL MICRÓFONO PARA EVITAR QUE SE SEPA CUÁL ES EL GÉNERO

Un alto porcentaje de las mujeres (39,7%) no silencian nunca su micrófono con el fin de esconder su género durante las partidas a los VMO. Por su parte, aquellas que lo hacen siempre (19,9%) o en muchos juegos (10,6%) representan una cifra nada desdeñable, casi alcanzando un tercio del total. Mientras que aquellas que lo hacen sólo en algunos juegos (12,1%) y aquellas que lo hacen pocas veces (9,9%) se aproximan a un cuarto del total.

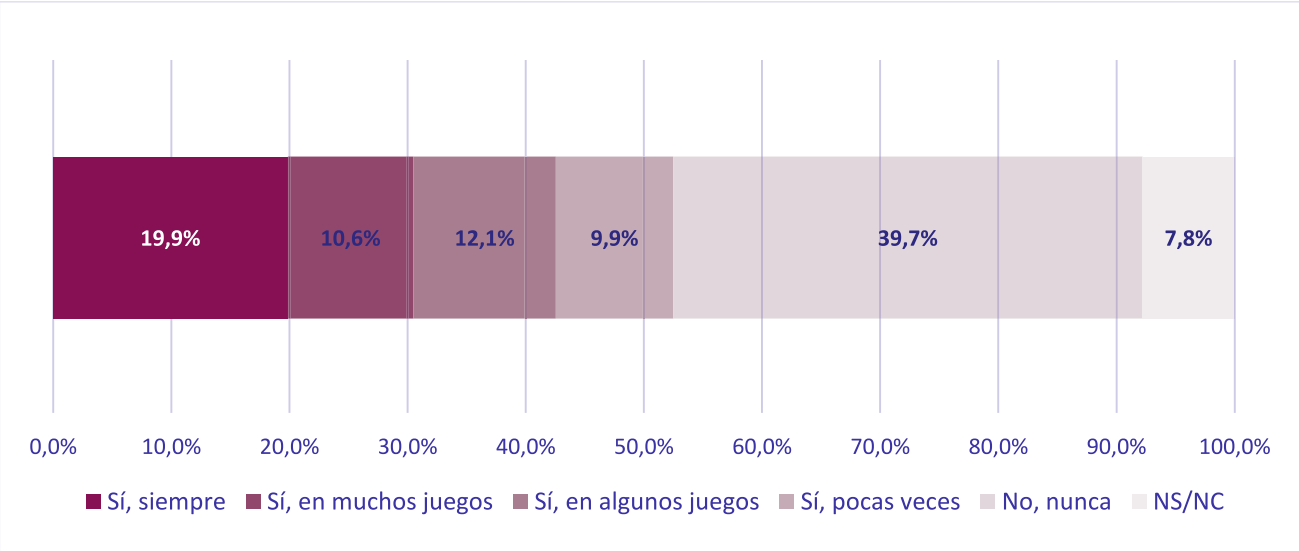


Gráfico 19. *Silenciar el micrófono para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

UTILIZAR UN MODULADOR DE VOZ PARA OCULTAR EL GÉNERO

Con referencia a la utilización de moduladores de voz para esconder el género, una amplia mayoría de las mujeres videojugadoras no utilizan nunca este tipo de software (87,2%). El resto de las mujeres lo hacen de forma tímida con un 0,7% de mujeres que lo hacen siempre, un 2,1% que lo hacen en muchos juegos, un 2,8% que lo hacen sólo en algunos y un 1,4% que lo hacen pocas veces.

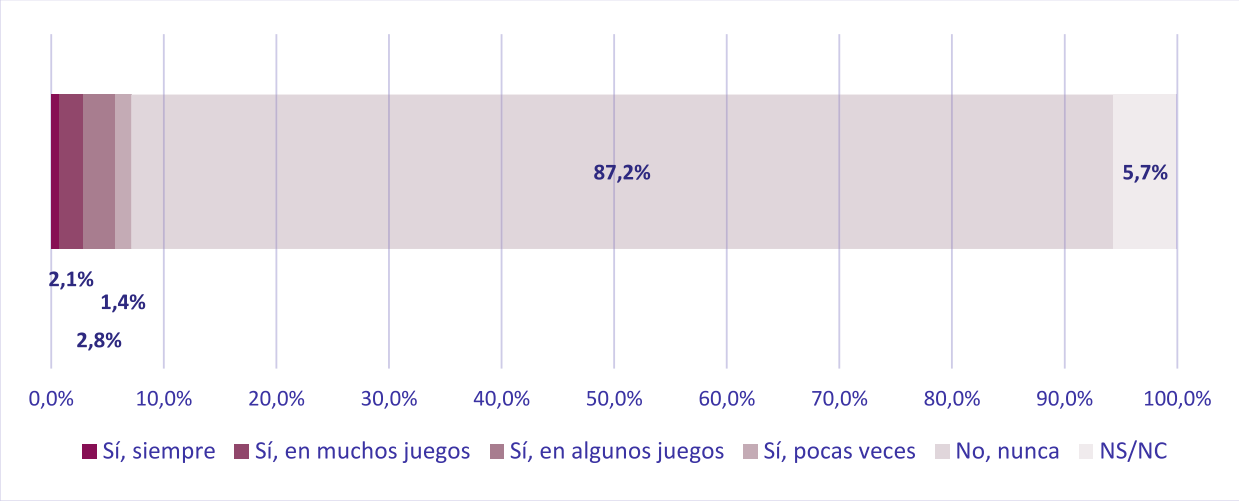


Gráfico 20. *Uso de moduladores de voz para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

CONOCIMIENTO DE MUJERES QUE HAYAN USADO ESTRATEGIAS PARA OCULTAR SU GÉNERO DURANTE LAS PARTIDAS VMO

Ante la cuestión sobre si han entrado en contacto con otras mujeres que hayan utilizado alguna de las estrategias mencionadas en las preguntas anteriores (Alias, Avatar, silenciar micrófono y/o modulador de voz) para esconder su género, casi la mitad de las mujeres encuestadas respondieron negativamente (40,4%), mientras que el resto aunque con diversidad de posturas sobre la cantidad de mujeres alcanzan casi mitad de las respuestas, repartiéndose entre quienes siempre entran en contacto con otras mujeres que lo hacen (7,1%), quienes detectan esto en muchos juegos (10,6%), quienes lo hacen sólo en algunos (16,3%) y quienes han tenido este contacto en pocas ocasiones (8,5%).

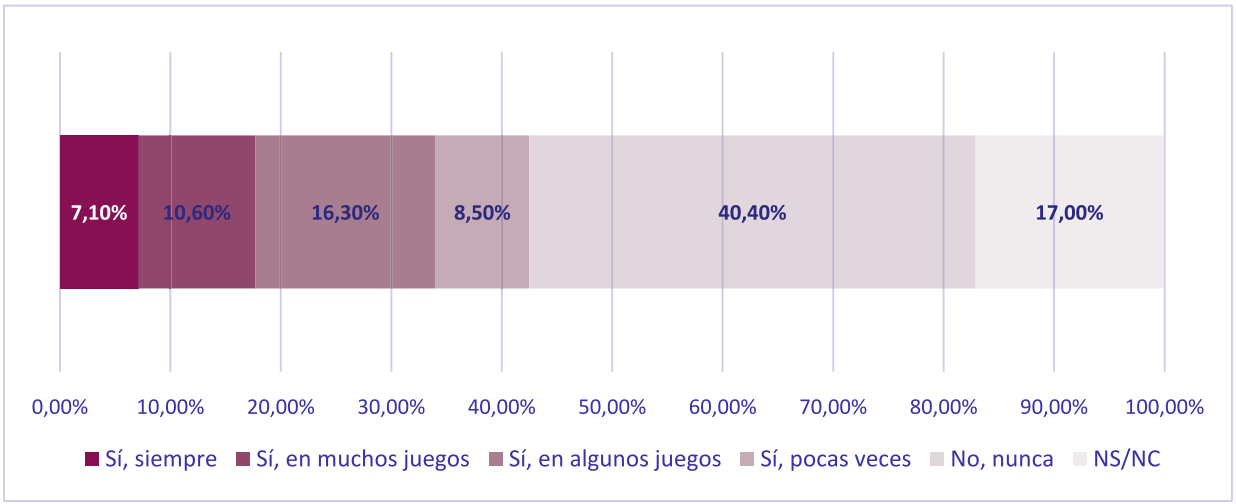


Gráfico 21. *Conocimiento de mujeres que hayan usado medidas para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

QUÉ TIPO DE ESTRATEGIAS HAN UTILIZADO PARA ESCONDER EL GÉNERO

A las que habían contestado afirmativamente a la pregunta anterior (60 mujeres, el 42,6%) se les preguntó sobre qué estrategias habían detectado más en otras mujeres, teniendo la posibilidad de marcar más de una opción al contestar. Las estrategias más detectadas eran el uso de un *nickname* (43,6%) y de avatares (5,6%) ambiguos, y mucho más atrás el silenciar el micrófono (13,9%) y el uso de moduladores de voz (5,9%), seguidas de otras alternativas, que sin embargo no fueron precisadas.

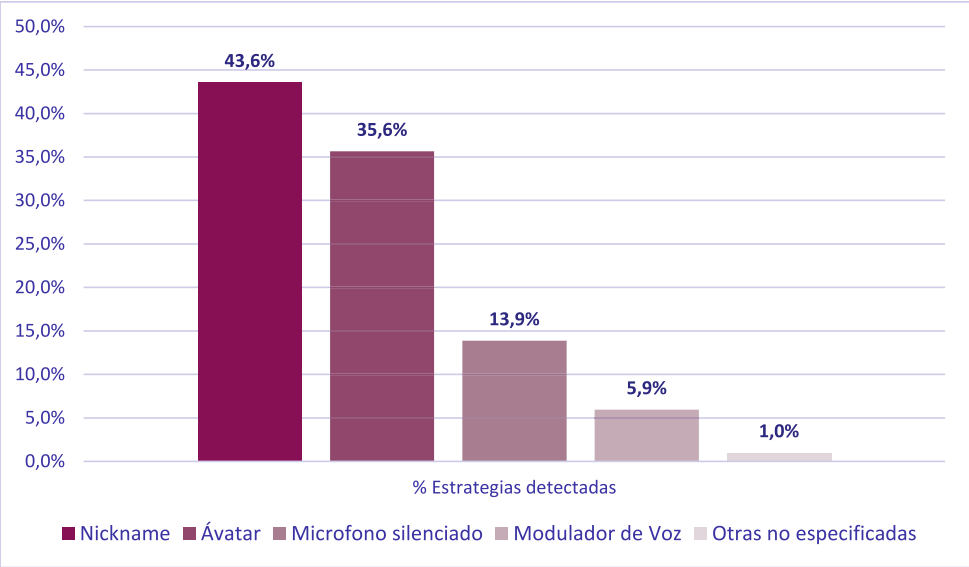


Gráfico 22. *Tipología de estrategias utilizadas para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online identificadas, en porcentajes.*

4. JUEGOS MULTIJUGADOR ONLINE – VIOLENCIA ONLINE

EXPERIENCIA CON LA VIOLENCIA ONLINE DURANTE UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

Se preguntó a las mujeres participantes sobre si habían vivido experiencias de la violencia online durante una partida de videojuegos multijugador online. En este caso, más de la mitad de las mujeres reconocen no haber sufrido violencia online, y tampoco conocer a nadie que lo haya sido (54,6%). La otra mitad de las mujeres han tenido experiencias de violencia online ya sean propias en alguna ocasión (5,7%), ya sean propias y en diversas ocasiones (21,3%), o bien, no lo han sufrido ellas mismas, pero conocen a alguna otra persona que ha sufrido violencia online (18,4%)

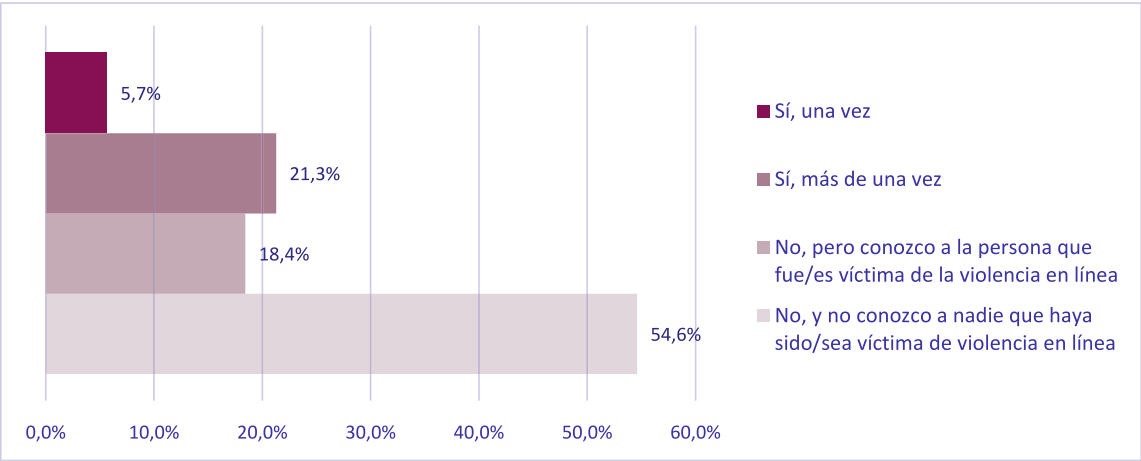


Gráfico 23. Experiencia con la violencia online durante una partida de videojuego multijugador online, en porcentajes.

TIPOLOGÍA DE VIOLENCIA ONLINE SUFRIDA

A todas aquellas mujeres que habían sufrido directamente la violencia online, o conocían a alguien que la hubiera sufrido, se les consultó sobre la tipología de violencia de esta. En este caso, se permitía también marcar más de una respuesta.

En general, todas las respuestas posibles fueron marcadas, pero destacan por encima de las demás los insultos (14%), para a continuación encontrar las experiencias relacionadas con las bromas sexistas y/o machistas (11%), el desprestigio o la infravaloración (11%), el acoso (10%) y la solicitud del Instagram u otras redes sociales para contactar (10%). Ligeramente con menos votos aparecen otras tipologías de violencia online como la humillación o el descrédito en público (8%), las amenazas (7%) o la expulsión del juego por una denuncia falsa (7%). Las tipologías menos marcadas son las que se agrupan en las experiencias de violencia sexual (envío de imágenes, gifs, comentarios sexuales...) (5%), el abandono de la partida al conocer el género de la persona (4%), el acoso sexual (solicitar información por privado con relación al sexo) (4%), el chantaje o la extorsión (2%), la suplantación o el robo de la identidad (2%), el acceso no autorizado a datos personales o la cuenta (2%) y, finalmente, los ataques en los canales/redes sociales (Twitch, Instagram, Tiktok...) (1%).

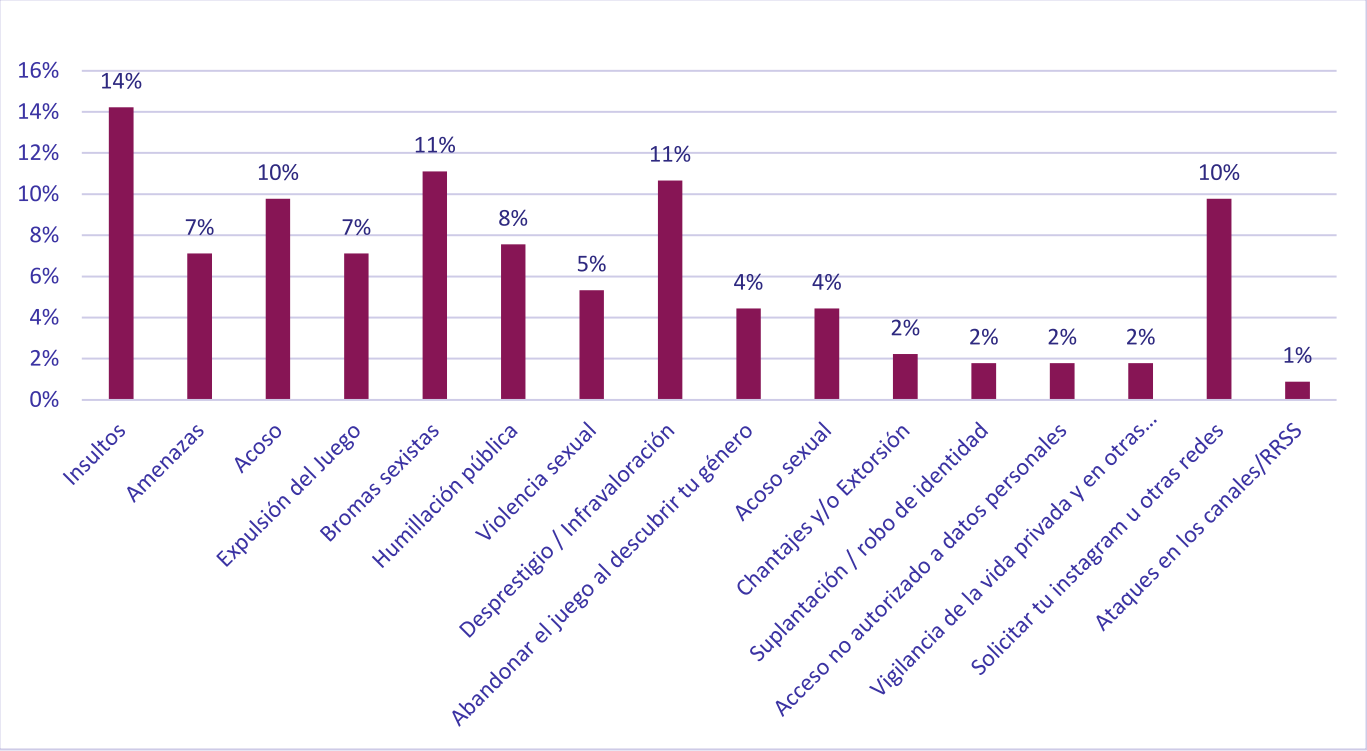


Gráfico 24. *Tipologías de violencia online sufridas durante las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

PERCEPCIÓN DE LA INFLUENCIA DEL GÉNERO COMO MOTIVACIÓN DE LA VIOLENCIA ONLINE EN VMO

Se consultó a las mujeres que habían sufrido la violencia online si creían que el género podría ser el detonante de esta agresión. En este caso las respuestas muestran que una amplia mayoría percibieron que estos actos de violencia sobre ellas eran causa de su género (63%), mientras que el número de mujeres que no estaban seguras de este hecho (21%) se asemeja al que niegan haber sufrido la violencia online por su género (16%).

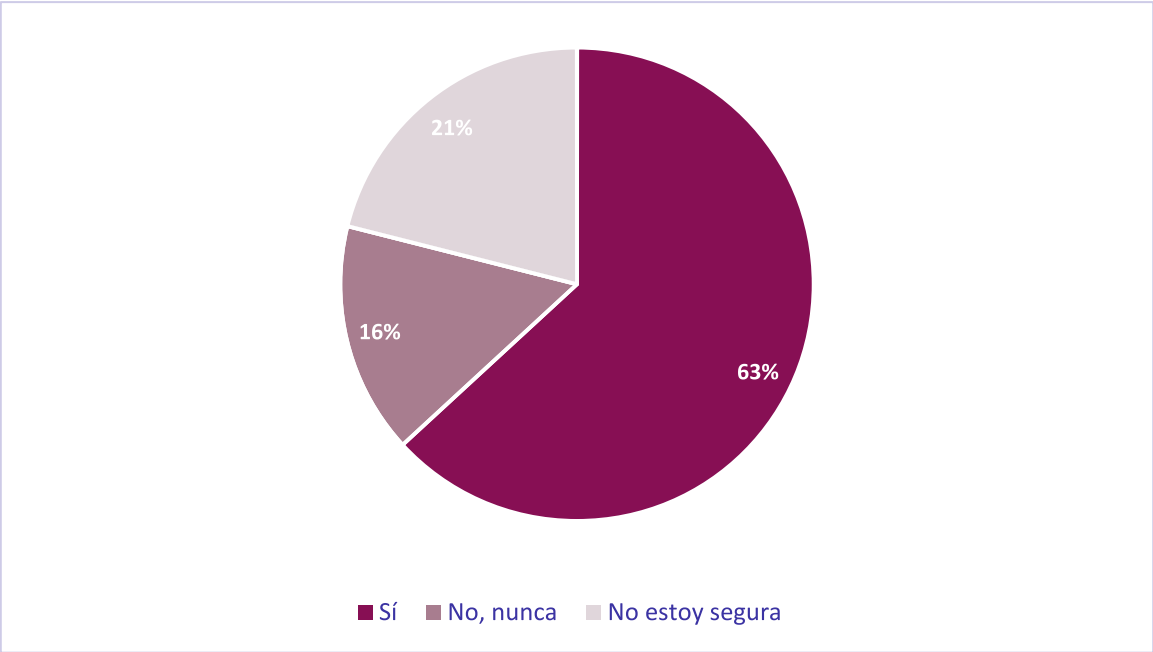


Gráfico 25. *Percepción de la influencia del género en como motivación de la violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

PERCEPCIÓN DE OTROS FACTORES IDENTITARIOS COMO MOTIVADORES DE LA VIOLENCIA ONLINE (RAZA, NACIONALIDAD…)

Se intentó determinar si habían percibido alguna otra característica identitaria que fuera determinante para que ellas hubieran sido víctimas de la violencia online. Prácticamente la mitad de las mujeres que contestaron (47%) negaron haber sufrido nunca violencia online en partidas de VMO en relación con otras características identitarias. Mientras que casi un tercio (29%) reconocía no estar segura de ello, y ligeramente por debajo, el resto de las mujeres percibió haber sufrido violencia online por alguna otra cuestión relativa su identidad (24%).

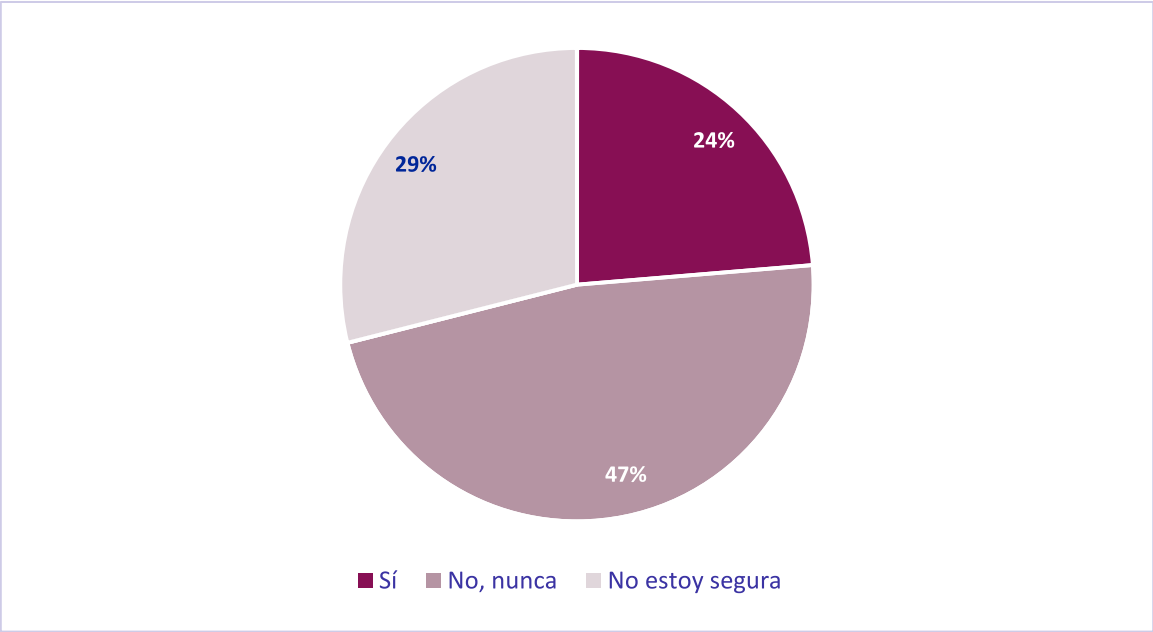


Gráfico 26. *Percepción de otros factores identitarios como motivación de la violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

REACCIÓN ANTE LA VIOLENCIA ONLINE SUFRIDA EN LOS VMO

Las reacciones que las mujeres castellanomanchegas tuvieron ante los episodios de violencia online sufridos en el contexto de los videojuegos online se reparten en varias categorías. En esta pregunta también era posible seleccionar varias alternativas.

Las cuatro principales reacciones fueron: no reaccionar y continuar jugando (23%), denunciar la violencia sufrida a la plataforma online en la que se produjo (20%), abandonar la partida (19%) y bloquear a la persona agresora (16%). En menor medida, las encuestadas hablaron sobre la violencia sufrida con una persona de confianza (7%) y/o tuvieron un conflicto en redes sociales con la persona agresora (6%), junto a eliminar el perfil de la persona agresora de sus redes sociales (4%). Tan solo un 1% de las encuestadas declaró haber denunciado la violencia a la policía, borrar su perfil, entrar en conflicto con la persona agresora en el mundo real o silenciarle. Por facilidad en la lectura del gráfico, se ha retirado la opción que no fue seleccionada por ninguna mujer: cambiar el perfil en las redes sociales.

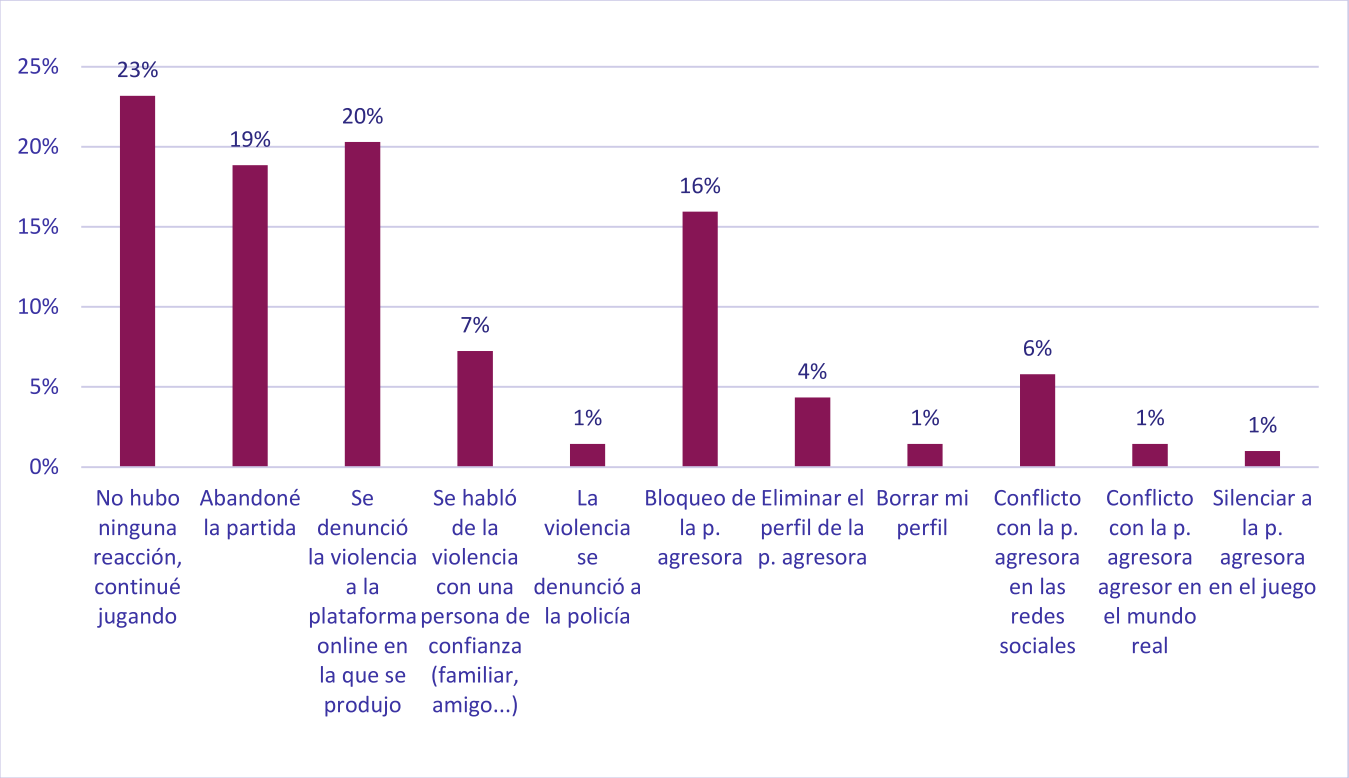


Gráfico 27. *Reacciones de las mujeres víctimas de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

CONSECUENCIAS VIVIDAS POR LAS ENCUESTADAS ANTE LA VIOLENCIA ONLINE SUFRIDA EN LOS VMO

Con relación al impacto y las consecuencias que han tenido los episodios de violencia online en los VMO, las mujeres encuestadas declararon que sufrieron sobre todo ira (24%), también ansiedad y/o nerviosismo (17%), así como baja autoestima (15%). Ligeramente por detrás, en porcentajes menores, las mujeres también sufrieron de estrés (10%), ansiedad social (9%), dificultades para relacionarse (8%) y aislamiento social (7%). En menor proporción, encontramos malestar físico y miedo (3%, respectivamente), un deterioro en la reputación (2%) y problemas académicos derivados (2%).

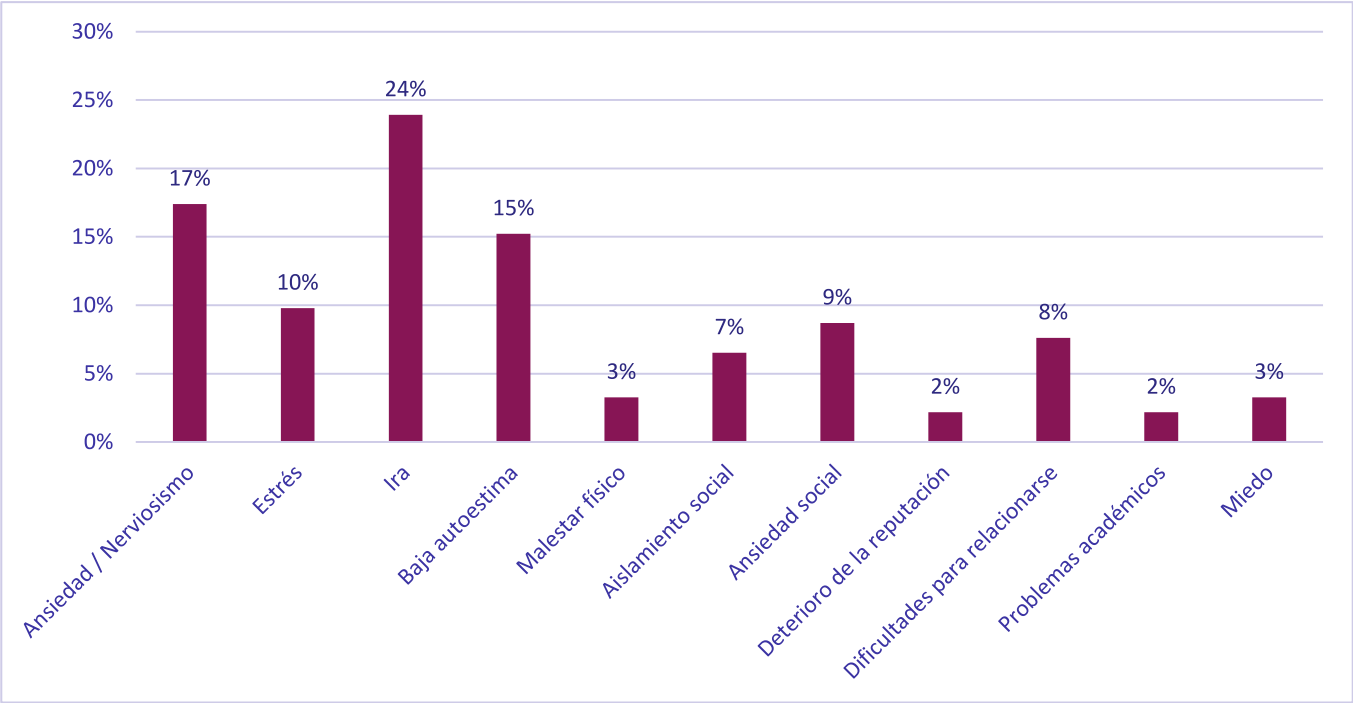


Gráfico 28. *Consecuencias sufridas por las mujeres víctimas de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

ABANDONO DE ALGUNO DE LOS VMO DEBIDO A ESTAS EXPERIENCIAS VIVIDAS

Con relación a si las encuestadas habían dejado de jugar a alguno de los VMO a causa de haber vivido una agresión online, más de la mitad indicaron no haber abandonado ningún juego pese a haber sufrido violencia online en el transcurso de una partida (55,3%), mientras que las que sí lo habían hecho también eran numerosas (39%), y el resto no estaban seguras (5,2%).

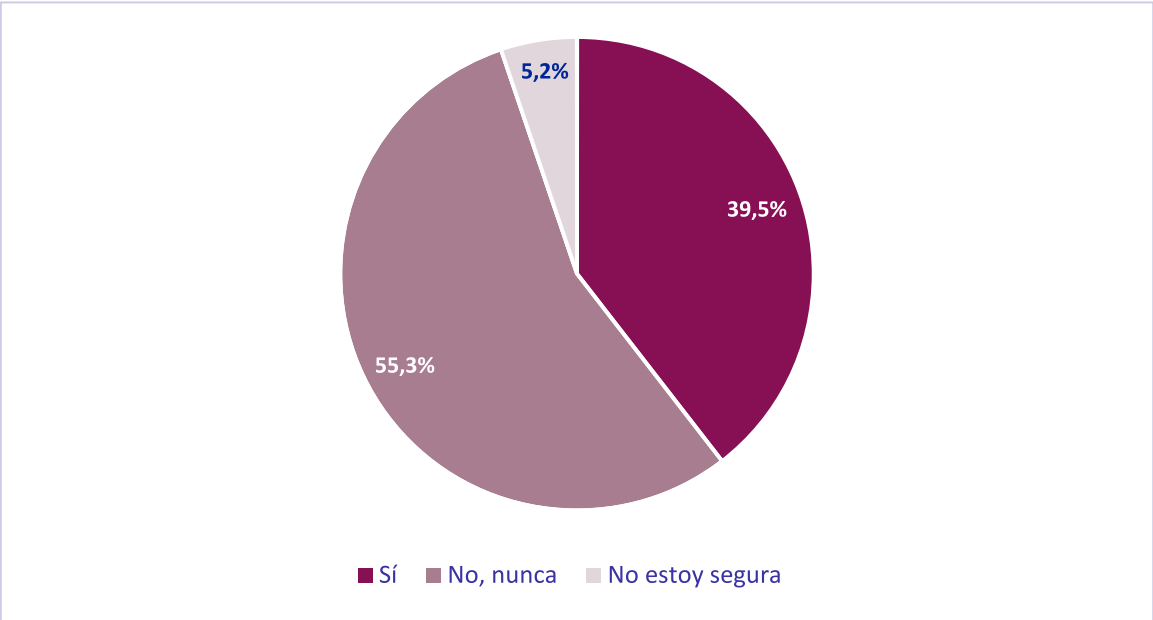


Gráfico 29. *Abandono de los videojuegos multijugador online tras sufrir violencia online, en porcentajes.*

DETECCIÓN DE EPISODIOS DE VIOLENCIA ONLINE EN VMO MOTIVADOS POR EL GÉNERO DE LA VÍCTIMA

Ante la pregunta sobre si habían presenciado episodios de violencia online en las VMO en las que el detonante fuera el género de la víctima, las respuestas muestran que una amplia mayoría percibieron que estos actos de violencia habían sido motivados por el género de la víctima (64%), en menor cantidad se posicionaron quienes no estaban seguras de este hecho (18,8%), y aquellas que negaban haber presenciado episodios de violencia cuyo detonante fuera el género (15,6%).

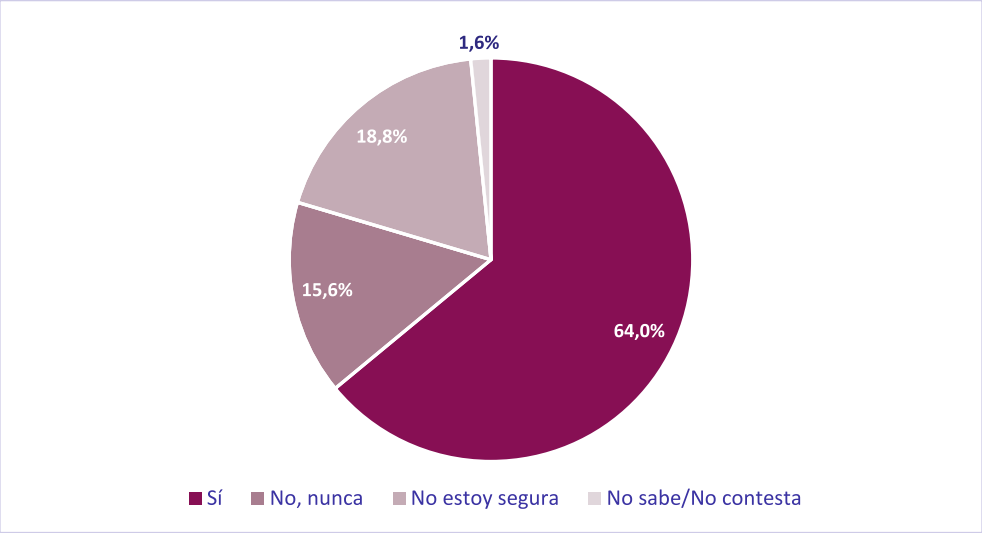


Gráfico 30. *Detección de episodios de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online motivados por el género de la víctima, en porcentajes.*

DETECCIÓN DE EPISODIOS DE VIOLENCIA ONLINE EN VMO MOTIVADOS POR ALGUNA OTRA CARACTERÍSTICA IDENTITARIA DE LA VÍCTIMA

Las mujeres castellanomanchegas refieren haber detectado (59,4%) episodios de violencia online en videojuegos multijugador online motivados por algunas características identitarias de las víctimas (raza, nacionalidad…). Algo más del veinte por ciento (21,9%) indican que no han detectado nunca este tipo de situaciones. Por su parte un 14,1% de las mujeres no están seguras de haber detectado este tipo de episodios. Mientras que un 4,7% no contestaron a la pregunta.

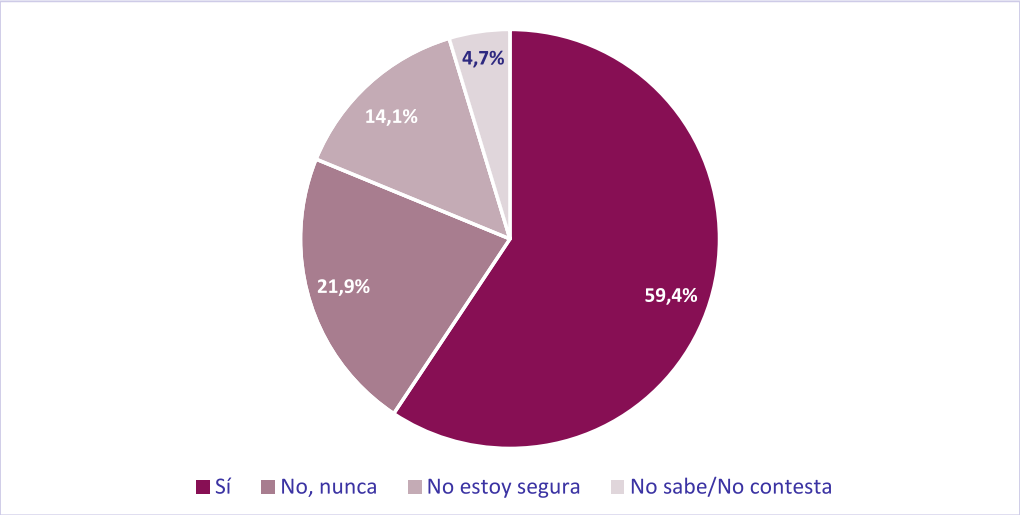


Gráfico 31. *Detección de episodios de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online motivados por alguna otra característica identitaria de la víctima, en porcentajes.*

REACCIÓN DE LAS ENCUESTADAS ANTE LA DETECCIÓN DE EPISODIOS DE VIOLENCIA ONLINE EN VMO

La principal reacción que las mujeres tuvieron al detectar episodios de violencia online en VMO en los que ellas mismas no eran las víctimas fue la de denunciar la violencia sufrida a la plataforma online en la que se produjo (28%). Hubo menos mujeres que reaccionaran bloqueando a la persona agresora (16%), o que no reaccionaran de ningún modo y siguieran jugando (14%). Algo por detrás, las mujeres encuestadas decidieron abandonar la partida (11%), entrar en conflicto con la persona agresora en redes sociales (9%), eliminar el perfil de la persona agresora en redes sociales (8%) y hablar con alguien de confianza sobre la violencia presenciada (7%). Finalmente, las opciones menos seleccionadas fueron las de borrar el propio perfil (3%), la denuncia del episodio de la violencia a la policía (1%), silenciar a la persona agresora (1%) y aparece una alternativa añadida por las propias encuestadas que es la de ofrecer apoyo emocional a la víctima (1%).

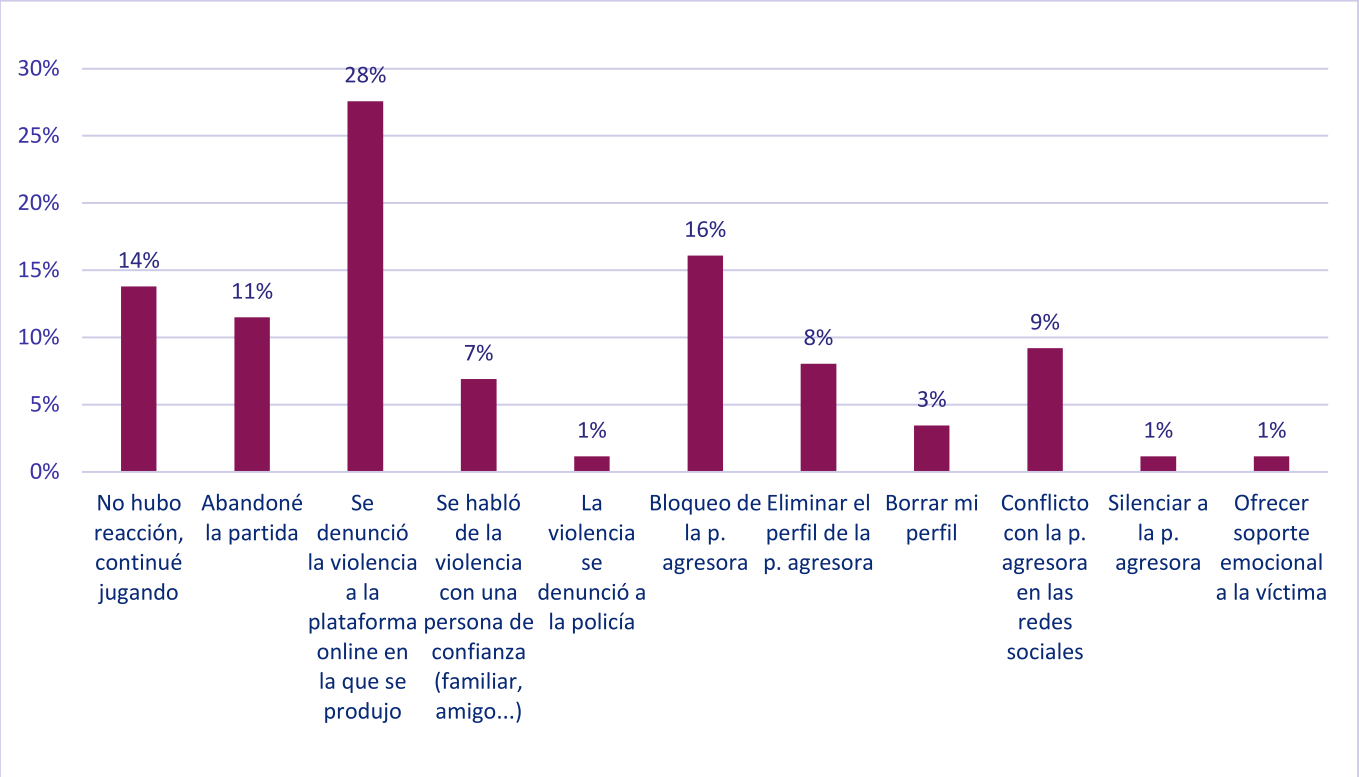


Gráfico 32. *Reacciones ante episodios de violencia online sobre otras personas en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

CONSECUENCIAS QUE CREEN LOS ENCUESTADAS QUE TIENE LA VIOLENCIA ONLINE EN LOS VMO EN LAS VÍCTIMAS

Con relación a las consecuencias que las mujeres encuestadas creen que los episodios de violencia online en las partidas de VMO tienen sobre las víctimas, destacan sobre todo la baja autoestima (17%), nerviosismo y/o ansiedad (16%). Ligeramente por detrás encontramos el aislamiento social (11%), dificultades para relacionarse (11%), el estrés (10%) y la ira (10%). Coinciden algo por debajo el malestar físico (7%), el miedo (7%), los problemas académicos (6%). Las respuestas menos seleccionadas fueron el deterioro de la reputación (4%) y la ansiedad social (1%).

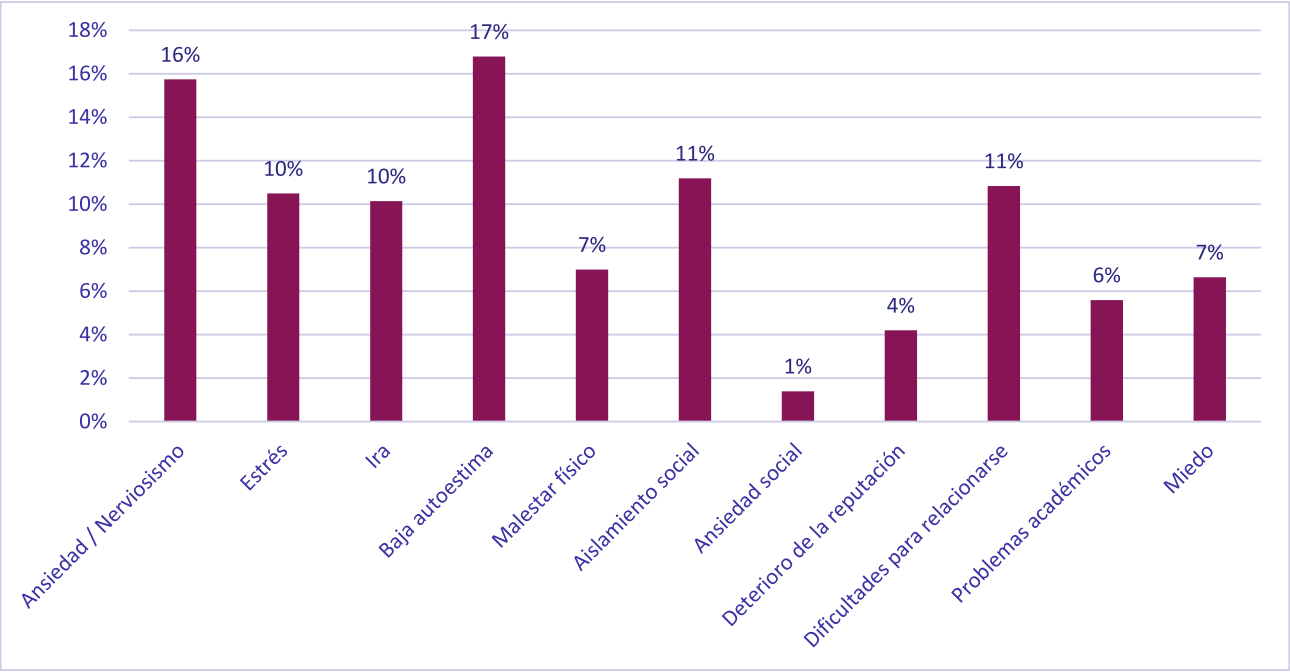


Gráfico 33. *Consecuencias sobre otras personas que han sido víctimas de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

5. JUEGOS MULTIJUGADOR ONLINE – SISTEMAS DE DENUNCIA

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CÓDIGOS DE CONDUCTA DE LAS COMPAÑIAS PARA SUS VMO

Se consultó a las mujeres videojugadoras sobre si sabían de la existencia de algún tipo de código de conducta impuestos por las compañías para los juegos a los ellas juegan. Existe cierta coincidencia entre aquellas mujeres que no están seguras sobre si existen estos códigos de conducta (33%) y aquellas que sí lo saben (31%), no muy por detrás están quienes no tienen conocimiento sobre estos códigos (20%). Un 16% no contestaron a la pregunta.

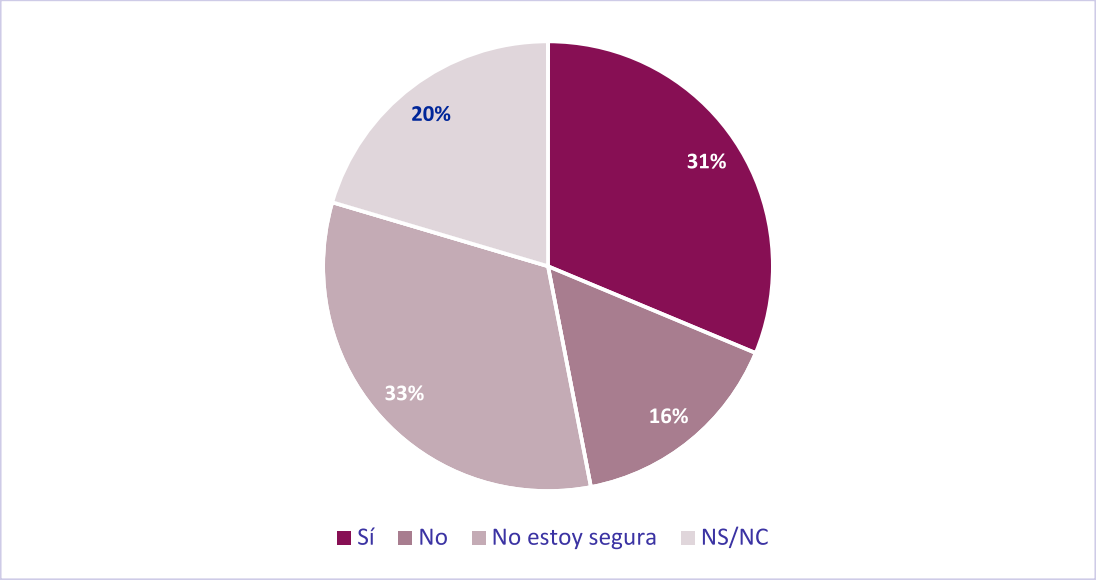


Gráfico 34. *Conocimiento de los códigos de conducta de las compañías en los videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

CONOCIMIENTO SOBRE LOS SISTEMA DE DENUNCIA ANTE CONDUCTAS NEGATIVAS DE LAS COMPAÑIAS PARA LOS VMO

Sobre los sistemas de denuncia ante conductas negativas, un 42% de las videojugadoras castellanomanchegas sí conocen estos sistemas de denuncia, en torno al 30% no están seguras y un 18% no saben si estos sistemas de denuncia existen. Un 10% de las mujeres no contestaron a esta pregunta.

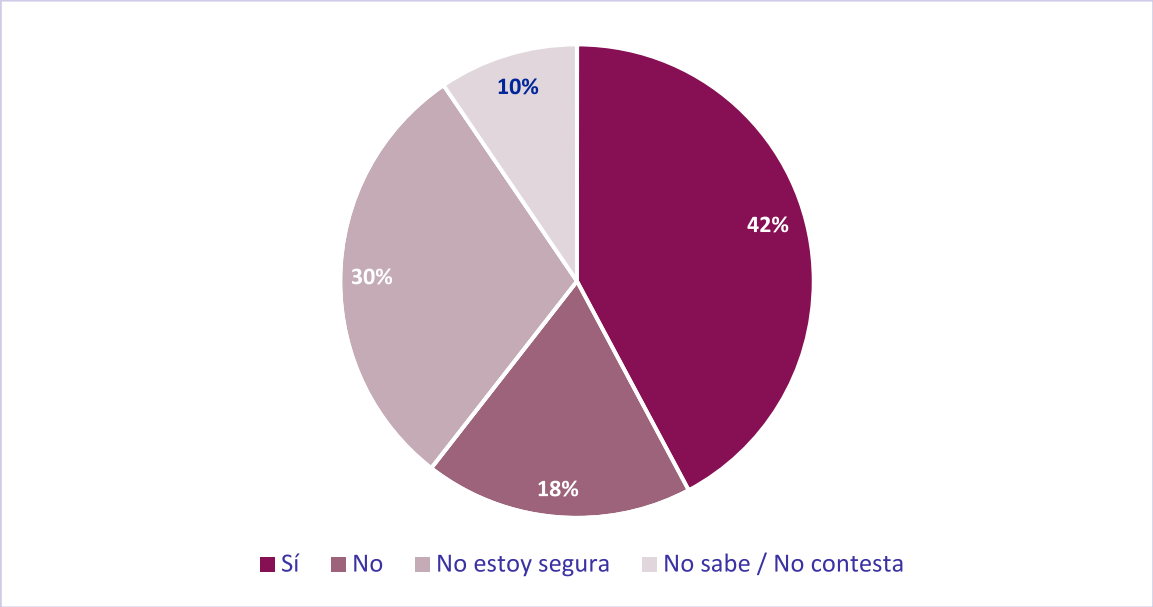


Gráfico 35. *Conocimiento de los sistemas de denuncia de conductas negativas en los videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

UTILIZACIÓN DEL SISTEMA DE DENUNCIA DE LAS COMPAÑIAS PARA LOS VMO

Más de la mitad de las mujeres (59%) no han utilizado nunca un sistema de denuncia de los que las compañías disponen en sus plataformas de juegos online, por su parte un 26% sí que lo han utilizado en alguna ocasión. El 16% no contestaron a la pregunta.

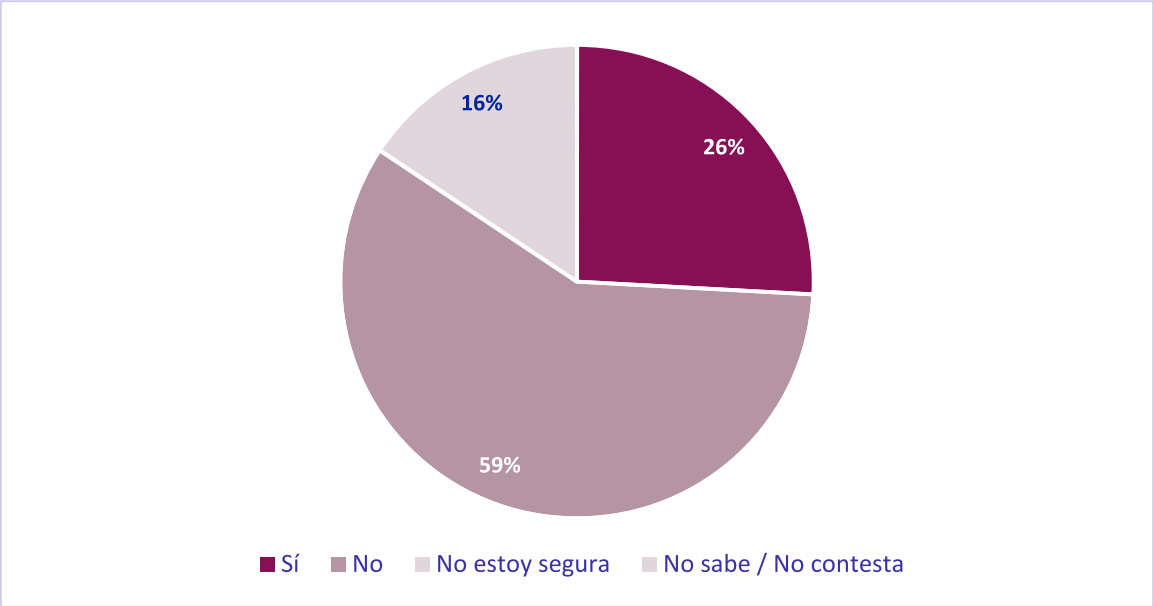


Gráfico 36. *Utilización de los sistemas de denuncia en los videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

SATISFACCIÓN ANTE LA RESPUESTA DE LA EMPRESA RESPECTO A LA CONDUCTA NEGATIVA

Una mayoría de mujeres que habían utilizado los sistemas de denuncia no se mostraron satisfechas con la respuesta de las empresas (63%). Las que sí lo estaban representaban un 24%, mientras que un 13% no contestaron a la pregunta.

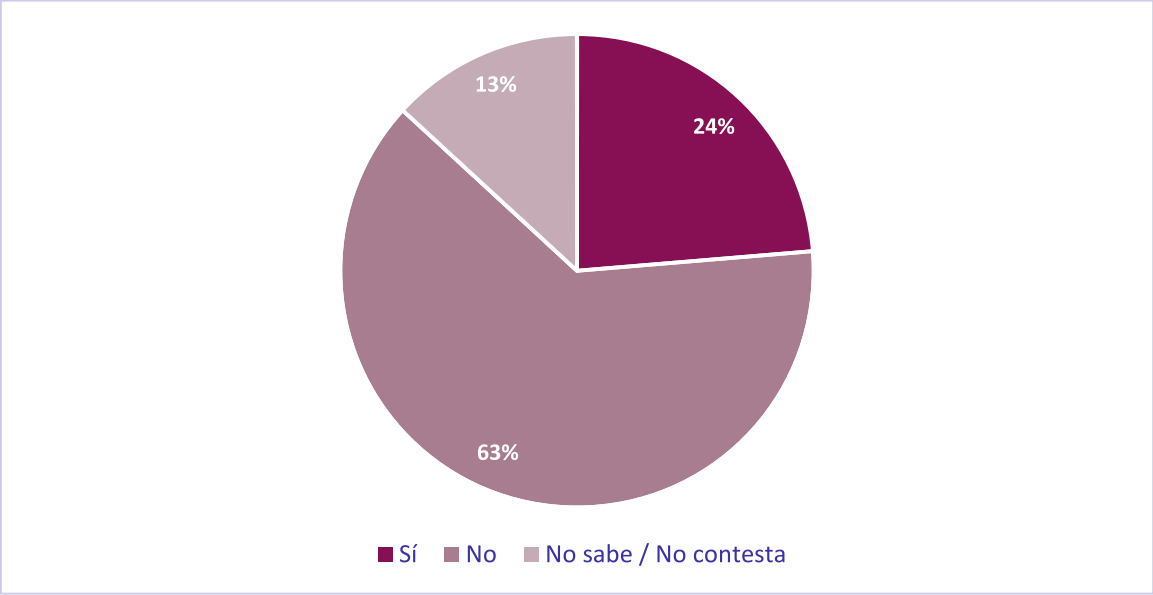


Gráfico 37. *Satisfacción ante la respuesta de la compañía, en porcentajes.*

ACCIONES QUE EMPRENDIÓ LA EMPRESA AL RECBIR LA DENUNCIA

Las principales acciones que emprendieron las empresas al recibir la denuncia de las encuestadas fue bloquear la cuenta de la persona agresora durante un tiempo o indefinidamente (42%) o bien no le sucedió nada a la persona agresora y continuó jugando (42%). Un 16% refieren que la persona agresora fue expulsada de la partida por la compañía.

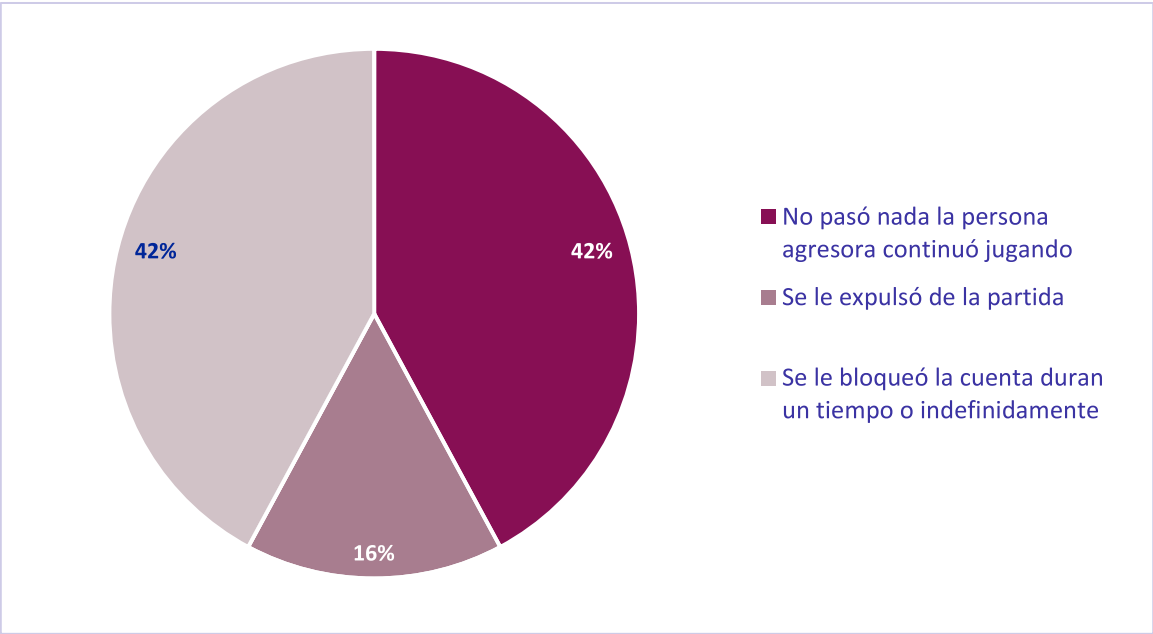


Gráfico 38. *Acciones emprendidas por las compañías, en porcentajes.*

CONSECUENCIAS PARA LA VÍCTIMA POR DENUNICIAR LAS CONDUCTAS VIOLENTAS EN LOS VMO

Una amplia mayoría de mujeres refirieron no haber sufrido ninguna consecuencia al denunciar este tipo de conductas (69%), mientras que para algunas (16%) si supuso consecuencias negativas (insultos, rechazo, actitudes tóxicas…). El resto de las encuestadas mencionaron consecuencias del entorno como recibir agradecimientos por reportar estos comportamientos (5%), o personales como continuar jugando con más tranquilidad (5%) o la propia satisfacción de saber que la persona agresora ha recibido una penalización.

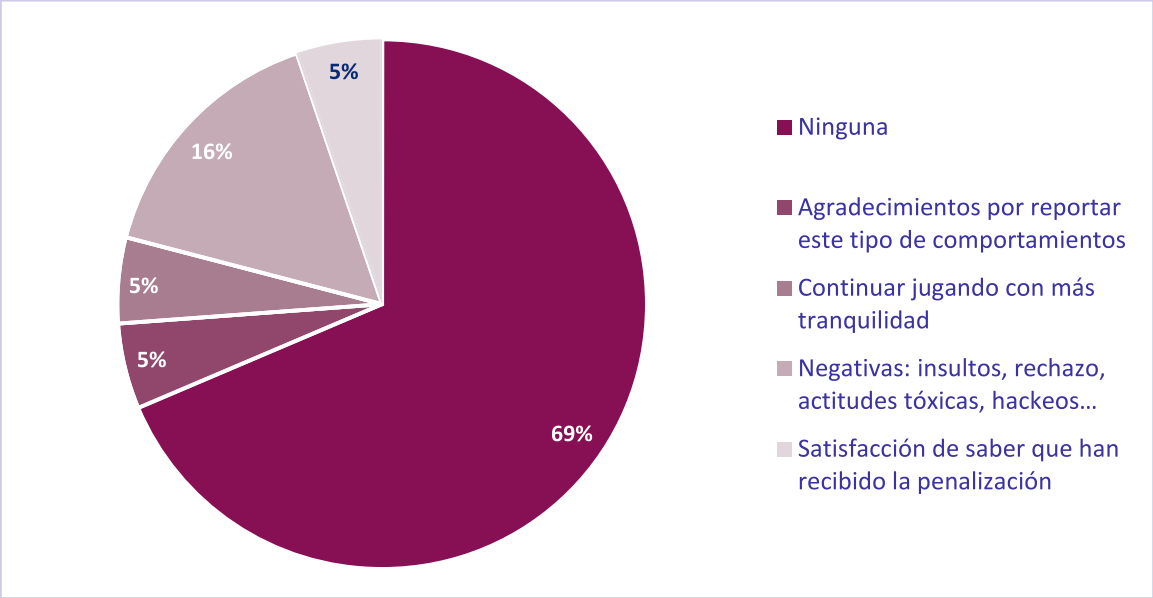


Gráfico 39. *Consecuencias para las víctimas que denuncian la violencia online en videojuegos multijugador online, en porcentajes.*

Resultados de las entrevistas

Se llevaron a cabo 19 entrevistas semiestructuradas y una entrevista grupal con 3 participantes. Se utilizó la técnica de entrevista para complementar los resultados de los cuestionarios.

A través de la aplicación de esta técnica de investigación cualitativa se pretendía obtener y desentrañar la construcción de los discursos en torno a los objetivos de la investigación. Las entrevistas permitieron debatir varias líneas argumentales que respondían a las categorías que abarca la investigación (percepción de violencias online (presencia, vivencia), experiencias como multijugadoras (presencia de violencia en juego, consecuencias, reacción, etc. y sesgos de género en la experiencia como jugadoras).

Para el contacto y selección de las mujeres participantes se utilizaron diferentes vías, teniendo en cuenta la dificultad de encontrar a mujeres jugadoras en el ámbito de Castilla-La Mancha dispuestas a participar en una entrevista.

- Una de las vías utilizadas fue a través de las propias encuestas en los centros educativos, en las que, en el espacio de cumplimentación, se les invitaba a participar en la fase de entrevistas.
- Por otro lado, se realizó una solicitud online a través de la página de Instagram del Instituto de Estudios Internacionales en Educación y Sociedad.
- La vía que dio un resultado más fructífero y que da cuenta de la importancia del establecimiento de redes de sororidad dentro del ámbito, fue la de recurrir a los contactos de que se disponen con mujeres activistas gamers que a través de redes sociales movilizan a la opinión pública en temas de género y análisis feministas de la industria de los videojuegos, en concreto a través de **@feminismoen8bits**[1], quien colaboró en la difusión de la solicitud de entrevistas a través de su perfil. Tras el llamamiento, se pusieron en contacto con el equipo investigador un buen número de las mujeres entrevistadas.

Las entrevistas se llevaron a cabo entre los meses de noviembre y diciembre de 2021, se realizaron por medios telemáticos recurriendo a las plataformas Zoom y Teams para llevarlas a cabo, previo cribado de las interesadas en participar, es decir que cumplieran con el perfil buscado, y tras aportar su consentimiento informado). Estas plataformas digitales permitieron la grabación en audio o video/audio de las entrevistas para la posterior transcripción y tratamiento de datos.

Para el tratamiento de la información se ha procedido a realizar un análisis sistemático de los discursos. Se seleccionaron previamente, algunas de las categorías principales recogidas a través de los cuestionarios de manera que estas categorías nos permitieran dotar de relato y la descripción de situaciones precisas en relación con los objetivos específicos del estudio:

1. Identificar las principales plataformas de videojuegos multijugador a las que las jóvenes de la región destinan su tiempo libre y de ocio.
2. Analizar si se producen casos de violencia y hostigamiento online contra mujeres y determinar su especificidad en relación con su tipología, características, tipo de videojuego, edad etc.
3. Determinar el impacto personal y social de este tipo de conductas en las mujeres que juegan a videojuegos multijugador online.
4. Identificar las medidas que establecen las plataformas y las empresas para evitar este tipo de comportamientos, su uso y su efectividad.

1 Puede accederse a su cuenta pública de Instagram a través de este enlace

5. Ofrecer propuestas de trabajo para futuras acciones de trabajo y sensibilización con jóvenes en la línea de la prevención y de la lucha contra el acoso y la violencia hacia las mujeres en el ámbito de los videojuegos online.

Las categorías para responder a estos objetivos, como se ha mencionado, ya estaban recogidas en el cuestionario, pero las entrevistas nos han permitido ahondar en esta realidad, dando voz a las mujeres jóvenes jugadoras que residen en Castilla – La Mancha, siendo esta una cuestión no explorada previamente. Se han recogido valiosos discursos en torno a sus experiencias en plataformas multijugador/a que nos permiten conocer de una forma más cercana nuevos espacios de relación y nuevos espacios en los que se produce violencia que, claramente muestra un atravesamiento de los mandatos de género.

1. PERFIL DE LAS PARTICIPANTES EN LAS ENTREVSITAS

Las mujeres participantes reunieron las siguientes características sociodemográficas:

Edad: Comprendidas entre los 24 y los 35. Concentrándose la mayoría entre los 29 y 33.

Ámbito: Aunque hay representación de mujeres del ámbito rural la mayoría pertenecían al ámbito urbano. Aparecen representadas las siguientes localidades: Toledo, Albacete, Cuenca, Casas Ibáñez (AB), Sonseca (TO), Olías del Rey (TO) y Alovera (GU).

Formación: Con perfiles diversos encontramos la mayoría de las mujeres con estudios superiores.

2. HABITOS DE CONSUMO/ EXPERIENCIA EN VIDEOJUEGOS

El videojuego como espacio de interés para personas con características de personalidad que dificultan la interacción social.

TIEMPO DE EXPERIENCIA Y TIPOS DE JUEGOS

La mayoría cuenta con experiencia en los videojuegos de muchos años, convirtiéndose en un espacio de ocio fundamental para ellas. Algunas empezaron desde muy niñas (3, 6, 12 años) pero la mayoría es en la adolescencia cuando verbalizan haber comenzado a jugar. En cuanto a los tipos de juego (se desarrollará en el siguiente apartado) hay disparidad, aunque aparecen de forma reiterativa algunos como son: World of Warcraft, League of Legends, Host, Valorant, Fornite. Están catalogados como juegos colaborativos y de acción en su mayoría. En el último apartado se describirán con detalle algunos de ellos.

Se recogen algunos de los relatos que apoyan esta información:

- Código: EI (28.11). P1: "…. y llevo jugando a los videojuegos desde los 3 años"
- Código: EI (28.11). P1: "Cuando era adolescente, pues 19, 20 he jugado de forma esporádica, sobre todo pues World of Warcraft, el LOL[2]; pero lo que siempre he hecho ha sido a ese tipo de juegos entrar con alias de hombre. Entonces nunca he tenido problemas"

2 LOL es la contracción del juego League of Legends. No confundir con la contracción de "Lot of Laugh"

Al referir el tipo de juegos al que juegan, comienzan a aflorar elementos que marcan los **sesgos de género** presentes. Una de las participantes alude a la masculinización del entorno de forma directa y como ha gestionado ella su elección en base a esa situación. Se hace evidente la **masculinización del ámbito:**

- Código: EG (2.12). P3: "Yo es que… la verdad que la elección de los videojuegos siempre me ha dado un poco igual o sea como que siempre se ha considerado que simplemente este juego es para chicos, pero a mí me ha dado bastante igual. De hecho, yo solo jugaba con hombres. En el momento que yo empecé a jugar eran todo… todos con los que jugaba eran chicos, pero tampoco me importaba eso…"

Aunque responde a un cliché que no siempre recoge las experiencias y percepciones de la **gran mayoría** de las personas jugadoras, muchas de las mujeres entrevistadas (en una alta proporción y detalle, sin haber sido preguntadas de forma directa) aluden a que su interés por los videojuegos puede estar relacionado con una forma de interacción social que les es más segura o fácil que en el entorno físico. Bien sea por timidez, rasgos "asociales", introversión u otros. Muchas de ellas ven en los videojuegos multijugador/a una posibilidad de interacción social que en el entorno no virtual les es más difícil. Encontrar a personas con gustos y tendencias de ocio similares es muy importante en la franja de edad objeto de investigación.

- Código: EI (1.12). P1: "…A mí me aporta… bueno yo soy introvertida… con un poco de ansiedad social, pero tampoco mucha… Es muy fácil meterse a un juego y jugar, que, aunque no sea una interacción social como quedar con tus amigos… sí que es verdad que no me drena tanto mi energía social como salir con mis amigos, pero sí que es verdad que hay veces que me drena mucho…. Y la interacción social… yo no suelo entrar para estar con gente al Overwatch… pero sí que entró porque me apetece jugar a algo con gente… No entró con la intención de contarle mi vida a gente *random*, sino que entro sobre todo a Overwatch con la intención de entrar, jugar una partida con gente, organizarme y tener esa clase de interacción… No tanto contarle mi vida a gente, aunque sí que es verdad que ahora no tanto, pero sí que es verdad que cuando he hecho amigos porque suelo hacer amigos y suelen desaparecer y vuelves a hacer amigos, etcétera… sí que es verdad que cuando establezco contacto o una relación más estrecha con una persona… me apetece entrar más y pasar más tiempo jugando"
- Código.EG (29.11). P3: "Empecé por sentimiento de soledad, por intentar conocer más gente o gente de mi entorno que estuviera metida en esto. Y al final mis amigos externos a los videojuegos, juegan a lo mismo que yo, entonces tenemos un tema de conversación fuera de una pantalla. Supongo que el conocer gente o el divertirte con más gente"

3. EXPERIENCIAS EN LOS VIDEOJUEGOS CON ENFOQUE DE GÉNERO

La reproducción de los grandes arquetipos sobre las mujeres: de la hipersexualización de las mujeres en personajes y jugadoras a la asunción de roles de protección y dominación en ellos.

IDENTIDAD Y OCULTAMIENTO EN LOS VIDEOJUEGOS

Una de las cuestiones que aparece en la mayoría de los estudios relacionados con las experiencias de mujeres en videojuegos, tiene que ver con la identidad utilizada en los mismos. Se describen las principales situaciones en relación con la elección de alias y personajes en los juegos.

Durante las entrevistas recogemos diferentes experiencias y visiones en lo relativo a mostrar, o no, **identidades alineadas con el género durante los juegos.**

Nicknames

En cuanto a los **nickname**, muchas reflejan preferir uno neutro evitando mostrar su identidad, van utilizando diferentes estrategias en función de los juegos y entornos, en muy pocas experiencias, como se refleja, se plantean ponerse su nombre o identificador sin más ¿les ocurre lo mismo a los chicos?:

- Código: EI (28.11). P1: "Porque siempre he puesto la tirita antes de la herida. ¿Por qué? Porque toda la gente que he conocido en ese mundo siempre me lo recomendó porque siempre o bien intentaban ligar contigo, te regalaban cosas o directamente te decían cosas inadecuadas. Entonces por recomendaciones de gente que ya conocía que jugaban a ese tipo de videojuegos pues directamente opte por esa vía, no me identifico como chica, y gracias a eso juego tranquilamente"
- Código.EG (29.11). P2: "En mi caso, por ejemplo, en el LOL tengo varias cuentas, todas tienen un nombre neutro… que no puedan identificar por mi nombre que soy una chica"

Los ejemplos y situaciones en los que han ocultado su identidad o han recibido acoso por el hecho de ser mujeres son cuantiosos, las consecuencias para muchas de estas mujeres jugadoras (aún poco visibilizadas) son determinantes para su forma de interacción y condicionan su juego, algo que para ellas es muy importante en su rol de jugadoras:

- Código.EG (29.11). P1: "Tengo una amiga que ha jugado al juego The Last of Us multijugador durante años y se tuvo que cambiar la cuenta porque su nombre… se tuvo que cambiar su nombre porque la acosaban en plan deja de jugar, eres malísima, como te atreves a jugar a algo así, si las tías no sabéis jugar a esto… Se tuvo que cambiar el nombre a algo más neutro, a algo que no parezca que eres una chica."

Existen algunos **tipos** juego que parece podrían contribuir a que las chicas **no tengan necesidad de ocultamiento** y que hay una mayor "fluidez" entre las identidades reales y las del juego, siendo esto parte del mismo:

- Código.EG (29.11). P3: "Depende. Cuando juego al LOL en mi perfil tengo mi pequeño nombre de jugadora, entonces reconocen que soy una chica y pues ya está. Pero, por ejemplo, en el WOW[3] como muchísima gente, muchos chicos se hacen personajes femeninos por probar el personaje, entonces no te juzgan porque lleves un personaje femenino y asumen directamente que eres una chica, es otro rollo"
- Código.EG (29.11). P2: "Por ejemplo, en el LOL puedes elegir, te da igual que sea personaje tío o tía que no te van a conocer "oh mira este está jugando con un personaje femenino es una tía" No, porque hay

3 WOW es la contracción de World of Warcraft.

cada personaje tiene su función, cada personaje hace una cosa distinta. Pero en el WOW pasa distinto tú te puedes poner un personaje femenino".

Uso del chat de voz

Otro aspecto importante tiene que ver con mostrar su **voz en los chats de voz** *(voicechat)*, ya que la mayoría de estos juegos lo utilizan para interaccionar y seguir el juego. Nuevamente existen ocultamientos de identidad para evitar ser increpadas como mujeres.

- Código.EG (29.11). P2: "Hay muchísimos juegos en los que yo no puedo hablar por el tema de… automáticamente escuchan la voz, escuchan que eres mujer o algo y te empiezan a insultar, a decirte vete a tu cocina, vete… que haces jugando a esto, eres malísima, no sé qué…"
- Código: EI (1.12). P1: "…. He tenido bastantes encuentros… Uso el voicechat sí que la gente me *targetean*[4] o sea es una chica… Me tarjetean mucho de distintas formas y sí que es verdad que ha habido varias personas que me han buscado… yo no sabía que había imágenes, por ejemplo, del Ask me del allá la turra de años o de Instagram que salen directamente en Google cuando te buscan…"
- Código: EI (1.12). P1: "Muchas veces me siento cohibida a la hora de hablar para evitar que la gente sepa que soy una mujer y que me *targeteen*".

Entre las jugadoras, a veces lo usan como forma de reconocimiento y apoyo:

- Código: EI (1.12). P1: "Nos reconocemos por voicechat. Es verdad, que muchas chicas no suelen usar el micro por temor a que recibir violencia machista, pero sí que sabemos más o menos quienes somos porque cuando una jugadora no usa el micro o tiene ciertas skins o nombres sí que nos reconocemos y solemos respetar eso"

En este sentido la elección de personajes también está condicionada en algunas ocasiones.

- Código: EG (2.12). P2: "Yo normalmente sí que elijo personajes "chica", pero porque me gustan, eso es cuestión de gustos porque también cuando empecé a jugar, por ejemplo, sí que en algún personaje de juegos online si querías elegir cierto tipo de personaje tenía que ser chico o chica entonces si me gustaba uno tenía que cogerlo, pero normalmente sí que son chicas lo que si es que la suerte que tengo yo es que en el nombre que normalmente me suelo coger suele ser japones. Entonces la gente no sabe si es chica o chico e incluso suelen pensar que soy chico. Entonces por ahí sí que no suelo tener mala suerte a no ser que diga que soy chica que entonces lo que suelen decir que tienes un poco de problema a la hora de cómo te tratan, pero bueno ahí sí que suelo poner yo un poco de barrera de decir hasta aquí"

4 Targetear es una castellanización del verbo inglés "to target", que significa convertir en objetivo. Por tanto, refiere a cómo los/las jugadores/as seleccionan a una persona como objetivo compartido para arruinarle la partida.

Personajes y avatares

En cuanto a la imagen que se proyecta de las mujeres en los entornos de videojuegos, las mujeres insisten a lo largo de las diferentes entrevistas en la hipersexualización de los personajes femeninos y la transmisión de una imagen no realista que podría fomentar determinados roles de comportamiento en el juego. Esta cuestión hace que, muchas veces, los perfiles de las personas y sus capacidades de acción dentro del juego estén muy condicionados por estas representaciones estereotipadas. Son numerosos los relatos que hemos podido recoger en torno a la descripción de los personajes femeninos y, en menor medida, masculinos, aludiendo a rasgos muy sexualizados en los personajes, que se corresponde con el tipo de violencias recibidas en el juego que se relatará después. En los siguientes párrafos, podemos analizar testimonios muy descriptivos al respecto:

- Código: EG (2.12). P3: "Y para empezar la hipersexualización del personaje femenino. Joder si es que estoy harta de personajes, es que estoy harta y cada vez que salga un personaje nuevo tenga más tetas, más culo. Es decir, no puede ser que cada vez tengan más tetas, más culo y estén más delgadas y todas sean chicas monísimas, y luego los chicos sean todos super… bueno… o sea lo más fuerte del mundo. Es que es como que en plan estás haciendo un personaje para luchar al mismo nivel que este otro personaje masculino, en cambio, la mía parece que está constantemente pidiendo que la protejan y él ya coge el rol de protector. Me estás, que me estás metiendo el machismo… que yo a lo mejor lo identifico y a mí no me influye, pero es que a esto juegan niños… Entonces a mí eso es como lo que más… últimamente es lo que más quemada me tiene… en todos los videojuegos, es que no hay uno, es que no se libra ninguno. El Age of Empires se libra y, aun así, tampoco se libra porque tiene el machismo inherente de que... de que la… bueno de que las mujeres y los hombres pues eso. No hay… si te fijas no hay ningún rol militar mujer…"
- Código: EI. (16.12). P1: "Siempre tienen más tetas, más culo, siempre sí, pero eso siempre, en todos lados. Siempre va a tener antes un culazo una tía en el juego que un tío, o siempre va a tener el doble de escote o mucho pecho"
- Código: EG (2.12). P5: "No es necesario. Una mujer puede ser de la forma que sea que es ficción ¿sabes? O sea, no tiene por qué tener… un pecho enorme, un culo enorme para luchar o yo qué sé. No tiene por qué ser atractiva para que digas ah quiero elegir esta porque tiene unas tetas grandes ¿sabes? Yo qué sé. O igual en la industria del videojuego dicen pues venga vamos a poner… estereotipos aquí superbién puestos porque a lo mejor a la mujer le gustaría ser como un personaje pues así "superestereotipado" porque le gustaría ser así, pero realmente como mujer a mí no me parece realista"

Algunas marcan y reconocen la diferencia de representación entre los **avatares masculinos y femeninos**, que refuerzan el **arquetipo sexualizado hacia las mujeres (femme fatale/ lolita) y poderoso y luchador hacia los varones (el super héroe, el protector)**. Se advierte en muchas ocasiones un tono de desazón y enfado por estas cuestiones. Como expertas jugadoras advierten que la caracterización del personaje y/o avatar acaba incidiendo en los roles dentro del juego:

- Código: EG (2.12). P3: "… siempre he considerado que los avatares de hombre están menos sexualizados y mejor hechos acordes a los personajes que las mujeres. Los avatares que hay femeninos siempre han sido como… para mi parecer demasiados femeninos o demasiados sexualizados, cosa que a mí no me va…"
- Código: EG (2.12). P3: "Y si un personaje o sea los personajes masculinos que pasa que necesitan muchas más armaduras que los femeninos. O sea, un tío igual que un tío está luchando con una armadura así de gorda, no se le ve ni un ápice del cuerpo y mi personaje está luchando con bikini… Vamos a ver es que no tiene excusa, no tienes excusa para ponerle un bikini a mi personaje si al otro le estás poniendo una armadura… porque no es algo característico del personaje porque mi personaje podría tener la misma personalidad e ir perfectamente vestido con una armadura más gorda que la tuya"

En algunos de los discursos aparecen **tímidas críticas** a la industria y el cuestionamiento del porqué se utilizan estos estereotipos, así como las consecuencias de una **falta de referentes realistas y diversos** en ellos que les puede influir en su experiencia como jugadoras y en su identidad de género no viéndose representadas en los juegos, siendo éste un entorno importante para ellas, al que dedican tiempo y empeño:

- Código: EI. (16.12). P1: "A ver en verdad sí que me da un poco igual porque es en plan de bueno así es como nos ve el mundo, vaya tontería en verdad que nos vean así y que nos describan también así… Porque yo personal... lo que no entiendo es que si esto te lo tengo que decir es vale, siempre hacéis a tías buenas, vamos a decirlo así, siempre hacéis a una tía con un culazo, unas tetas, superdelgadita, pero nunca se ha visto a una gordita así en un juego ¿sabes? Yo eso también sí que lo he pensado muchas veces en plan de porque algún día… yo qué sé, pues eso en Fornite, en LOL, en todos porque no hacen a un avatar un poco regordita… Yo es que creo que claro eso sinceramente no se lo llegarían a coger nadie o, por ejemplo, las chicas que se sienten identificadas con eso sí que se lo podrían llegar a poner".
- Código: EI. (16.12). P1: "Está bien creada, pero es verdad que eso que le faltaría… A ver yo no digo que, por ejemplo, en los videojuegos nos separan chico y chica, vamos a decirlo así para que no pasen estas cosas, pero en los videojuegos deberían mejorar todo eso, lo de la discriminación… y que no solo se vea que es para chico, sino que se vea también que pueden jugar las chicas porque realmente siempre que ha salido un videojuego dando publicidad yo a pocas chicas he visto con un mando en la mano dando esa publicidad".

4. PERCEPCIÓN DE LAS VIOLENCIAS ON LINE- Presencia de violencia

Nuevos entornos para viejas descalificaciones e insultos: se modernizan los medios, pero no la imaginación de los violentos.

Durante las entrevistas encontramos varias líneas discursivas en torno a la percepción de existencia o no de las violencias online. Todas las mujeres entrevistadas advierten la existencia de violencia en los entornos virtuales (no necesariamente en los videojuegos), aunque en diferentes medidas y reconocimientos, al ser muy general. Se advierte la **impunidad** de los entornos virtuales como un determinante para que exista violencia en ellos.

Algunas de las percibidas por las mujeres:

- Código: EI (28.11). P1: "Sin duda. De hecho, yo trato de no dar mi opinión en redes sociales puesto que cualquier pequeña opinión se puede convertir en… cualquier cosa puede ofender, insultar es completamente gratuito y, de hecho, la ley no persigue estas actitudes. Tú puedes insultar en la calle y eso si es perseguido, pero luego en las redes sociales puedes insultar, puedes amenazar, puedes hacer cualquier tipo de conducta y no siempre esta perseguido, por lo cual, al no sentirme amparada, yo no ofrezco mi opinión libremente".

IDENTIFICACIÓN DE GRUPOS OBJETO DE VIOLENCIA: INTERSECCIONALIDAD Y VULNERABILIDADES

El género, la raza o la orientación sexual aparecen como ejes de discriminación y agresión. Sin duda el género aparece de forma reiterada, atendiendo al sesgo marcado por el objeto de la investigación, las preguntas de las investigadoras y que las personas entrevistadas sean mujeres:

- Código: EI (1.12). P2: "… Nunca me han llamado… ósea nunca me han hecho un insulto que no sea… marcado por género…".

- Código: EI (1.12). P1: "Siempre me han dicho *bitch*…Vete a hacerme un sándwich… Vete a fregar… Vete a la cocina… Las mujeres no sabéis jugar… Desinstálate el juego porque las mujeres… deberían pedir el DNI para instalarte el juego porque las mujeres no saben jugar…".

En las entrevistas nos centramos en indagar su experiencia como jugadoras, no tanto como personas que se relacionan en el espacio virtual en general como puedan ser las redes sociales u otros. En relación con la comparativa de la **violencia on y off line** encontramos algunos discursos interesantes para señalar porque se advierte una **reproducción de roles de género tradicionales** de forma importante, perpetuando la imagen del **hombre cuidador y la mujer "princesa" o cuidada:**

- Código: EI (1.12). P1: "… La relación es directa porque cuando tú vas a una discoteca y un tío te entra… tienes tu novio, bueno lo que sea... Esa persona respeta mucho más que tú tengas un novio o lo que sea. No tanto porque te va a proteger, sino porque respeta que él está en una relación contigo, entonces no se mete contigo, no te dice nada, no te propone nada… pero cuando tú estás sola… y te proponen… lo que sea … es mucho más difícil que te respeten… Aquí es igual si tú estás en una partida con un chico…el resto, normalmente chicos de la partida, van a respetarte más, va a ser mucho más difícil que se metan contigo o que te llamen de todo…o que tengan comportamientos más misóginos… o te echen la culpa de todo porque obviamente cuando las cosas van mal o van perdiendo la culpa es tuya".

Algunas de las mujeres señalan diferentes situaciones de acoso sufridas o que identifican como tal y las comparan con el entorno de los videojuegos:

- Código: EG (2.12).P5: "Día tras día a lo mejor en la calle sí que a lo mejor todas hemos sufrido algún tipo de yo qué sé cualquier cosa, de que algún chico te siga, que algún chico te diga algo que no debería o en algún bar que alguien se sobrepase o cualquier cosa, que eso te pase en la calle y también en videojuegos, que es una forma de evadirte para ti y que se supone que nadie te conoce, pero ya solamente por tu voz o por tu sexo ya te empiezan a decir… pues eso que vayas a fregar, yo qué sé, cositas así, yo creo que al final te afecta psicológicamente… que no debería"

Algunas de las mujeres ven la relación entre personas / varones violentos y consideran que suelen comportarse **así en todas las esferas:**

- Código: EI. (16.12). P1: "Yo creo que sí porque… es que, si no, no sé por qué lo dirían justamente por un videojuego y no justamente fuera en la calle. Yo creo que, si lo dices tanto allí, lo tienes que decir fuera"
- Código: EI. (16.12). P2: "Es que hemos nacido en un mundo antiguamente, no soy… O sea, no soy ni feminista ni tal, pero sí que venimos de un mundo en el que siempre se ha discriminado a una mujer y siempre se ha visto así… entonces no es algo que se aprenda, por ejemplo, en casa es que lo aprendes mismamente en la calle… viendo a un señor con una chica directamente"

5. PERCEPCIÓN DE LAS VIOLENCIAS DENTRO DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN AL MARCO ANALÍTICO

La presencia de violencia en los juegos utilizando la condición de "mujer" como diana de insultos, agresiones y acoso hacia las mujeres jugadoras es una evidencia encontrada en todo el estudio. No podemos generalizar los resultados encontrados diciendo que en los entornos de juego se produzca este tipo de violencia de una forma generalizada, pero si encontramos de una forma clara y tajante que cuando se producen escenarios violentos y/o agresivos dentro de los juegos en los que participan las mujeres que han formado parte del estudio (que son uti-

lizados por millones de personas alrededor del mundo), los tipos de insultos, vejaciones o acoso que se ejercen sobre ellas están totalmente relacionados por una cuestión de género, es decir, cuando a estas mujeres se les quiere proferir algún insulto o descalificación en el juego se une su condición de jugadora al hecho de ser mujer y se reproducen manifestaciones violentas que aluden inequívocamente a conductas machistas expuestas a través de un sexismo ambivalente. Se trata de manifestaciones de la violencia de género 2.0 en los entornos virtuales. Hablamos de un tipo de violencia que se produce en los entornos cotidianos de las personas jóvenes, que **no** se da dentro del contexto de las relaciones de pareja (derribando la consideración limitante de que la violencia de género se produzca solo en estos entornos) y que claramente atenta contra la integridad de muchas mujeres jóvenes que simplemente intentan jugar, competir (en algunos juegos), relacionarse y divertirse. Vemos que, en algunos casos, los videojuegos multijugador, recogen y siguen "engrasando" la maquinaria del patriarcado. Reproducen estereotipos y roles machistas en sus representaciones visuales, en sus espacios, poder y valor otorgado a las capacidades de acción diferenciando lo que se les asigna a unos y otras, y esto conlleva que las formas de interacción que muchas veces se reproducen estén cargadas de estas connotaciones de género habiendo una presencia clara de sexismo ambivalente (hostil y benevolente) utilizado en las formas de agresión y acoso. Estas actitudes y conductas van desde la presunción de capacidades inferiores de las mujeres y su necesidad de protección, a la hipersexualización y el tratamiento de objeto sexual de las mismas dentro del juego. De la misma manera los varones asumen un rol de protección y salvación dentro del juego y de galán y conquistador utilizando en ocasiones, este medio para el cortejo**. No son actitudes generalizadas, pero insistimos en que cuando se producen escenarios de agresión, se hace en estos términos.**

Los videojuegos multijugador no son por sí mismos espacios en los que se ejerza violencia, pero tal y como están configurados muchos de ellos, refuerzan y alientan a la reproducción de roles y estereotipos de género tradicionales que, en ocasiones, acaban manifestándose en conductas de violencia y acoso. En el caso de las mujeres que lo reciben, en una alta proporción, tienen una relación directa con las manifestaciones de las violencias de género, como venimos describiendo.

En muchos de los casos podemos hablar de que se está manifestado una violencia simbólica. Esta puede afectar a cualquier mujer en su día a día, dentro y fuera de su domicilio. La violencia, percibida no sólo como explícita, puede ser también invisible y se constituye como la raíz cultural de las sociedades (Manso y Silva, 2016). Este hecho remarca la importancia de retomar el análisis y denuncia de este tipo de situaciones, ya sean sexistas hostiles o benevolentes (Glick y Fiske, 1997) o micro-machistas (Bonino, 1995), pues éstas pueden constituir y de hecho constituyen la antesala de la violencia explícita contra las mujeres (Bonino, 1995; Manso y Silva; 2016).

Se hace necesario, en este punto introducir una breve reseña conceptual que nos proporcione un marco interpretativo de los discursos y relatos que se han ido recogiendo, desde esta perspectiva feminista. Estaríamos recogiendo manifestaciones de la llamada cibermisoginia (Estébanez y Vázquez, 2013; Fernández-Montaño, 2017) o que se representa en afirmaciones dentro de los entornos online tales como; "todas las mujeres son unas putas", "las mujeres solo sirven para limpiar" o "muerte a las feminazis", descritas por las autoras citadas. Esta violencia se manifestaría a través de amenazas explícitas a mujeres que participan en redes sociales, insultos o burlas, entre otras (García Rosales, 2016).

Fascendini y Fialová (2011) proponen una categorización de violencias de género que pueden manifestarse en entornos online y que responden a:

- Hostigamiento y ciberacoso a manos de conocidos y desconocidos: amenazas, vejaciones, chantaje emocional, atentados contra la privacidad e intimidad de las mujeres, etc.
- Actos de abuso, control y violencia dentro de las relaciones de pareja o expareja.
- Grabación y distribución de abusos sexuales como forma de amenaza.

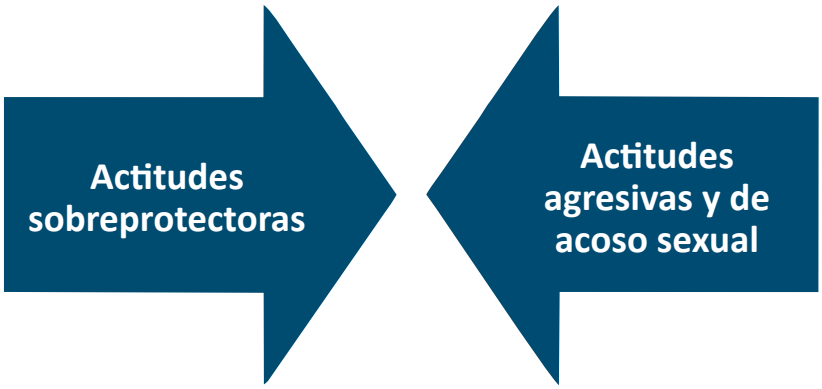
- Distribución de mensajes falsos en internet para atraer a las mujeres hacia una agresión sexual futura.
- Mensajes violentos explícitos contra mujeres por su condición o identidad.

En relación con ello, y en el análisis que se procede a realizar en este apartado, es necesario tener presente el concepto **de ciberviolencia simbólica**, que alude a como en estos entornos, cuando se producen estas actitudes, se suele representar a las mujeres como un **objeto sexual a través de ciertos contenidos virtuales** (Estébanez y Vázquez, 2013) o **transmite un ideario** estereotipado disfrazado de humor, entre otras. Estas prácticas culturales se sirven de las redes sociales para impulsar y propagar valores sociales sexistas (García Rosales, 2016), en nuestro caso estaría actuando de la misma manera a través de los videojuegos multiplayer.

Un contenido erróneo plagado de estereotipos de género y de "micro"violencias que se transmite con naturalidad y favorece la perpetuación de las desigualdades que aún existen entre hombres y mujeres.

Las personas jóvenes, a través de la socialización, asimilan este tipo de comportamientos discriminatorios que representan a la mujer como un "trozo de carne" (Estébanez y Vázquez, 2013), entre otros. La ciberviolencia simbólica reduce a las mujeres a meras víctimas, consigue que sean invisibilizadas, ignoradas y/o discriminadas, enjuiciando sus comportamientos y convirtiéndolas en espectáculo de la "cólera machista" (Aquilante, 2014). El efecto multiplicador de los mensajes que se transfieren en las redes sociales, o en el caso que nos ocupa, a través de los videojuegos, promueve el sostenimiento de creencias e ideas de odio y desprecio hacia las mujeres que alimentan los preceptos machistas y **conforman un discurso violento y sexista hacia estas** (García Rosales, 2016).

Se irán describiendo en este apartado algunas actitudes que operan de forma general sobre dos pares dicotómicos:



Aquí vemos el reflejo de lo que sería el sexismo ambivalente que se concreta en la combinación de dos tipos de sexismo con cargas afectivas antagónicas, consecuencia de las complejas relaciones de aproximación y evitación que caracterizan a los sexos (Garaigordobil y Aliri 2011). La Teoría del Sexismo Ambivalente propuesta por Glick y Fiske en 1996 y, con posteriores revisiones (2011), incorpora que, el sexismo hostil y benévolo coexisten dentro de las discriminaciones de género constituyendo una potente combinación que promueve la subordinación de las mujeres (Glick y Fiske, 2011), actuando como un sistema articulado de castigos (sexismo hostil) y de recompensas (sexismo benevolente).

PRESENCIAR Y VIVENCIAR EL ACOSO Y LAS VIOLENCIAS EN LOS ENTORNOS DE JUEGO

■ Discursos de odio en algunos entornos de juego

Antes de describir la experiencia de violencias de las mujeres jugadoras nos interesaba indagar sobre actitudes violentas generales percibidas en los entornos de juego por ellas mismas, y que tienen relación con discursos de

odio en relación con diferentes ejes de opresión y discriminación y que pensamos, también pueden tener relación con algunas actitudes. Encontramos algunas de estas manifestaciones, como se vio también reflejado en el apartado de grupos con mayor exposición a la violencia, reflejado en sus discursos:

- Código: EI. (16.12). P1: "Siempre es la misma y con las mismas palabras de maricón, de que te la meten por el culo, que das asco, que no eres normal… y la mujer es lo típico de vete a fregar, vete a cocinar, no sirves para nada… es como siempre las mismas palabras, siempre se repiten… Por eso ya llegas a un momento en el que pasas porque dices es que siempre es lo mismo".
- Código: EI (28.11). P1: "… pueden ser mujer o pueden ser personas que sean extranjeras y que no dominen bien el idioma, pueden ser personas con problemas sociales, pueden ser cualquier tipo de personas que, para esa persona, para ese agresor, para él sean inferiores".

ACTITUDES VIOLENTAS Y MACHISTAS HACIA LAS MUJERES JUGADORAS EN EL ENTORNO DEL JUEGO

Machismo clásico: la perpetuación del sexismo ambivalente en el juego

Se irán describiendo y recogiendo las experiencias de acoso, agresiones y sexismo en función de pequeños epígrafes que irán categorizando las ideas recogidas en el marco analítico. Como decíamos, se han hallado claras evidencias de que cuando se producen actitudes violentas y menosprecios hacia las mujeres jugadoras, de forma general se perpetran utilizando condicionamientos de género. Los chicos agresores adoptan muchas veces, un papel machista utilizando descalificaciones clásicas y por otro lado adoptan papeles de dominadores y salvadores utilizando el medio del juego para reproducir actitudes de interacción en otras esferas cotidianas. Pareciera que el entorno virtual fomenta y alienta estos grandes estereotipos y arquetipos de manera que en lugar de "democratizar" el entorno, podría haber una representación explícitamente más machista en estos entornos que en los entornos cotidianos. Los varones tienen gran poder en el juego, tanto en las representaciones de los personajes masculinos como en la interacción entre jugadores. Son mayoría y están en un entorno masculinizado en el que operan las lógicas de protección y "meritocracia", que gane el mejor. Y el mejor sigue siendo el que más oportunidades tiene de jugar, de verse representado, de disponer de tiempo para hacerlo, de sentirse protegido por sus iguales, en definitiva, de tener el poder. Nueva victoria del patriarcado en un espacio dirigido en su gran mayoría a personas jóvenes.

El poder

Una idea y percepción generalizada entre ellas es la de que **el videojuego te da PODER** frente a otros escenarios y que se amplifican, en muchas ocasiones escenarios violentos que se podrían reproducir en otros espacios, avalados por la seguridad que otorga el juego y el espacio virtual. Aparece la idea del **poder del grupo de varones** en los que se apoyan y alientan determinados comportamientos (**Efecto manada)**:

- Código: EI. (16.12). P1: "En videojuegos como también la gente se cree muy valiente… porque no les tienes delante, pues ahí yo creo que también se forja más y más si van… es lo que siempre pasa si van en grupitos, que siempre se quieren hacer los chulitos. Eso también, siempre se quieren hacer los chulitos y siempre es como a ver quién dice el comentario más tonto a la mujer".
- Código: EI (1.12). P1: "Me ha pasado en varios Valorant que es más me añadió un grupo de chavales… Y yo al principio no me di cuenta de que me habían buscado y me habían investigado un poco hasta que no sé qué … Empezaron a hacer comentarios sobre el tipo de aspecto físico que le gustaba específicamente a uno que encajaba demasiado perfectamente con mi imagen física que yo no había comentado en ningún momento…".

La posesión y los celos

Asumiendo la idea de dominación, encontramos muchos relatos de interacción en el juego en el cual se describe que algunos varones utilizan su posición de poder y pericia en el juego para relacionarse con las jugadoras desde una posición de posesión, tal y como verse en los siguientes fragmentos de las entrevistas:

- Código: EI (1.12). P1: "Cuando te piden dúo… básicamente es que como que no solamente quieren jugar contigo, quieren que juegues más días contigo y que estés centrándote exclusivamente en él. Normalmente, cuando haces dúo con alguien, ellos te piden que los hagas con él y muchas veces se ponen un poco posesivos, en el sentido de que si tú estás jugando con otro dúo... hay gente que se pone celosa…".
- Código: EI (28.11). P1: "Les decían bobadas o les hacían regalos que no venían al caso. O sea… siempre ves o actitudes paternalistas o palabras mal sonantes o cosas que si fuera un chico no se le diría".

La exposición a la violencia es algo que aparece de forma reiterada, así como diferentes recursos utilizados para minimizar esa exposición por parte de las chicas.

- Código: EI (28.11). P1: "Yo no quiero interacción con… porque te sientes un poco, en los juegos online como la mayoría son hombres, como si estuvieras sola en una discoteca".

Al hilo del sexismo ambivalente Glick y Fiske (2011) describen : *"Paternalismo dominador: caracterizado por las ideas de que las mujeres son más débies e inferiores a los hombres y legitiman la necesidad de contar con un hombre protector. b) Diferenciación de género competitiva; en la que las mujeres no cuentan con las características necesarias para desarrollar ciertas tareas, tales como gobernar instituciones sociales, pero sí las del ámbito del hogar y familiar"*

Estas dos consideraciones y manifestaciones del sexismo hostil se ven reflejadas en los siguientes relatos recogidos en las entrevistas:

- Código.EG (29.11). P1: "A mí me han hablado, mira que llevo jugando pocos meses, y al final o te abren privado porque como se registra en la consola con quien juegas, te abren privado y empiezan "Realmente te llamas…" y yo que manera más cutre de entrarle a alguien chaval. Luego hay otros en plan "Hola guapa, tal no sé qué" y yo me aburro. Luego el típico… me han entrado varios en plan… "te lo digo de la mejor…" yo es que soy novata, te lo admito, yo llevo meses jugando y no años como otra gente… Entonces la gente lo nota, estos tipos lo notan y dicen "Te lo digo de buenas maneras, tal… pero este juego no es para ti, deberías de buscarte otro juego" y es como olvídame chaval… y así. Por lo menos es lo que yo he vivido en estos meses, y mira yo si son meses, imagínate años".
- Código: EI. (16.12). P1: "Por ser mujer o sea el simple hecho… En ese juego tú tienes que hablar para comunicarte con ellos y ya por el simple hecho de que te dice: "ah que eres mujer, vete a fregar, vete a cocinar, ¿qué haces aquí? No sé qué mujer que quiero que me hagas la cocina, quiero que me hagas el baño". Es como todo el rato igual y si te matan siempre te dicen: "ah eso te pasa por ser mujer, no sé qué". Y es como todo el rato así insultándote, te llaman puta, zorra… Es como, pero siempre la misma situación y ya llega un momento en que ya dejas de hablar, dejas de jugar y te cansa".

Tratamiento sexualizado de las mujeres: la mujer objeto de deseo

Los comentarios de tipo sexual o los intentos de mantener una relación privada fuera del juego con las chicas también son elementos que aparecen de forma reiterada en los relatos. La consideración de que las chi-

cas estén en ese entorno y que por ende deban estar dispuestas al "cortejo" a directamente a la agresión sexual o el acoso, es bastante recurrente en los relatos de las participantes tal y como podemos ver en los siguientes fragmentos:

- Código: EG (2.12). P3: "Incluso, acoso de… de repente se enteran de que eres mujer y de repente te hablan todos los días y te piden el teléfono y te empiezan a hablar… O sea, como que empiezan a asumir que pueden quedar contigo, que quieres algo más… Es como que pasas a ser simplemente…como… no sé cómo decir… como que porque juegas a videojuegos y él está en ese juego ya te tiene que gustar… Entonces ya de ahí puede salir un romance porque joder tenéis ese juego en común, eres una chica maravillosa o sea le da igual todas las demás cosas… pero jo estás jugando a este juego y eres mujer, ah cásate conmigo. A mí incluso me lo han dicho, me han dicho: "madre mía estás jugando a no sé qué, a este juego, no hay mujeres, cásate conmigo".
- Código: EI (1.12). P4: "… te tiran ficha… o cuando los rechazas…lo que sea que te estén proponiendo, se ponen muy a la defensiva y te empiezan a insultar…".

Agresiones explícitas a través de los personajes, dentro del juego

La utilización de los personajes dentro del juego para explicitar abusos sexuales y agresiones ha aparecido en varios de los relatos de las chicas, sin ser común en todas, hay varios casos en los que se relatan agresiones que han supuesto angustia a estas mujeres:

- Código.EG (29.11). P1: "en mi caso, es abrirme el privado o incluso el típico de que se ríen haciendo… que eso es moverte el personaje para como en plan reírse de ti en plan te he reventado el ojete y mira cómo me rio de ti".
- Código.EG (28.11). P4:" Directamente una vez lo pasé fatal … (se aflige y emociona), un tío empezó a hablarme por el chat, intentando tirarme ficha, diciéndome piropos y demás… yo pasando y seguía al juego y como no le hacía caso empezó a ponerse detrás de mí en el juego, con su personaje, rollo que no me dejaba moverme, todo el rato como si estuviera tocándome y haciendo movimientos como si fueran sexuales con su personaje, yo ya no sabía qué hacer, lo pasé fatal, me daba mucha rabia tener que vivir eso".

Insultos y vejaciones explícitamente machistas y clásicos: Los "machirulos" no se renuevan

Podría parecer que el entorno de los videojuegos implica una, modernización de las relaciones y por ende de los exabruptos o insultos que se puedan utilizar en este contexto. Los utilizados hacia las mujeres y relatados por las participantes obedecen a las "clásicas, viejas y rancias" ideas sobre lo que "deben ser las mujeres", cercanos a idearios de otras épocas, pero que como se ve siguen estando presentes en las generaciones jóvenes actuales:

- Código.EG (29.11). P2: "Yo he vivido momentos tipo, pues yo como juego con amigas pues a mis amigas no les importa tanto hablar, ellas se comunican un poquito más, pero les pasa más a menudo. Y hemos vivido partidas en las que a mi amiga le llamaban zorra, zorrita, puta, hija de puta. Los juegos a los que yo juego como el Valorant tiene fuego amigo, es decir, que, por ejemplo, te lanzan una granada, te mata y que empiecen a matarnos solo por ser tías y estar jugando en la misma partida que ellos… y ese tipo de cosas".
- Código: EI. (16.12). P2: "Siempre está el primero que empieza… o sea no van a empezar todos a la vez, siempre hay uno que siempre dice: "mira si tenemos aquí a una puta, no sé qué" … o directamente hay uno que de repente salta: "mujer vete a fregar" y ya todos los demás le siguen el juego".

■ **Cambios de actitudes: hay esperanza si hay sensibilización**

Algunas refieren que existe un cambio positivo en estos comportamientos marcado por el grado de confianza que tengas con las personas que juegas y el tiempo de juego:

- Código: EG (2.12). P3: "hay algunos que… yo sí que cuando miro atrás sí que recuerdo comentarios machistas por parte de mis amigos, pero cuando éramos adolescentes, pero es que ahora ni se les ocurre hacerlos. Pero porque ya dicen joder esto… pero porque al final venimos con un rodaje. Ellos han ido diciendo eso, pero porque se decía o lo que se ha escuchado. Entonces cuando ellos ya han desarrollado, se ha desarrollado su cerebro han dejado de hacerlo, pero parece que no pasa en el resto de la comunidad".

REACCIONES ANTE LAS VIOLENCIAS

Ante todas estas situaciones de violencia explicita vivida en los entornos virtuales nos preguntamos cuales son las reacciones que se han podido desarrollar ante ellas. Recogemos parte de las reacciones principales, la gran mayoría utiliza sus recursos personales para hacer frente a las situaciones (bloquear, silenciar, pasar etc.), muchas veces son ellas las que deciden abandonar el juego para evitarlas. De forma relevante encontramos la importancia de las redes de apoyo dentro de los juegos. Los grupos aquí también funcionan como protectores y amortiguadores de estas situaciones. Las jugadoras hablan de hacerte "tu comunidad" y en ella encuentran protección y reacción ante las violencias:

- Código: EG (2.12). P4: "Yo sobre todo lo que intento es silenciarlos y si ya siguen o te buscan por el chat o te intentan buscar incluso por Facebook o lo que sea que muchas veces pasa, bloquear y reportar en el juego que se pueda… porque si no luego lo siguen haciendo por ahí. Entonces yo eso… lo suelo hacer bastante".
- Código: EI (28.11). P1: "Lo que hacía era minimizarlos, no hacerles ni caso. Yo nunca he querido entrar en el conflicto porque tampoco me sirve de nada".

Entre las técnicas utilizadas, la de anticiparse a la situación de violencia verbal es una de las más utilizadas:

- Código: EI (1.12). P1:" Muchas veces yo directamente cuando veo un nickname machista o muchas veces los oigo hablar y ya empiezan a decir machiruladas, pues sí que es verdad que intento no hablar mucho o directamente no hablar en la partida".
- Código: EI (1.12). P1: "Tengo varios cortes…los tengo como ya pensados…cuando me dicen x, yo ya tengo pensado más o menos una contra que decir y…entonces ya se quedan más callados porque a mí no me sale… A veces estoy sensible y no me sale defenderme bien…me quedo en estado de shock… También depende de la intensidad con la que se están metiendo conmigo, del abuso, etcétera.".

No obstante, a veces prefieren jugar y consolidar comunidades de compañeros/as para evitar este tipo de situaciones. En esas comunidades encuentran respeto y apoyo:

- Código.EG (29.11). P3: "Hablando de World of Warcraft… tu grupo suele ser tu hermandad. Una vez encuentras una hermandad en la que te encuentras a gusto, es la propia hermandad la que te acaba protegiendo por así decirlo. Y antes la inmensa mayoría de cosas del juego las haces con ellos".
- Código.EG (29.11). P2: "… y por suerte tengo unos amigos que hemos hecho una pequeña comunidad y si pasan estos temas me defienden o no es necesario que use el chat de voz externo a mi grupo… y no sé, me he creado, así como un entorno seguro".

CONSECUENCIAS DE LAS VIOLENCIAS

Las consecuencias de estas violencias para quienes las ejercen son casi inexistentes, más allá de algunas reprobaciones por parte de otros jugadores o jugadoras, esto es lo que más se utiliza. Los códigos de reprimendas dentro del grupo y especialmente de aquellas personas con poder (líder) en el juego que pueden operar proponiendo castigos dentro de este. Existe la ligera posibilidad de emitir una denuncia dentro de las plataformas que generalmente no tiene mucha consecuencia para ellos. Comentan que las denuncias por comentarios machistas no suelen ser tenidas en cuenta por los gestores del juego para emitir sanciones duras hacia ellos. Así lo describen:

- Código: EI (1.12). P1: "Ellos ya saben que no hay ninguna clase de repercusión o de castigo por ello…ellos mismos saben que no tienen ninguna clase de consecuencia su comportamiento…van a seguir haciéndolo porque les va a dar igual porque nadie les va a ir con un palo a darle o les van a desinstalar el juego ni nada".
- Código: EI. (16.12). P1: "Les da igual porque que te puede hacer un juego ¿qué no puedas jugar un par de minutos o un par de horas? pues eso da igual, si de verdad hubiese, vamos a decir acciones legales de verdad, pues a lo mejor sí que estarían un poco, un poco no deberían estar más callados aún… Pero al decir eso de es que un juego que me va a hacer… un par de horitas a lo mejor sin jugar o más… que a lo mejor le quitan la cuenta, que más me da, me hago otra".

En ellas sí existen consecuencias emocionales y simbólicas por ser quienes reciben estas agresiones, aunque no es un tema sobre el que permitan indagar demasiado. Se percibe una cierta "normalización" de ello, hay indignación y enfado por parte de las chicas, pero como se advierte poca capacidad de reacción y consecuencias para ellos suele generar incertidumbre y malestares que deben gestionar ellas mismas, muchas veces tomando la decisión de abandonar ese tipo de juego, buscar comunidad o utilizando, como hemos visto arriba, herramientas personales para la evitación. La frustración y la rabia aparecen como malestares extendidos ante ello:

- Código.EG (29.11). P3: "Bastante negativo. Yo sé de mujeres que han intentado entrar a jugar al LOL, por ejemplo, y desde la primera partida que se ha descubierto que eran mujeres han dejado de jugar y no han querido entrar más a juegos online porque no quieren que se las juzgue ni que se las insulte ni se las trate mal".
- Código.EG (29.11). P1: "Yo muchas veces no me he metido en muchos juegos porque paso de que me estén insultando o sea yo tengo mi vida, yo tengo mis mierdas como para aguantar insultos de cualquier desconocido".

Para ellas, en ocasiones, es difícil reconocer las consecuencias de esa violencia en sus actuaciones:

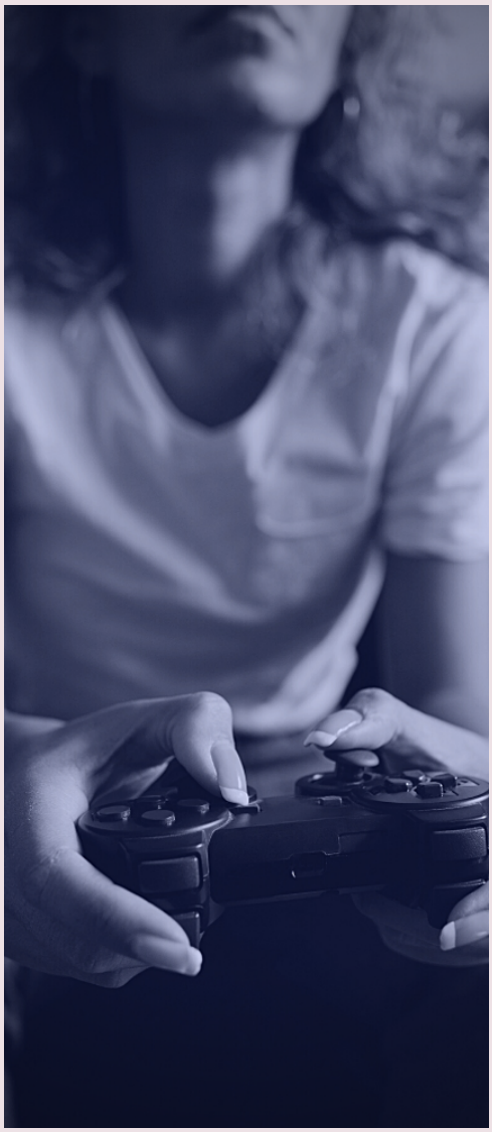
- Código: EG (2.12). P3: "A mí no. O sea, a mí sí que… o sea me ha afectado igual que me han dicho que juego mal, pero no me ha hecho que deje de jugar… Uff es que me dan ganas de seguir ahí jugando, digo estoy jugando mal, pues te vas a cagar, voy a acabar la partida… A mí me da rabia, pero no más que sí me llamarán… o sea no por ser mujer, sino ya por ser imbécil. Entonces no me ha causado ningún tipo de trauma en ese sentido, simplemente me molesta, me parece un comportamiento deplorable, pero para decir dejo de jugar no. Sí que estoy de acuerdo… en que, si he dejado de jugar más online y prefiero jugar con amigos, o sea sigo jugando online porque al final los amigos pues no todos pueden cuando tú puedes, entonces al final no te queda más remedio si te gusta jugar, jugar sola, en plan juego en tu ordenador sin jugar online, o jugar online con quien toqué… pero no porque haya… no porque haya comentarios así…".

La búsqueda de alternativas en comunidad y dejar de jugar son las reacciones que mejor les funcionan. Ambas suponen un menoscabo de sus posibilidades de exploración de los juegos, de superación e incluso de autoes-

tima personal. Como en otros muchos ámbitos son “las víctimas” quienes tienen que poner soluciones y remedios para evitar estas situaciones y coartar su libertad de elección. Esto también merma sus oportunidades como describe una de las mujeres entrevistadas, en cuanto a los intereses profesionales en ámbitos masculinizados:

- Código: EI (28.11). P1: “Crear partidas online con sus amigos, entonces no encuentran violencia, ningún tipo de situación hostil… juegan muy tranquilos y no encuentran ninguna situación incómoda y que así si les gusta jugar”.
- Código: EI. (16.12). P1: “Intento jugar siempre con amigos para que esto no me pase, pero es verdad que sí no puedes jugar pues obviamente tengo que jugar yo sola, y es lo que te digo cuanto más sola juegas, más te pasa”.

32BITS – EXPERIENCIAS DE MUJERES EN LOS VIDEOJUEGOS ONLINE
EN CASTILLA – LA MANCHA



ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS Y JUEGOS ONLINE Y SUS MEDIDAS DE PROTECCIÓN.

ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS Y JUEGOS ONLINE Y SUS MEDIDAS DE PROTECCIÓN

De los videojuegos arriba mencionados, tanto aquellos referidos como favoritos, como aquellos que las mujeres castellanomanchegas mencionaron haber jugado en el último mes, se seleccionaron aquellos 5 que, teniendo las características de videojuegos multijugador online, aparecían de forma recurrente tanto en los cuestionarios como en las entrevistas. Para cada uno de los que se presenta una breve descripción de su contenido, así como los códigos de conducta, las medidas que disponen las compañías para la denuncia de comportamientos violentos o tóxicos y referimos la percepción de las mujeres entrevistadas y encuestadas sobre su efectividad.

JUEGOS ANALIZADOS:

- Fornite
- Call of Duty
- League of Legends
- Animal Crossing
- Among Us

FORTNITE

SHOOTER MULTIJUGADOR MASIVO ONLINE

-EPIC GAMES-

Fornite es un videojuego multijugador online creado por la compañía Epic Games que vio la luz en el año 2017. Actualmente, está disponible para todas las plataformas y sistemas operativos. Dispone de tres modos de juego online multijugador diferentes:

- Battle Royale, se trata de un modo online gratuito en el que los/as jugadores/as compiten en solitario contra otros 100 jugadores/as en un mapa gigante. Triunfa la única persona que no es derrotada.
- "Salvar el mundo", es un multijugador online cooperativo de supervivencia. En el que en grupos de 4 personas deben afrontar conjuntamente diversos retos para triunfar.
- El modo creativo, permite a los/as jugadores/as puedan crear su propia isla (o utilizar las de los demás) para experiencias competitivas singulares.

Actualmente, aunque no hay cifras oficiales publicadas por la compañía, la prensa recoge que las cuentas registradas en Fornite alcanzan los 350 millones de jugadores/as, mientras que los picos de jugadores/as en activo recientemente están en torno a los 15 millones a la vez[1] .

CÓDIGO DE CONDUCTA

Epic Games, es una compañía que también dispone de otros videojuegos y servicios online y dispone de un código de conducta genérico para su comunidad de videojugadores/as[2]. Para Fornite ha concretado un código de conducta específicamente orientado a su modo creativo, al ser el modo un modo en el que los/las jugadores/as diseñan mundos a su antojo[3].

Estos códigos de conducta recogen aspectos interesantes relativos al respeto y el rechazo a las prácticas intolerantes, discriminatorias y las acciones o lenguajes asociados a ellas.

SISTEMA DE DENUNCIA

El sistema de denuncia de Fornite está incorporado en la propia aplicación del juego, a través de los menús de opciones. Está en castellano, es relativamente sencillo su acceso y el modo de cumplimentarlo, dejando espacio para indicar las causas de la denuncia. Una vez remitida, la empresa revisaría la denuncia atendiendo al código de conducta mencionado arriba.[4]

Las consecuencias, en caso de que la empresa considere que se está infiriendo el código de conducta, van desde advertencias a la suspensión total de la cuenta.

Otra opción interesante es la de bloquear al jugador/a en caso de que no queramos compartir con ella espacios de juego o incluso equipos.[5]

---

1 https://esports.as.com/fortnite/Cuantas-personas-juegan-Fortnite-2021_0_1472252762.html
2 https://www.epicgames.com/site/es-ES/community-rules#:~:text=Epic%20no%20tolera%20ning%C3%BAn%20tipo,a%20otros%20usuarios%20o%20grupos.
3 https://www.epicgames.com/fortnite/es-ES/news/fortnite-creative-creator-content-rules-and-guidelines
4 https://www.epicgames.com/help/es-MX/fortnite-c75/fortnite-asistencia-de-battle-royale-c93/como-puedo-denunciar-el-mal-comportamiento-de-un-jugador-en-fortnite-a3276
5 https://www.epicgames.com/help/es-MX/fortnite-c75/fortnite-asistencia-de-battle-royale-c93/como-administro-las-opciones-de-mi-grupo-y-del-chat-de-voz-desde-la-sala-de-fortnite-a3477

CALL OF DUTY

SHOOTER MULTIJUGADOR MASIVO ONLINE

-ACTIVISION-

Call of Duty es un *shooter* (videojuego de disparos en primera persona), entre cuyas opciones de juego, además del modo "historia" en el que podemos realizar campañas de juego en solitario, encontramos diversos modos de juego multijugador online. Es una saga bastante amplia con numerosas secuelas (37 en 2021), creada por la compañía Activision en 2003. La disponibilidad cada versión depende de la plataforma y/o sistemas operativos utilizado por el/la videojugador/a.

En las partidas online multijugador se puede encontrar diversos modos de juegos, tanto en su faceta competitivas individual como cooperativas en pequeños grupos.

Actualmente, según cifras oficiales publicadas por la compañía, el juego alcanzó los 100 millones de jugadores en abril del 2021[1].

Es relevante indicar que Activision-Blizzard es una de las compañías que en los últimos meses se ha visto implicada en denuncias por cultura corporativa tóxica y nociva hacia sus empleadas, incluyendo casos de acoso y agresiones sexuales, llegando a ser denunciada por el Estado de California (García, 2021).

CÓDIGO DE CONDUCTA

Activision ha dispuesto de diversos códigos de conducta en función de la versión del juego a la que se esté jugando. Hemos detectado *códigos de conducta* y *política de seguridad y cumplimiento* en su web para los diferentes juegos[2]. En ellos se referencia de manera bastante somera y, en cierta manera, inespecífica a los tipos de comportamientos no permitidos en el juego por ofensivos o agresivos. Solo el racismo aparece explicitado como causa. Si bien se suele recoger el contenido sexual para emblemas y emisiones en directo (*streaming*) como infracción.

SISTEMA DE DENUNCIA

En la web de la compañía se indica como proceder para realizar las denuncias a otros jugadores en cada juego[3], en general por usar "*usa un lenguaje o un nombre que te ofenden*"[4], en estos casos se puede acceder desde el propio juego e indicar los motivos de denuncia de la persona agresora.

Un elemento importante es que argumentan que "*por motivos de confidencialidad, no podemos informarte del resultado de tu denuncia*". Por lo que los/las jugadores/as no podrán saber qué efectos tienen sus denuncias.

1 https://www.callofduty.com/blog/2021/04/Incredible-Warzone-and-Game-Sales-Milestones
2 https://support.activision.com/es/search?q=c%C3%B3digo+de+conducta
3 https://support.activision.com/es/search?q=denuncia
4 https://support.activision.com/es/vanguard/articles/reporting-a-player-in-vanguard

MULTIJUGADOR ONLINE DE ARENA DE BATALLA

-RIOT GAMES-

League of Legends es un juego multijugador online de arena de batalla en el que el componente estratégico es importante. El juego se estructura en partidas que enfrentan a equipos de cinco jugadores contra otros cinco que intentan destruir la base contraria. Fue creado en 2009 y en la actualidad se ha configurado como uno de los deportes en línea (*esports)* más populares. La versión original está destinada a las plataformas que utilizan *Windows,* aunque en el año 2020 se lanzó al mercado la versión *League of Legends: Wild Rift,* orientada a las consolas y móviles.

Riot Games no ha publicado datos oficiales sobre el número total de jugadores/as en activo pero las páginas especializadas en videojuegos calculan que son en torno a los 180 millones de jugadores.[1]

CÓDIGO DE CONDUCTA

El juego dispone de un código de conducta en la web oficial del juego[2], si bien su consulta no es demasiado intuitiva y además el contenido está en inglés.

No obstante, resulta muy interesante y completa, pues no solo añade comportamientos negativos y violentos durante el juego, sino que también incorpora aquellos que, fruto del juego, puedan trasladarse al mundo offline. Se menciona específicamente el discurso de odio (*hate speech*) como forma reprobable de conducta.

Las consecuencias son variadas: desde el no poder comunicarte durante las partidas, pasando por la denegación de recompensas y experiencia, hasta la suspensión total de la cuenta.

SISTEMA DE DENUNCIA

El juego permite informar sobre comportamientos negativos de jugadores/as al finalizar la partida y también a través de su sistema de denuncia online ya fuera del juego[3]. El sistema de denuncia permite indicar las causas e incluso ofrecer explicaciones adicionales. Incluso tienen un sistema de denuncia con asistencia personalizada.

Otro elemento interesante es que en la web se pueden consultar todos los informes de reporte realizados, así como los resultados de estos.

1 https://leaguefeed.net/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated/
2 https://www.leagueoflegends.com/en-us/event/league-of-legends-code-of-conduct/
3 https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/es/articles/360034625773

AMONG US

MULTIJUGADOR ONLINE ESTILO PARTY

-INNERSLOTH-

Among us es un juego multijugador online publicado por la compañía Innersloth en el 2018. Este juego pertenece a los denominados "party", que se caracterizan porque los/as jugadores/as compiten en formatos que imitan a los juegos de mesa (tableros, minipruebas, etc.). En su caso, un grupo de jugadores/as asumen el papel de tripulantes de una nave espacial que deben encargarse del mantenimiento de esta. Entre el grupo de participantes, el juego elige aleatoriamente a varios impostores que deben sabotear la nave y tratar de asesinar a sus compañeros/as.

Among us puede encontrarse en todas las plataformas, tanto ordenadores, como portátiles y móviles.

Este juego adquirió gran popularidad en muy poco tiempo y, en la actualidad, según los datos de la plataforma *Steam*, en la que se comercializaba, se llegaron alcanzar más de 400.000 jugadores a la vez[1] y según la prensa especializada ha vendido más de 100 millones de copias.

CÓDIGO DE CONDUCTA

Innersloth ha incorporado en su web un código de conducta para el juego[2], pero sólo está disponible en inglés.

La compañía se refiere a sus usuarios como comunidad y establece que la misma debe ser un espacio sin acoso, abuso u odio. En este sentido, refiere los comportamientos aceptables y los no permitidos. Resulta muy completo pues rechaza cualquier mensaje discriminatorio, de odio o despectivo explicitando multitud de posibles motivaciones en relación con la identidad de las personas. Además, incorpora también el acoso sexual e incluso el acoso escolar (*bullying*).

SISTEMA DE DENUNCIA

El juego permite denunciar a aquellos/as jugadores/as que atenten contra otros/as por sus comportamientos discriminatorios o denigrantes, e incluso a por nombres o comunicaciones inapropiados (en línea con lo establecido en su código de conducta) ya sea individuales o en grupo.

En este caso, se realiza a través del propio juego indicando la persona jugadora e indicando el tipo de comportamiento realizado. Las sanciones van desde el bloqueo temporal al permanente.

1 https://steamcharts.com/app/945360

2 https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:CInkrXIzTEoJ:https://www.innersloth.com/code-of-conduct/+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=es

JUEGO DE SIMULACIÓN DE VIDA MULTIJUGADOR ONLINE

-NINTENDO-

Animal Crossing pertenece a la categoría de juegos de simulación social o simulación de vida, en la que nuestro encarnamos un personaje que habita en una isla, en la que convive con animales antropomorfos que residen en una aldea. Nuestra labor en el juego es llevar a cabo diversas actividades (recolectar, pescar, construir…) en el entorno de la isla y colaborar con el resto de los animales cumpliendo con sus encargos y tareas. Animal Crossing fue publicado por la compañía Nintendo en el año 2001 y, desde entonces, ha dado a luz nueve entregas. Esta franquicia de videojuegos está disponible exclusivamente para las consolas de la compañía Nintendo, por lo que no aparece ni en otras plataformas, ni en consolas de la competencia, con la excepción de una versión para móviles.

Animal Crossing es un juego que incorpora en todas sus versiones el modo multijugador, tanto online como offline. De hecho, la propia compañía destaca su faceta social y comunicativa como un gran valor de la saga.[1]

La propia compañía publicó en su web que había vendido casi 35 millones de copias de su última entrega Animal Crossing: New Horizons.[2]

CÓDIGO DE CONDUCTA

Nintendo incorpora en los contratos de las cuentas de suscripción del servicio Nintendo Switch Online un apartado destinado a las normas de uso[3] que remite también a las Directrices de la comunidad de Nintendo of América[4]. En la disposición quinta incluye algunos comportamientos relativos al acoso, la discriminación y el contenido sexual entre otros, aunque lo hace de una manera genérica.

SISTEMA DE DENUNCIA

Por las características del propio juego, el servicio de atención al cliente de Nintendo informa sobre las diferentes alternativas existentes para denunciar aspectos o comportamientos ofensivos[5]. Aunque es bastante detallado en su identificación de posibles elementos en los que podría materializarse ese tipo de comportamientos, no recoge las posibles consecuencias, éstas deben consultarse en el contrato de las cuentas y van desde la amonestación por escrito a la anulación de la cuenta.

1 https://www.theguardian.com/games/2020/may/13/animal-crossing-new-horizons-nintendo-game-coronavirus
2 https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html
3 https://accounts.nintendo.com/term/eula/ES
4 https://www.nintendo.com/es_LA/code-of-conduct/
5 https://www.nintendo.es/Atencion-al-cliente/Nintendo-Switch/Como-denunciar-comportamientos-irrespetuosos-u-ofensivos-en-Animal-Crossing-New-Horizons-1747984.html#:~:text=Para%20denunciar%20el%20comportamiento%20de,juego%20y%20selecciona%20Denunciar%20jugador.

VALORACIÓN DE LOS SISTEMAS DE DENUNCIA EN LAS PLATAFORMAS

Como se ha presentado en sus respectivas descripciones, por lo general todos los juegos multijugador online disponen tanto de códigos de conducta como sistemas para denunciar a aquellos jugadores/as que incumplen las "reglas de juego". Éstas se refieren tanto a la parte más lúdica, persiguiendo aquellos comportamientos de jugadores/as que intentan hacer trampas (*cheats*) para lograr la victoria, como aquellas conductas relacionadas con las faltas de respeto, las agresiones y la violencia que arruinan la experiencia de juego de otras personas. Con algunas excepciones (ver la ficha de League of Legends), no vinculan el impacto que la violencia online que se produce en sus juegos puede tener en el ámbito offline, y básicamente, buscan que sus plataformas sean lugares seguros y respetuosos para todos/as los jugadores/as, no llegando más allá del propio juego.

Al consultar sobre la efectividad y las consecuencias que tenían los sistemas de denuncia de los juegos, en los cuestionarios (ver gráfica 37), una amplia mayoría de mujeres no se sentían satisfechas con ellos. En su opinión, las mujeres indicaron que no tenía un impacto real en la persona agresora, pues ésta siguió jugando, hasta la finalización de la partida, aunque sí mencionaron que en ocasiones la persona sufría una consecuencia posterior como una suspensión temporal o total (gráfica 38).

Durante las entrevistas también apareció esa sensación de cierta impunidad de los agresores por la propia tipología de los juegos online:

- Código.EG (29.11). P2: "Por lo general si, el reporte como que lo ven y dicen "hostias si, tiene razón en el este" le cierran la cuenta, le banean[1] la cuenta o se la quitan un par de días… pero claro son juegos gratuitos que tu puede crearte otra cuenta y seguir jugando"

También la percepción de inutilidad de los sistemas de reporte:

- Código.EG (29.11). P3: "En verdad, no sirven para nada como tal. Supongo que es para limpiar conciencia"
- Código: EI (1.12). P1: "Sí…yo siempre lo denuncio… no suele tener ningún efecto…"

Además, no todas incluyen sistemas de reporte que permita indicar el tipo de comportamiento violento que está cometiendo la persona agresora:

- Código: EI (1.12). P1: Además en Valorant una cosa que me cabreaba mucho es que tú no puedes denunciar a una persona por su comportamiento…por ser racista o por ser machista o por acosarte, no puedes denunciarle específicamente por ese comportamiento…En Overwatch si, además tienes la opción de poner un comentario…"

Y cuando lo hay, su percepción es que no todas las motivaciones tienen el mismo valor para las compañías:

- Código: EI (1.12). P1: "Yo sospecho que cuando tú pones que es machista o misógino o acoso sexual, etcétera, a mí nunca me han devuelto el *feedback* de hemos tirado la cuenta o hemos baneado por x días a este jugador, solamente me han dado este *feedback* cuando yo he puesto que tenía comportamientos o ha hecho insultos racistas…"

La falta de cercanía o asesoramiento en estos temas por parte de las propias compañías se hace patente en los discursos, lo cual genera desconfianza sobre los procesos de denuncia:

- Código: EG (2.12). P1: "Claro, es que yo creo que el problema que hay es que no suelen mirarlos o sea yo creo que es muy automático eso sinceramente. Entonces el problema yo creo que ahí es eso... si

1 Banear es un extranjerismo que significa: Limitar las acciones de un usuario en un sistema informático en el que interaccionan diversas personas.

lo mirarán más, sería mucho mejor. El problema es eso que si no lo miran les da igual por qué estés reportando”

De modo que como se viene observando en el informe, ellas buscan sus propias estrategias ante la sensación de que no hay una solución que les satisfaga:

- Código: EG (2.12). P3: “Lo de silenciar y reportar es relativamente reciente en estos juegos, antes te lo tenías que comer todo”

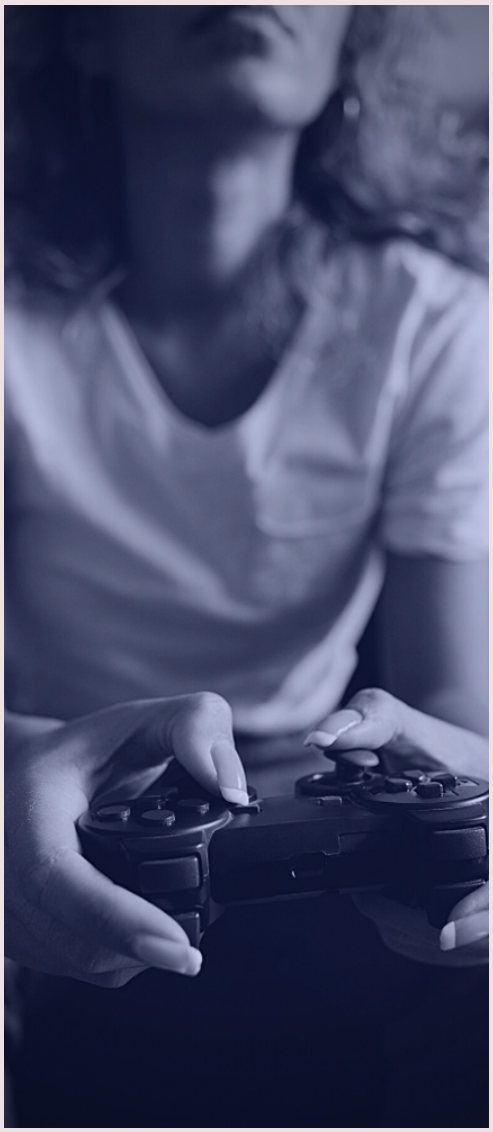
Además, también tienen propuestas interesantes:

- Código: EG (2.12). P3: “Estaría muy bien que tuvieran como mucha transparencia el tema de… que tuvieran su propio sistema de encuestas y que los jugadores tuviéramos acceso a eso y ver… pues se ha reportado no sé cuántos comportamientos por homofobia este mes o este año”.

Ellas reconocen una responsabilidad de la existencia de este tipo de violencia compartida entre las propias compañías y la propia comunidad que juega y “cohabita” en estos videojuegos:

- Código: EG (2.12). P3: “Si porque a ver insultos va a haber igual porque el LOL… es así el LOL es imposible que no te insulten jugando porque es una comunidad que hay mucha gente, muy variopinta y la mayoría es muy tóxica.”

La implementación de los sistemas de denuncia y de los códigos de comportamiento en los videojuegos online son una realidad, tanto en compañías internacionales y consolidadas, con grandes recursos, y entre las más pequeñas (como es el caso de Innersloth). Pero en este estudio a partir de los datos obtenidos en las webs, y por la percepción de las mujeres participantes, se ha detectado que se trata de medidas reactivas que no resuelven la problemática de la violencia online, y en este caso, la violencia online contra las mujeres.



CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTAS

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTAS

En este capítulo abordamos las conclusiones que pueden extraerse de la investigación y, además, tratamos de extraer recomendaciones y propuestas que permitan plantear nuevos escenarios en la investigación y en los ámbitos educativos y sociales.

CONCLUSIONES GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

Los datos obtenidos a través de las encuestas y las aportaciones de las entrevistas, en las que se han analizado los principales discursos de las mujeres, nos han permitido acercarnos a algunas importantes conclusiones acerca de su experiencia como jugadoras en los videojuegos multijugador/a online. Sus vivencias y percepciones en lo relativo a las diferentes violencias que pueden darse en este ámbito, constituyen un importante conocimiento sobre como experimentan las situaciones vividas. Nos permiten tener información de primera mano sobre cómo son los entornos, cómo se interacciona y qué consecuencias y malestares puede generar. El traslado del machismo a esta esfera parece que se constituye como una realidad, reforzada por un contexto que alimenta estereotipos desde un espacio de juego y virtual. Podemos sintetizar y agrupar las principales conclusiones que pueden obtenerse a partir del análisis de los resultados obtenidos en los cuestionarios y encuestas en las siguientes:

En primer lugar, llama la atención que encontramos cierto equilibrio entre aquellas **mujeres jugadoras** de videojuegos y aquellas que no lo son para la franja de edad investigada en nuestra región (19 a 29 años), pues los porcentajes rondan el **cincuenta por ciento** para ambos grupos. Dentro del colectivo de quienes juegan videojuegos, volvemos a encontrar que en torno a la mitad hacen un uso casual de este tipo de entretenimiento, dedicándole momentos esporádicos a lo largo del mes. Mientras que la otra **mitad**, son **mujeres** que **dedican un tiempo semanal** a esta actividad, siendo más de un tercio del total quienes lo hacen de forma **nada desdeñable** (de tres a cinco días u/o a diario).

Las mujeres jugadoras hacen **uso** sobre todo de sus **móviles** para jugar y, en menor medida, de sus **ordenadores**. Además, **prefieren** los juegos de **acción y estrategia** frente a otros estilos. Si bien es cierto, entre los juegos favoritos encontramos propuestas en los que el componente de simulación social es importante (*Los Sims* o *Animal Crossing*), acompañadas de juegos que sí se corresponden con los estilos destacados más arriba (*League of Legends* o *Call of Duty*). Sin embargo, el gran número de franquicias mencionadas nos indica que las encuestadas disfrutan de **muchos juegos de estilos y temáticas muy dispares**.

Existe un **amplio conocimiento** entre las mujeres de la región sobre qué son los **videojuegos multijugador/a online**, sin embargo, **apenas un tercio** de quienes **juegan** a videojuegos lo hacen a **este tipo de juegos**. Es coincidente que, entre los juegos favoritos mencionados por ellas, las propuestas más destacadas son juegos multijugador online. Al consultar sobre los principales juegos multijugador online reaparecen títulos ya mencionados, y se identifican nuevos. *Fornite, League of Legends y World of Warcraft* serán juegos que estarán recurrentemente en algunos de los discursos de las mujeres entrevistadas.

Cuando se encuentran en **partidas multijugador/a online**, una mayoría comparte tiempo de juego **con personas desconocidas** que, generalmente, son percibidas como hombres. Este aspecto, el del jugar con conocidos y desconocidos tiene repercusiones en la percepción y vivencia de la violencia online durante el juego como hemos visto cuando durante las entrevistas las mujeres han referido la creación de una comunidad como espacios de respeto.

Entre las jugadoras **mostrar el género es bastante habitual** durante las partidas multijugador, si bien es cierto que esto no es obstáculo para que, en determinadas ocasiones, un alto porcentaje de ellas **utilice estrategias alternativas para ocultarlo**, y que no resulte evidente que son mujeres. Este uso no es casual, muchas jugadoras refieren utilizar identificadores (nickname) neutros, verbalizando que prefieren evitar el hostigamiento "por ser chica". De la misma manera en ocasiones prefieren no utilizar el chat de voz para no ser identificadas como tales. Existe por tanto una neutralización u ocultamiento de la identidad en los juegos para evitar ser objeto de comentarios machistas.

Estas cuestiones iniciales abren la puerta a la cuestión de la violencia online en los videojuegos multijugador/a y a cómo ellas la experimentan. Las visiones de las mujeres participantes nos acercan a una realidad poco explorada y que como ya apuntan algunas tesis (Amores, 2018; Santana, 2020; Donoso, Rubio y Vilá, 2017;) existe una permanencia de imágenes y roles estereotipados por razón de género en el entorno de juego y las interacciones que se producen dentro de ellos entre las personas jugadoras, pueden responder a estos mandatos reproduciendo en muchos casos manifestaciones de la violencia de género 2.0.

La **vivencia de episodios de violencia online** durante las partidas de videojuegos multijugador online es una **experiencia** que prácticamente **una de cada dos mujeres ha vivido en primera persona o ha presenciado**. La forma en la que se **materializan** este tipo de situaciones involucra diversas formas de agresión desde los **insultos**, las más presentes, seguidas de **bromas sexistas y/o machistas, la infravaloración o el acoso.** Además, existe una **amplia percepción** de que **sufren** estos tipos de **violencia** precisamente **por su género**. No podemos generalizar los resultados encontrados afirmando que en los entornos de juego se produzca este tipo de violencia de una forma generalizada, pero si encontramos de una forma clara y tajante que cuando se producen escenarios violentos y/o agresivos dentro de los juegos (que son utilizados por millones de personas alrededor del mundo) en los que participan las mujeres que han formado parte del estudio, los tipos de insultos, vejaciones o acoso que se ejercen sobre ellas están totalmente relacionados por una cuestión de género, es decir, cuando a estas mujeres se les quiere proferir algún insulto o descalificación en el juego se une su condición de jugadora al hecho de ser mujer y se reproducen manifestaciones violentas que aluden inequívocamente a conductas machistas expuestas a través de un sexismo ambivalente. Cuando las mujeres jugadoras son objeto de violencia en el juego , de forma mayoritaria se utiliza hacia ellas violencia relacionada con su género y por ende las manifestaciones de la misma son diversas, pero bien identificadas.

Y aunque la **discriminación** pueda ser **multidimensional** para las mujeres castellanomanchegas, cuando son ellas las receptoras de la violencia, no entran en juego otras características identitarias. Este hecho contrasta cuando ellas son testigos de las agresiones, en las que sí detectan situaciones de discriminación.

Se observa de una forma clara como, cuando las mujeres jugadoras son objeto de hostigamiento, vejaciones o agresiones estas se ejercen contra ellas utilizando clásicas categorías que advierten de la presencia de machismos y se reflejan a través de **actitudes sexistas ambivalentes**. Algunos perfiles de varones jugadores, en estos entornos, suelen asumir un rol de "superhéroe" con poder dentro del juego, mostrando actitudes de posesión y superioridad invalidando a algunas jugadoras. En este juego de interacciones hemos recogido que los insultos o vejaciones que se producen hacia ellas están directamente relacionados con clichés de género. "Tú vete a fregar", "hazme un sándwich" "*bitch*, zorra, puta". Estás agresiones verbales y/o escritas, o similares, se repiten de forma continua.

Adicionalmente, las mujeres jugadoras a menudo son hipersexualizadas dentro del juego, tanto en la representación de los personajes femeninos como en su interacción como miembros del juego. Damos cuenta de numerosas experiencias relatadas por las mujeres en este sentido. En muchos relatos encontramos que las mujeres son tratadas como "objeto sexual y de deseo" y son numerosos los testimonios de chicas que informan de que por el simple hecho de ser chicas reciben proposiciones de relaciones afectivo-sexuales casi en el momento de entrar al juego, sin una mayor interacción.

Esto se traslada a la **reproducción de los grandes arquetipos sobre las mujeres**: de la **hipersexualización de las mujeres** en personajes y jugadoras a la **asunción de roles de protección y dominación en ellos**. Las vejaciones

e insultos de forma explícita muestran que sigue habiendo grandes manifestaciones de machismo y que además este no se ha renovado, como pudiera parecer en este entorno. Se utilizan las mismas tácticas de dominación y los mismos insultos que se u utilizaban el siglo pasado en un entorno no virtual. Estos refuerzan las teorías del sexismo ambivalente, ampliamente estudiadas (Glick y Fiske, 1996, 2011) reproduciendo las categorías tanto en mujeres como en varones.

Las formas en las que las mujeres **reaccionan** a estos tipos de **violencia** pasan, generalmente, por eludir el conflicto, ya sea ignorando la agresión o abandonando la partida, también utilizando las herramientas de las plataformas para denunciar y bloquear a la persona agresora. Ellas son más proclives a denunciar ante la plataforma la agresión cuando detectan que les pasa a otras personas. En los discursos destacan, especialmente las conductas de evitación ante estas situaciones (silenciando, bloqueando…), utilizando identificadores neutros para evadir las situaciones de violencia y hostigamiento. Estos comportamientos están condicionando de forma directas las oportunidades y libertad de las mujeres dentro del espacio gamer modulando su elección de juego ante estas situaciones vividas.

Las agresiones en el mundo online de los videojuegos adquieren nuevas dimensiones por el entorno en que se desarrollan y tienen un **impacto emocional y psicológico importante** para las mujeres que lo sufren. Para ellas, estos espacios de juego e interacción son muy importantes de ahí que las principales emociones que les generen sean, sobre todo, sentimientos de ira y ansiedad, además de afectar a su autoestima. La afectación puede llegar al punto de que abandonar la partida y a veces el propio juego sea la única alternativa que encuentran. Algunas jugadoras relatan vivencias de agresión directa a través de sus personajes y avatares de juego, en los que el varón jugador a utilizado su personaje para “agredir” (física y/o sexualmente) al personaje de la mujer. Se utilizan movimientos en el juego para reproducir agresiones explícitas. Aunque pueda parecer de menor gravedad es necesario seguir indagando sobre esta cuestión para conocer los efectos que podría tener esto en las mujeres que lo experimentan, ya que, para las personas jugadoras habituales, estos espacios de juego e interacción son muy importantes.

No muchas conocen los **códigos de conducta y las herramientas de denuncia** de las plataformas, apenas un tercio del total, y tampoco se muestran muy inclinadas a utilizarlas, siendo una minoría quienes lo hacen. La sensación general respecto a las medidas que toman las compañías con las personas agresoras es de insatisfacción y de inutilidad de las reacciones de las empresas, aún cuando se toman éstas no hacen cambiar el marco general que posibilita las violencias que además las personas agresoras tienen fácil el regreso al juego (reactivando las cuentas, abriendo nuevas…). Por esto, las mujeres del estudio son más proclives a **construir comunidades** en sus videojuegos favoritos que a recurrir a las empresas y sus medidas. En estas comunidades se sienten más respetadas y seguras, y convierten las experiencias de juego en lo que deberían ser momentos de entretenimiento e interacción positiva.

PROPUESTAS Y RECOMENDACIONES

Este estudio nos ha permitido acercarnos a la realidad de las mujeres en el ámbito de los videojuegos multijugador online desde una perspectiva amplia, pero también profunda. Fruto de las conclusiones y de las reflexiones que las propias mujeres nos han entregado durante el proceso surgen las siguientes propuestas y recomendaciones.

En relación con la propia **industria del videojuego**, esta tiene una responsabilidad importante en que sus juegos sean verdaderamente espacios para el entretenimiento, entendiendo que no se puede controlar el comportamiento y reacciones de los/las jugadores/as, sí debe ser más proactiva a la hora de tratar de reducir la violencia online, especialmente la que nos ocupa que es la violencia contra las mujeres. El mundo online es ya una extensión del offline, y por tanto los usos culturales de uno impregnan el otro, su compromiso por una cultura libre de violencia de género debe ser firme y trasladarse a cómo se previene y trata esta en los juegos. Además, debe concienciarse del impacto de esta en las personas en el mundo offline y comprometerse con las víctimas dentro y fuera del juego.

Aunque algunos juegos ya cuentan con ello, se debe ampliar y reforzar la efectividad de los sistemas de denuncia, con una atención más cerca e inmediata, así como incorporando otras medidas adicionales que favorezcan los espacios libres de violencia como por ejemplo los filtros de palabras en los chats y comunicaciones online.

Promover la existencia de registros públicos y abiertos sobre las denuncias realizadas en las plataformas, esto permitiría auditar a la comunidad el nivel de toxicidad del juego o al menos poder colaborar con la compañía en eliminar este tipo de conductas.

La industria debe repensar los roles e imágenes de mujeres y hombres, dejando de perpetuar estereotipos sexistas, reconociendo y promoviendo la diversidad e incorporando el enfoque de género durante el diseño de los videojuegos para promover el cambio de roles e identidades, y la inclusión d nuevas. Esta acción se puede hacer en colaboración con las propias organizaciones o personas expertas de la sociedad civil. Es más que probable que esto tuviera también un impacto en el acceso e interés de las mujeres hacia los videojuegos.

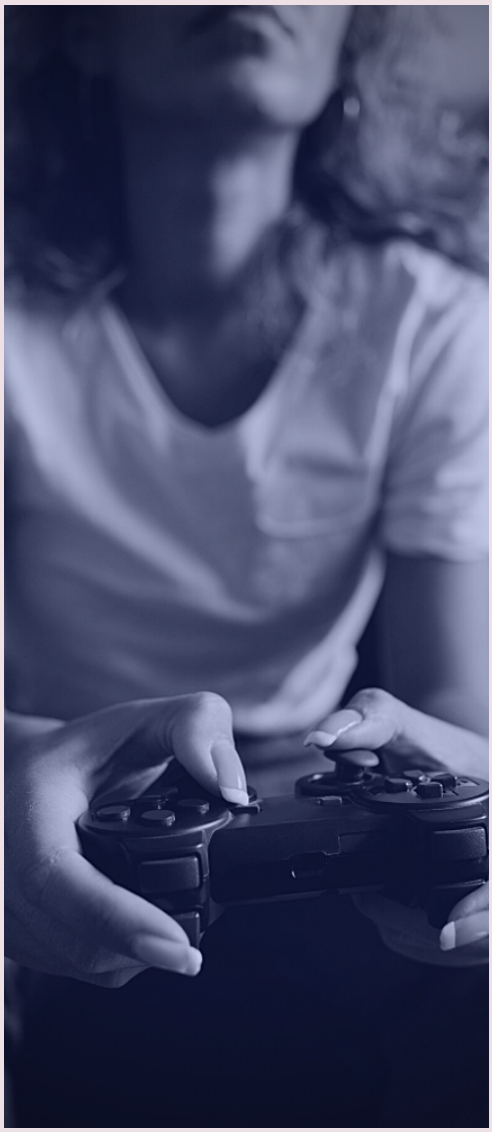
Desde el **ámbito educativo y social** debemos continuar impulsando la educación en igualdad de género, incorporando información sobre el ámbito que nos ocupa, visibilización el impacto de la violencia de género online sobre las personas en su vida offline. Las acciones educativas y sensibilizadores deben tener una mirada específica hacia el colectivo de los hombres, que absorben, replican y perpetúan las dinámicas machistas en los videojuegos. Así, debemos tomar la responsabilidad de **difundir y extender este conocimiento** entre las personas y agentes que trabajan en el ámbito social y educativo con personas jóvenes. El conocimiento concreto de las realidades debe servirnos para diseñar acciones de prevención y sensibilización adecuadas a los escenarios de las personas jóvenes y estos entornos, como hemos ido viendo, constituyen un espacio de relación fundamental. También acercarlo a los entornos familiares podría suponer fomentar relaciones de cuidado y apoyo saludables.

Es necesario continuar la labor de investigación con nuevas líneas de estudio que nos permitan profundizar en este fenómeno multifacético. Algunas propuestas pueden pasar por:

- Ampliar el estudio con otras investigaciones enfocadas en la comparativa entre las percepciones y experiencias ante la violencia online en los videojuegos entre mujeres y hombres.
- Incorporar más variables de investigación que nos acerquen a experiencias de otros colectivos vulnerables en base a las categorías protegidas[1] para aproximarnos a las potenciales situaciones de intolerancia y acoso.
- Profundizar en la experiencia de violencia de género online con el análisis de otros ámbitos, plataformas y grupos relacionados con los videojuegos, como son las experiencias de mujeres jugadoras “influencers”[2].

1 Estas características hacen referencia a aquellas características inmutables (inmodificables) que son rasgos fundamentales de la identidad de un grupo (raza, orientación sexual, identidad sexual, religión…)

2 “Persona que destaca en una red social u otro canal de comunicación y expresa opiniones sobre un tema concreto que ejercen una gran influencia sobre muchas personas que la conocen”. Según Oxford Languages.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABC (2020, 30 de marzo) Vivir el confinamiento gracias a internet: aumenta un 271% el consumo de videojuegos online. ABC. https://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-vivir-confinamiento-gracias-internet-aumenta-271-por-ciento-consumo-videojuegos-online-202003301305_noticia.html

Amores, M. (2018). VV.AA. ¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género. ANAITGAMES.

Asociación Española de los Videojuegos (AEVI). (2021) La Industria del videojuego en España. Anuario 2020. AEVI.

Bonino, L. (1995). Desvelando los micromachismos en la vida conyugal. En J. Corsi (Ed), Violencia masculina en la pareja. Una aproximación al diagnóstico y a los modelos de intervención (pp. 191-208). Paidós.

Burgess, A.W., & Baker, T. (2008). Stalking and Psychosexual Obsession: Psychological Perspectives for Prevention, Policing and Treatment. Wiley

BussinesWire. (2020, 10 de junio) Unity Technologies publica el informe COVID-19 Consumer Gaming. Parliamo di Videogiochi. https://www.pdvg.it/es/2020/06/10/unity-technologies-releases-covid-19-consumer-gaming-report/

Canet, E. & Martínez, L., (2014) La violencia de género a través de las TIC: percepciones y posicionamiento del alumnado de trabajo social de la Universitat de València. En Impactos tecnológicos: nuevas formas de violencias contra las mujeres y nuevas posibilidades de acción y prevención. X Seminario Estatal Isonomia contra la violencia de género, Universidad Jaume I.

Díez Gutiérrez, E. J. (Coord. (2004). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Recuperado de https://sede.educacion.gob.es/publiventa/la-diferencia-sexual-en-el-analisis-de-los-videojuegos/educacion-mujer/13091

Donoso, T., Rubio, M., Vilà, R., & Velasco, A. (2015). La violencia de género 2.0: La percepción de jóvenes en Sant Boi de Llobregat. En AIDIPE (Ed.), Investigar con y para la sociedad, vol.1, (pp. 255-265). Bubok. Recuperado de http://aidipe2015.aidipe.org

Donoso-Vázquez, T., Rubio, M.J. & Vilà, R. (2017). Las ciberagresiones en función del género. Revista de Investigación Educativa, 35(1), 197-214. http://dx.doi.org/10.6018/rie.35.1.249771

Estébanez, I., & Vázquez, N. (2013). La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales. Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.

Fernández-Montaño, P. (2017). Violencias de género en Twitter: análisis desde el Trabajo Social. [Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid].

Fernández-Montaño, F y Esteban-Ramiro, B. (2018). #Violencias de género en redes sociales: Aproximación al fenómeno desde el discurso de la población joven castellanomanchega. Informe de Investigación. Instituto de la Mujer de Castilla- La Mancha. Recuperado de: https://institutomujer.castillalamancha.es/sites/institutomujer.castillalamancha.es/files/documentos/paginas/archivos/violencias_de_genero_en_redes_sociales._aproximacion_al_discurso_de_la_poblacion_joven_castellano-manchega.pdf

García, P. (2021, 21 de julio). California denuncia a Activision por acoso sexual y discriminación dentro del entorno de trabajo. “Frat boy culture”. Eurogamer. https://www.eurogamer.es/articles/2021-07-22-california-denuncia-a-activision-por-acoso-sexual-y-discriminacion-dentro-del-entorno-de-trabajo

García Rosales, P. (2016). Ciberviolencia de género. Centro de Estudio para la prevención de la delincuencia.

García San Narciso, M. (2017, 23 de julio). Acoso a las gamers. El periódico. https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20170723/usuarias-de-los-videojuegos-denuncian-el-acoso-que-sufren-6185779

Glick, P., & Fiske, S. (1997). Hostile and benevolent sexism: measuring ambivalentsexist attitudes toward women. Psychology of Women Quarterly, 21, 119-135. Recuperado de http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1111/j.1471- 6402.1997.tb00104.x

Gómez, L. (2015, 23 de marzo). Una semana jugando online siendo mujer. Xataca.com. https://www.xataka.com/videojuegos/una-semana-jugando-online-siendo-mujer

Melović, B., Stojanović, A. J., Backović, T., Dudić, B., & Kovačičová, Z. (2020). Research of Attitudes toward Online Violence—Significance of Online Media and Social Marketing in the Function of Violence Prevention and Behavior Evaluation. Sustainability, 12(24), 10609.

Movistar España. (2019, 5 de marzo). MOVISTAR: Los problemas de las mujeres en el gaming - Rendirse no es una opción [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Qg52IvTPAWY

Pérez Martín, J., Ignacio Ruiz, J., y Portillo Martínez, S. (2006). Mujeres y videojuegos. Hábitos y preferencias de las videojugadoras. Universidad Europea de Madrid.

Reyns, B. (2010). Being Pursued Online: Extent and Nature of Cyberstalking Victimization from a Lifestyle/Routine Activities Perspective. [Tesis doctoral, Facultad de Educación, Universidad de Cincinnati]. Estados Unidos.

Rodríguez, E. y Ballesteros, J.C. (2019). Jóvenes, ocio y TIC. Una mirada a la estructura vital de la juventud desde los referentes del tiempo libre y las tecnologías. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, FAD.

Rubio Méndez, M. (2017). Comunidad, género y videojuegos. [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. Dialnet. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/137142/DFLFC_RubioMendezM_Videojuegos.pdf;jsessionid=60E9C0683E36CE3DC011A4818CDDE5C4?sequence=1

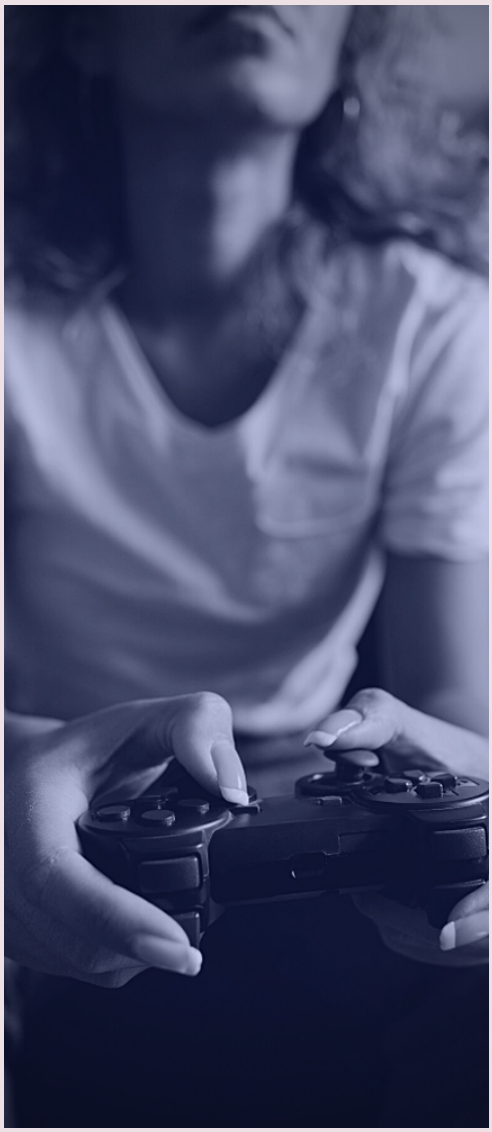
Santana Rodríguez, N. (2020). Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector. Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

Simón, P., Clavería E., García Albacete, G., López Ortega, A., Torre, M. (2020). Informe juventud en España 2020. INJUVE.

Southworth, C., Finn, J., Dawson, S., Fraser, C., & Tucker, S. (2007). Intimate partner violence, technology, and stalking. Violence against women, 13(8), 842-856. http://dx.doi.org/10.1177/1077801207302045

Vázquez, T. D., Hurtado, M. J. R., & Baños, R. V. (2018). La adolescencia ante la violencia de género 2.0: Concepciones, conductas y experiencias. Educación Xx1, 21(1), 109-133.

Vilà Baños, R., Donoso Vázquez, T., Rubio Hurtado, M. J., Prado Soto, M. N., Velasco Martínez, A., Arrazola Carballo, J., & Martínez, S. (2015). Cuestionario de violencias de género 2.0 (2015)



ANEXOS

ANEXO I. Hoja informativa para centros educativos

SOLICITUD DE COLABORACIÓN A CENTRO EDUCATIVO

Estimado equipo directivo,

Desde el Instituto de Estudios Internacionales en Educación y Sociedad (www.ineeys.es) estamos colaborando con el Instituto de la Mujer de Castilla – La Mancha para llevar a cabo una investigación sobre la experiencia de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha.

Investigadores:

- César Arroyo López
- Beatriz Esteban Ramiro
- Roberto Moreno López
- Elvira Sánchez Gómez

¿Cuál es el propósito del estudio?

El estudio pretende ampliar el conocimiento sobre la experiencia de mujeres en juegos multijugador online en Castilla - La Mancha.

¿Por qué se solicita su colaboración?

Se solicita su colaboración como Centro Educativo de Educación Secundaria porque la muestra de los investigados/as que buscamos son chicos y chicas de 16 a 29 años de edad, castellano-manchegos, que tengan potencial contacto con videojuegos.

Nos gustaría poder acceder a al menos dos o tres aulas de Educación Secundaria (que entren en la franja de edad de los 16 a 17 años) y, en caso de disponer de aulas de Ciclos Formativos, también a 2 o 3 de ellas.

¿Cómo se llevará cabo la investigación?

Necesitaríamos tener una persona de contacto con quien acordar la visita al centro. Una vez acordada, una investigadora de nuestra entidad accederá al centro con esa cita previa y adecuadamente identificada.

A través de la persona de contacto de su centro acudiremos a las aulas que ustedes hayan determinado y se pasarán los cuestionarios. El tiempo estimado por aula será de unos 15 minutos.

Se ofrecerá un cuestionario que contiene 41 preguntas. La duración del cuestionario es de unos 5 minutos. Se ofrecerá la posibilidad de cumplimentarlo tanto por escrito como online mediante un código QR.

Los cuestionarios son completamente anónimos, en ningún caso recogen datos que permitan identificar a la persona que los contesta.

¿Se publicarán los resultados de este estudio?

Los resultados de este estudio tendrán tres acciones de difusión diferentes:

- Hoja Informativa o Factsheet; orientado al colectivo joven con los principales hallazgos y conclusiones, que además será utilizada para ser difundida a través de las redes sociales.
- Informe regional de conclusiones.
- Los resultados se enviarán a publicaciones científicas para su difusión en el ámbito académico.

En ningún caso, ningún dato de los participantes se verá reflejado de modo que pueda identificarse a la persona concreta.

¿Cómo se protegerá la confidencialidad de los datos?

No se solicitarán datos personales, ni ninguna otra información que permita la identificación de quien contesta el cuestionario.

En todo caso, los datos aportados en los cuestionarios serán tratados por el Instituto de Estudios Internacionales en Educación y Sociedad, con sede en la Calle Alberche 96, 45007, Toledo, con la finalidad de CONTROL DE LA MUESTRA y su procesamiento, la comunicación y la asignación de los datos se realizarán de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 16/2018, de protección de datos personales.

¿Hay intereses económicos en este estudio?

Esta investigación está financiada por el Instituto de la Mujer de Castilla-La Mancha, mediante la convocatoria de La Orden 31/2020, de 5 de marzo, de la Consejería de Igualdad y Portavoz, por la que se establecen las bases reguladoras de las subvenciones para impulsar la igualdad de género, la prevención de la violencia machista y la no discriminación.

No existen intereses económicos más allá de los costes asociados a la realización del estudio en sí.

¿Cómo contactar al equipo de investigación de este estudio?

Para cualquier pregunta, puede contactar a la persona responsable de la investigación:

FINANCIA

Instituto de la Mujer
CASTILLA-LA MANCHA

Castilla-La Mancha

ANEXO II. Hoja informativa para participantes

HOJA DE INFORMACIÓN PARA PARTICIPANTES CUESTIONARIO /ENTREVISTA

TÍTULO DEL ESTUDIO:

32BITS - Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha

Investigadores:

- Beatriz Esteban Ramiro
- César Arroyo López
- Elvira Sánchez Gómez
- Roberto Moreno López

Organización: Instituto de Estudios Internacionales en Educación y Sociedad

Este documento está destinado a ofrecerle información sobre el estudio de investigación en el que está invitado a participar.

Si decide participar en el mismo, la persona investigadora debe ofrecerle información personalizada. En primer lugar, lea este documento y, después, formule todas las preguntas que necesite para comprender cualquier detalle al respecto. Si lo desea, puede quedarse el documento, consultarlo con otros y tomarse el tiempo para decidir si participa o no.

La participación en este estudio es completamente voluntaria, por tanto, usted puede decidir no participar o, si acepta hacerlo, cambiar su opinión retirando su consentimiento en cualquier momento sin obligación de explicarlo.

¿Cuál es el propósito del estudio?

El estudio pretende ampliar el conocimiento sobre la experiencia de mujeres en juegos multijugador online en Castilla - La Mancha y la existencia de violencia y acoso de género en este tipo de juegos.

¿Por qué me ofrecen participar?

Está invitada a participar porque cumple con los criterios de selección de este estudio. Es decir, usted es una mujer entre los 18 y los 30 años de edad, castellano-manchega, que hace uso de juegos multijugador online y aceptando que podamos entrevistarle.

¿Cuál es mi participación?

Su participación consiste en una entrevista que tendrá una duración total estimada de 10 a 15 minutos.

Con la excepción de grupos de discusión cuya duración será mayor, en torno a los 45 minutos.

¿Cómo será protegido mi anonimato?

Todos los cuestionarios y entrevistas realizados en el proyecto serán de carácter anónimo.

Las entrevistas, en todo caso, tendrán un código interno solo para fines de gestión. Este código solo recoge datos de la localización de la entrevista y la persona entrevistadora. En ningún caso, habrá vínculo alguno que permita la identificación con la persona encuestada.

La entrevista será grabada en audio y transcrita para fines de investigación. En cualquier caso, no se requerirá ningún dato que permita identificar al entrevistado, con la excepción de la edad y la provincia a la que pertenece. Una vez que el proyecto haya finalizado, todos los registros y la transcripción de las entrevistas se eliminarán y destruirán.

¿Qué molestias o inconvenientes puede tener mi participación?

Como posibles inconvenientes o molestias podría encontrar la de rememorar determinados episodios negativos asociados a su experiencia online. En cualquier caso, el equipo investigador por obligación evitará todo daño o lesión a los participantes (por acción u omisión); así como aspirará a la promoción del bienestar de estos y hacer todo lo que esté a su alcance para mejorar su situación, sus derechos y/o su bienestar y el de los grupos sociales a los que pertenecen. En caso de necesidad, podrá detener la entrevista y no continuarla sin más explicaciones

En cualquier caso, durante la entrevista será siempre tratada con los máximos estándares de respeto, educación y protección por parte del equipo investigador, tomando como referencia los principios éticos de la investigación social (participación, consentimiento informado y protección de datos).

¿Obtendré algún beneficio por participar?

No se espera que obtenga un beneficio directo al participar en el estudio. Entre otras cuestiones la investigación pretende profundizar "en el conocimiento de la igualdad entre hombres y mujeres de Castilla - La Mancha incluidas todas las manifestaciones de la violencia de género, haciendo visibles las diversas situaciones en las que se encuentran desde la perspectiva de género" y a resultas de ello "Ofrecer propuestas de trabajo para futuras acciones de trabajo y sensibilización con jóvenes en la línea de la prevención y de la lucha contra el acoso y la violencia hacia las mujeres en el ámbito de los videojuegos online".

¿Recibiré información acerca de los resultados del estudio?

Si lo desea, al finalizar el estudio se le facilitará información sobre los resultados al correo que usted nos facilite.

¿Se publicarán los resultados de este estudio?

Los resultados de este estudio tendrán tres acciones de difusión diferentes:

- Hoja Informativa o Factsheet; orientado al colectivo joven con los principales hallazgos y conclusiones, que además será utilizada para ser difundida a través de las redes sociales.
- Informe regional de conclusiones.
- Los resultados se enviarán a publicaciones científicas para su difusión en el ámbito académico.

En ningún caso, ningún dato de los participantes se verá reflejado de modo que pueda identificarse a la persona concreta.

¿Cómo se protegerá la confidencialidad de mis datos?

El procesamiento, la comunicación y la asignación de sus datos se realizarán de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 16/2018, de protección de datos personales. En todo momento, usted puede acceder a sus datos, oponerse, corregirlos o cancelarlos, solicitándolo a la persona investigadora.

¿Hay intereses económicos en este estudio?

Esta investigación está financiada por el Instituto de la Mujer de Castilla-La Mancha, mediante la convocatoria de La Orden 31/2020, de 5 de marzo, de la Consejería de Igualdad y Portavoz, por la que se establecen las bases reguladoras de las subvenciones para impulsar la igualdad de género, la prevención de la violencia machista y la no discriminación.

No se recibirá una retribución específica por la dedicación al estudio a ninguna de las personas participantes.

¿Cómo contactar al equipo de investigación de este estudio?

Las entrevistas se realizarán por el equipo investigador.

Para cualquier pregunta, puede contactar a la persona responsable de la investigación de este proyecto:

FINANCIA

Instituto de la Mujer CASTILLA-LA MANCHA

Castilla-La Mancha

ANEXO III. Modelo de cuestionario

Experiencias de jóvenes en relación a la violencia online en Castilla-La Mancha

Solicitamos tu colaboración voluntaria para el estudio arriba indicado con el fin de profundizar en la experiencia de jóvenes de nuestra región en relación a la violencia online. Tu participación será totalmente voluntaria y anónima. Tus respuestas serán codificadas de forma anónima, en una base de datos que impedirá identificar a las personas que han respondido el cuestionario. Agradecemos tu participación.

*Obligatorio

1. Datos generales

En esta sección te preguntaremos sobre cuestiones personales. En ningún caso, se te podrá identificar ya que el formulario es completamente anónimo.

1. 1.1 Edad (años cumplidos) *

_____

2. 1.2 Sexo *

Marca solo un óvalo.

- ( ) Mujer
- ( ) Hombre
- ( ) Otro / No binario

3. 1.3 Estudios que cursas en la actualidad *

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Educación Secundaria Obligatoria
- [ ] Bachillerato
- [ ] Formación profesional
- [ ] Enseñanzas universitarias
- [ ] Educación de adultos
- [ ] Actualmente no estoy estudiando
- [ ] Formación ocupacional

Otro: [ ] _____

4. 1.4 Orientación sexual *

Marca solo un óvalo.

- Homosexual
- Heterosexual
- Bisexual
- Otro: _____

5. 1.5 Nacionalidad *

Marca solo un óvalo.

- Española
- Otro: _____

6. 1.6 Provincia en la que vives (si no es de Castilla - La Mancha, indicar donde estudias actualmente) *

Marca solo un óvalo.

- Albacete
- Ciudad Real
- Cuenca
- Guadalajara
- Toledo

7. 1.7 Señala el tipo del municipio en el que vives: *

Marca solo un óvalo.

- Ciudad (urbano)
- Pueblo (Rural)

8. 1.8 Señala si perteneces a alguno de estos colectivos o grupos (si no, a pasa la siguiente pregunta)

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Personas con discapacidad
- [ ] Personas migrantes
- [ ] Personas pertenecientes a minoría étnica (gitanas, otras...)

Otro: [ ] _____

2. Hábitos de consumo

Te vamos a preguntar sobre algunos hábitos de consumo relacionados con tu ocio.

9. 2.1 ¿Has jugado o juegas a videojuegos? *

Marca solo un óvalo.

- ( ) Sí
- ( ) No
- ( ) Alguna vez

2.I Hábitos de consumo

10. 2.2 ¿Con qué frecuencias juegas o jugabas a videojuegos? *

Marca solo un óvalo.

- ( ) Alguna vez al mes, de manera esporádica
- ( ) Una vez a la semana
- ( ) Entre 3 y 5 veces a la semana
- ( ) Generalmente todos los días

11. 2.3 ¿En qué plataforma juegas o jugabas habitualmente? Marca solo la opción más habitual *

Marca solo un óvalo.

- Ordenador (PC o portátil)
- Videoconsola de sobremesa
- Videoconsola portátil
- Smartphone
- No sabe / No contesta
- Otro: _____

12. 2.4 ¿Qué géneros o tipos de videojuegos prefieres? (Marca un máximo de 3 respuestas) *

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Acción
- [ ] Deportes
- [ ] Estrategia
- [ ] Arcade
- [ ] Rol
- [ ] Aventura gráfica
- [ ] Puzles
- [ ] Educativos
- [ ] Infantiles
- [ ] Simuladores
- [ ] Eróticos
- [ ] Apuestas

Otro: [ ] _____

13. 2.5 ¿Cuál es, actualmente, tu videojuegofavorito?

_____

14. 2.6 ¿Sabes lo que son los "juegos multijugador online"? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Tal vez
- No sabe / No contesta

3. Juegos multijugador online

Los juegos multijugador online permiten experiencias de juego en red con otros/as jugadores/as de cualquier parte del mundo.

15. 3.1 ¿Juegas o jugabas a juegos multijugador online? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Alguna vez
- No sabe / no contesta *Salta a la pregunta 17*

3.I Juegos multijugador online

16. 3.2 Indica, al menos dos juegos multijugador online a los que hayas jugado en el último mes.

4. Juegos multijugador online - Identidad

17. 4.1 En las partidas multijugador online, ¿juegas con personas conocidas, desconocidas o ambas? *

Marca solo un óvalo.

- Conocidas
- Desconocidas
- Ambas

18. 4.2 En las partidas multijugador online, ¿el resto de jugadores son mayoritariamente? *

Marca solo un óvalo.

- Hombres
- Mujeres
- Más o menos la misma cantidad de hombres y mujeres
- No estoy seguro/a
- No sabe / No contesta

19. 4.3 En las partidas multijugador online, ¿sueles mostrar tu género abiertamente ante el resto de jugadores? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, siempre
- Sí, en muchos juegos
- Sí, en algunos juegos
- Sí, pocas veces
- No, nunca
- No sabe / No contesta

20. 4.4 En las partidas multijugador online, ¿has utilizado un nick name (alias) y/o un avatar ambiguo o de hombre, para que no se sepa tu género? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, siempre
- Sí, en muchos juegos
- Sí, en algunos juegos
- Sí, pocas veces
- No, nunca
- No sabe / No contesta

21. 4.5 En las partidas multijugador online, ¿has silenciado el micrófono, para que no se sepa cuál es tu género? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, siempre
- Sí, en muchos juegos
- Sí, en algunos juegos
- Sí, pocas veces
- No, nunca
- No sabe / No contesta

22. 4.6 En las partidas multijugador online, ¿has utilizado un modulador de voz, para que no se sepa cuál es tu género? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, siempre
- Sí, en muchos juegos
- Sí, en algunos juegos
- Sí, pocas veces
- No, nunca
- No sabe / No contesta

4.I Juegos multijugador online - Identidad 2

23. 4.7 En las partidas multijugador online, ¿has entrado en contacto con mujeres que hayan utilizado alguna de las estrategias antes mencionadas (nickname, avatar, modulador de voz, micrófono...) para que no se sepa que eran mujeres? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, siempre
- Sí, en muchos juegos
- Sí, en algunos juegos
- Sí, pocas veces
- No, nunca *Salta a la pregunta 25*
- No sabe / No contesta

4.II Juegos multijugador online - Identidad 2

24. 4.8 ¿Cuál de estas crees que han utilizado ?

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Nickname
- [ ] Avatar
- [ ] Modulador de voz
- [ ] Micrófono

Otro: [ ] _____

5. Juegos multijugador online - Violencia 1

25. 5.1 ¿Has sido alguna vez víctima de la violencia online durante una partida multijugador? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, una vez
- Sí, más de una vez
- No, pero conozco a la persona que fue/es víctima de la violencia en línea
  Salta a la pregunta 32
- No, y no conozco a nadie que haya sido/sea víctima de violencia en línea
  Salta a la pregunta 36

5.I Juegos multijugador online - Violencia 1

26. 5.2 Indica si, en las partidas multijugador online, has sufrido alguno de los actos de violencia que se indican más abajo (puede marcar más de una respuesta)

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Insultos
- [ ] Amenazas
- [ ] Acoso
- [ ] Expulsión del juego (denuncia falsa)
- [ ] Bromas sexistas, machistas...
- [ ] Humillaciones o descreditos públicos
- [ ] Violencia sexual (envío de imagenes, gifs, comentarios sexuales...)
- [ ] Desprestigio / Infravaloración (no sabes jugar...)
- [ ] Abandonar el juego online al descubrir tu género
- [ ] Acoso sexual (solicitar información por privado con relación a sexo...)
- [ ] Chantajes y/o Extorsión
- [ ] Suplantación / robo de identidad
- [ ] Acceso no autorizado a datos personales / cuenta
- [ ] Vigilancia de la vida privada y en otras redes
- [ ] Solicitar tu instagram u otras redes para contactarte
- [ ] Ataques en los canales/redes sociales (twitch, instragram, tiktok...)

Otro: [ ] _____

27. 5.3 ¿Crees que has sufrido ese tipo de violencia por tu género (hombre / mujer / otro)? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No, nunca
- No estoy seguro/a
- No sabe / No contesta

28. 5.4 ¿Crees que has sufrido ese tipo de violencia por alguna otra condición personal (raza, nacionalidad, orientación sexual, discapacidad...)? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No, nunca
- No estoy seguro/a
- No sabe / No contesta

29. 5.5 ¿Cómo reaccionaste ante la violencia durante una partida multijugador? *

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] No hubo reacción, continué jugando
- [ ] Abandoné la partida
- [ ] Se denunció la violencia a la plataforma online en la que se produjo
- [ ] Se habló de la violencia con una persona de confianza (miembro de la familia, amigo : :)
- [ ] La violencia se denunció a la policía
- [ ] Bloqueo del agresor en las redes sociales
- [ ] Eliminar el perfil del agresor en las redes sociales
- [ ] Cambio de mi perfil en las redes sociales
- [ ] Borrar mi perfil en las redes sociales
- [ ] Conflicto con el agresor en las redes sociales
- [ ] Conflicto con el agresor en el mundo real

Otro: [ ] _____

30. 5.6 ¿Qué consecuencias tuvieron para ti estos tipos de violencia? (puede marcar varias casillas) *

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Ansiedad / Nerviosismo
- [ ] Estrés
- [ ] Ira
- [ ] Baja autoestima
- [ ] Malestar físico
- [ ] Aislamiento social
- [ ] Ansiedad social
- [ ] Deterioro de la reputación
- [ ] Dificultades para relacionarse
- [ ] Problemas académicos
- [ ] Miedo

Otro: [ ] _____

31. 5.7 ¿Has dejado de jugar a algún juego multijugador online por sufrir alguno de los tipos de violencias antes descritos? *

Marca solo un óvalo.

- ( ) Sí
- ( ) No, nunca
- ( ) No estoy segura
- ( ) No sabe / No contesta

5.II Juegos multijugador online - Violencia 2

32. 5.8 En partidas multijugador online ¿Has presenciado alguna vez violencias online como las mencionadas antes hacia algún/a jugador/a relacionados su género (hombre / mujer / otro)? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No, nunca
- No estoy segura
- No sabe / No contesta

33. 5.9 En partidas multijugador online ¿Has presenciado alguna vez violencias online como las mencionadas hacia algún/a jugador/a relacionados con su aspecto, su procedencia, raza o alguna otra condición personal? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- No estoy seguro/a
- No sabe / No contesta

34. 5.10 Solo si contestó afirmativamente alguna de las dos preguntas anteriores ¿Cómo reaccionó usted ante la violencia durante una partida multijugador?

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] No hubo reacción, continué jugando
- [ ] Abandoné la partida
- [ ] Se denunció la violencia a la plataforma online en la que se produjo
- [ ] Se habló de la violencia con una persona de confianza (miembro de la familia, amigo : :)
- [ ] La violencia se denunció a la policía
- [ ] Bloqueo del agresor en las redes sociales
- [ ] Eliminar el perfil del agresor en mis redes sociales
- [ ] Cambio de mi perfil en las redes sociales
- [ ] Borrar mi perfil en las redes sociales
- [ ] Conflicto con el agresor en las redes sociales
- [ ] Conflicto con el agresor en el mundo real

Otro: [ ] _____

35. 5.11 ¿Qué consecuencias crees que pueden tener para esa persona esos tipos de violencia? ? (puede marcar varias casillas) *

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Ansiedad / Nerviosismo
- [ ] Estrés
- [ ] Ira
- [ ] Baja autoestima
- [ ] Malestar físico
- [ ] Aislamiento social
- [ ] Ansiedad social
- [ ] Deterioro de la reputación
- [ ] Dificultades para relacionarse
- [ ] Problemas académicos
- [ ] Miedo

6. Juegos multijugador online - Denuncia

36. 6.1 ¿Sabes si existen algún tipo de códigos de conducta impuestos por la compañías para los juegos a los que juegas online? *

Marca solo un óvalo.

- ( ) Sí
- ( ) No
- ( ) No estoy seguro/a
- ( ) No sabe / No contesta

37. 6.2 ¿Sabes si existe algún sistema de denuncia ante las conductas negativas impuesto en los juegos a los que juegas online? *

Marca solo un óvalo.

- ( ) Sí
- ( ) No
- ( ) No estoy seguro/a
- ( ) No contesta

38. 6.3 ¿Has utilizado algún sistema de denuncia ante las conductas negativas de que disponen los juegos a los que juegas online? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- No sabe / No contesta

6.I Juegos multijugador online - Denuncia 2

39. 6.4 En caso de haber usado un sistema de denuncia o reporting en las plataformas, ¿Te resultó satisfactoria la solución adoptada por la empresa?

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- No sabe / No contesta

40. 6.5 En caso de haber usado un sistema de denuncia o reporting en las plataformas, ¿Cuál fue la respuesta de la empresa?

Marca solo un óvalo.

- No pasó nada, la persona agresora continuó jugando.
- Se le expulsó de la partida
- Se le bloqueo la cuenta durante un tiempo o definitivamente
- Otro: _____

41. 6.6 ¿Cuáles han sido las consecuencias de denunciar este tipo de violencia para ti?

_____

MUCHAS GRACIAS POR PARTICIPAR

Está financiada por el Instituto de la Mujer de Castilla-La Mancha.
Si eres mujer y jugadora de videojuegos online y estás interesada en que te entrevistemos como parte de la investigación, por favor envíanos un email a ineeys@ineeys.es

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

ANEXO IV. Guion para entrevistas semiestructuradas

ENTREVISTA

TÍTULO DEL ESTUDIO: 32BITS - Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha

INTRODUCCIÓN:

Estamos llevando a cabo un estudio en Castilla-La Mancha para recoger las experiencias de las personas jóvenes en los entornos on-line, concretamente nos interesa profundizar en las experiencias en los video juegos multijugador on-line y saber las realidades y vivencias de las mujeres concretamente. Es importante que seáis vosotras mismas quienes expongáis vuestras experiencias. Este estudio está financiado por el Instituto de la Mujer de Castilla-La Mancha.

0. ¿Acepta colaborar con esta entrevista grabada para el estudio que estamos llevando a cabo nuestro proyecto financiado por el Instituto de la Mujer de Castilla – La Mancha "32BITS - Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha"?

Todos los datos serán tratados con la máxima confidencialidad y su identidad permanecerá en el más completo anonimato. Este documento tiene como fin recopilar la experiencia para el tratamiento de datos, en ningún caso será difundida ni compartida. En ningún caso te pediremos que te identifiques por tu nombre.

Estos documentos serán destruidos una vez el proyecto sea auditado por el Instituto de la Mujer. En ningún caso se facilitará ningún dato sobre la persona entrevistada.

1. Diga qué años tiene, qué nivel de estudios tiene o si está o no estudiando y a qué provincia pertenece. ¿Vives en una ciudad o en un pueblo?
2. ¿Con qué género te identificas?

1. HÁBITOS DE CONSUMO Y VIDEOJUEGOS ONLINE

1.1 ¿Juegas o has jugado a juegos multijugador online? ¿a cuáles?

1.2 Qué te aporta este tipo de experiencias

2. JUEGOS MULTIJUGADOR ONLINE - IDENTIDAD

2.1 Respecto a la identidad cuando se juega online. ¿conoces a la gente con la que juegas?

2.2 ¿Tú muestras la tuya? ¿Por qué? ¿Cómo lo haces para ocultarla (en el caso de que lo haga)?

2.3 ¿Le sucede a más gente de la que conoces? ¿A quiénes y por qué?

3. JUEGOS MULTIJUGADOR ONLINE - VIOLENCIA

3.1 En estas partidas ¿has vivido o presenciado alguna situación de violencia? ¿De qué tipo? ¿Cuéntanos qué paso?

3.2 ¿Cómo reaccionaste o reaccionó la persona? ¿Y el resto de los jugadores?

3.3 ¿Cómo crees que afecta a las personas y al propio juego estas situaciones?

3.4 ¿Suele haber discusiones o peleas o gente que insulte al resto? ¿Quiénes las suelen iniciar, crees que hay algún perfil?

3.5 En caso afirmativo ¿Por qué crees que se hace? ¿Por qué crees que lo hace la gente?

3.6 ¿Dirías que, en estos juegos, en general suele haber violencia o depende de algunos factores o son casos puntuales? ¿de qué factores podría depender?

3.7 ¿Has presenciado alguna vez violencias hacia algún/a jugador/a relacionados con su aspecto, su procedencia, raza o alguna otra condición personal? ¿Qué insultos se propiciaron?

3.8 En los casos de violencias ¿Los agresores/as tuvieron alguna consecuencia? ¿les pasó algo?

JUEGOS MULTIJUGADOR ONLINE - DENUNCIA

7.1 ¿Sabes si existe algún tipo de código de conducta impuestos por las compañías para los juegos a los que juegas online? Y ¿sistema de denuncia?

7.2 ¿Tú lo has utilizado? ¿Qué paso?

SESGOS DE GÉNERO

8.1 ¿Como dirías que es el mundo virtual y de juegos on line para una chica? ¿hay alguna diferencia con los chicos?

8.2 ¿En los últimos años, esto habría cambiado?

8.3 ¿Hay muchas chicas jugadoras en tu entorno? ¿conoces a más chicas de CLM?

Muchas gracias por tu colaboración. Tu percepción es muy valiosa.

Los datos consignados en este documento tendrán la protección derivada de la L.O. 03/2018, de 5 de diciembre de Protección de Datos de carácter personal, y una vez destruidos los datos anteriores será también destruido.

FINANCIA

Instituto de la Mujer
CASTILLA-LA MANCHA

Castilla-La Mancha

ANEXO V. Hoja de consentimientos/Revocación del consentimiento e información para los entrevistados

DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO PARA LA PARTICIPACIÓN

TÍTULO DEL ESTUDIO: *32BITS - Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha*

Yo, _____, declaro que:

- He leído la hoja de información como participante del estudio mencionado anteriormente que me fue entregado, pude conversar con los investigadores y formular todas las preguntas sobre el estudio.
- Entiendo que mi participación es voluntaria y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento, sin tener que dar explicaciones.
- Acepto que mis datos se utilizarán en las condiciones detalladas en la hoja de información para el participante.
- Doy mi consentimiento libremente para participar en este estudio.

Firmado: Participante Investigador/a

En_____, a ___ de _____ de _____

Los datos consignados en este documento tendrán la protección derivada de la L.O. 03/2018, de 5 de diciembre de Protección de Datos de carácter personal.

Cualquier consulta puede hacerse a

César Arroyo López.

Investigador coordinador del estudio

FINANCIA

Instituto de la Mujer CASTILLA-LA MANCHA

Castilla-La Mancha

REVOCACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

TÍTULO DEL ESTUDIO: *32BITS - Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha*

Yo, _____ con código de respuesta_____, declara que:

1. He leído la Hoja de Información y Revocación del Consentimiento Informado que me ha sido entregada.

2. He hablado y aclarado las posibles dudas sobre mi revocación con los investigadores.

3. Revoco el consentimiento anteriormente prestado por lo que queda sin efecto a partir de este momento

Fdo.:

En _____, a ____ de _____ de ____

Los datos consignados en este documento tendrán la protección derivada de la L.O. 03/2018, de 5 de diciembre de Protección de Datos de carácter personal.

Cualquier consulta puede hacerse a

César Arroyo López.

Investigador coordinador del estudio

FINANCIA

Instituto de la Mujer CASTILLA-LA MANCHA

Castilla-La Mancha