



VIDEOJUEGOS ONLINE: ESCENARIOS DE INTERACCIÓN Y EXPERIENCIAS DE VIOLENCIA EN MUJERES GAMERS

Online Videogames: scenarios of interaction and experiences of violence in women gamers

CÉSAR ARROYO LÓPEZ¹, BEATRIZ ESTEBAN RAMIRO²

¹Universidad de Castilla – La Mancha / Instituto de Estudios Internacionales en Educación y Sociedad, España

²Universidad de Castilla – La Mancha, España

KEYWORDS

Videogames
Gender
Violence
Gamers
Youngsters
Harassment
Online

ABSTRACT

The aim of this research was to expand knowledge about the experience of women in online multiplayer video games (VMO) and to investigate whether there are situations of violence and harassment due to gender 2.0.

The sample consisted of 454 women between the ages of 16 and 29, from Castilla - La Mancha (Spain).

The results show that a high proportion of women use VMOs as a space for leisure and interaction and that practically one in two women has experienced first-hand or witnessed episodes of violence during VMO games.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos
Género
Violencia
Gamers
Jóvenes
Acoso
Online

RESUMEN

El objetivo de este estudio era ampliar el conocimiento sobre la experiencia de mujeres en videojuegos multijugador online (VMO), indagar sobre si existen situaciones de violencia y acoso por razón de género 2.0.

La muestra estuvo compuesta por 454 mujeres de entre 16 y 29 años, de Castilla – La Mancha (España).

Los resultados muestran que una alta proporción de las mujeres utilizan los VMO como espacio de ocio e interacción y que prácticamente una de cada dos mujeres ha vivido en primera persona o ha presenciado episodios de violencia durante las partidas de VMO.

Recibido: 02/ 07 / 2022

Aceptado: 15/ 09 / 2022

1. 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 arrojados por el INJUVE en España (2020), muestran que los videojuegos online representan el 50% de las actividades que los jóvenes realizan en el entorno online. El acceso a las plataformas online de juegos y su disfrute tradicionalmente ha sido de dominio masculino, cuestión que se ha ido revirtiendo y en los últimos años aproximadamente el 30% de las personas jugadoras son mujeres. En este nuevo escenario de interacción social se observa que podrían reproducirse experiencias machistas, con acoso, violencia verbal/escrita (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. Además, el diseño de la experiencia de estos juegos adolece de forma general, de perspectiva de género. 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 España muestran que los videojuegos online representan el 50% de las actividades que los jóvenes realizan en el entorno online (Simón et al., 2020).

En este contexto, nos encontramos con una industria potente y en crecimiento en la que, tal y como recoge la Asociación Española del Videojuego (AEVI), sólo en España el año pasado, 2021, generó una facturación de 1.795 millones de euros. Conocedoras de este importante nicho de negocio, las empresas de videojuegos destinan cuantiosos recursos no solo al diseño de experiencias de juego, sino a concebir videojuegos 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. 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 (García, 2022), 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 multijugador online, en los que *Activision Blizzard* tienen una experiencia consolidada.

Si profundizamos en el entorno de los videojuegos online multijugador. El acceso a las plataformas online, 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 (AEVI, 2021), durante el 2019 en torno al 30% eran mujeres (García, 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%), 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* (Rodríguez y Ballesteros, 2019).

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. 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, con el fin último de profundizar en el conocimiento del impacto que tiene sobre ellas, a identificar las principales formas de acoso y violencia contra las mujeres cuando juegan videojuegos multijugador online y cómo se ven afectadas. Adicionalmente, aunque no será objeto de presentación este artículo, se identificaron los principales videojuegos multijugador online en los que se producían y que tipo de respuesta ofrecían a jugadoras y a las personas que ejercían comportamientos machistas.

Este proyecto de investigación también tenía la pretensión de servir de base el diseño y justificación de futuras acciones preventivas y formativas con jóvenes en relación con los videojuegos y la violencia contra las mujeres.

2. Objetivos

El objetivo general de la investigación consistía en: 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. Que a su vez se concretaba en otros cinco objetivos específicos de los que, no obstante, nos centraremos en dos de ellos, por ser los pertinentes para este artículo:

- OE2. 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.
- OE3. Determinar el impacto personal y social de este tipo de conductas en las mujeres que juegan a videojuegos multijugador online.

3. Metodología

Se llevó a cabo un diseño de carácter observacional y descriptivo. Se articuló en dos fases diferenciadas, el primer momento sirvió para el diseño de las herramientas de investigación tanto la cuantitativa como la cualitativa. La herramienta metodológica cuantitativa consistió en un cuestionario autoadministrado que fue diseñado ad-hoc. Para su elaboración se llevó a cabo una revisión bibliográfica previa, recopilando e incorporando preguntas seleccionadas de dos cuestionarios validados procedentes de estudios previos. Los estudios de los que se extrajeron las preguntas seleccionadas y que estaban en línea con los objetivos de la actual investigación fueron:

- 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 diseño final del cuestionario estuvo compuesto por 41 preguntas que ofrecen diferentes opciones de respuesta, algunas de las cuales escalas tipo Likert, y que proporcionaban información sobre diferentes categorías de investigación como:

- Perfil sociodemográfico,
- Usos y experiencias en plataformas de juego,
- Identidad,
- Experiencias de violencia y respuestas.

La tipología del cuestionario fue el de formulario web a través de Internet y/o formulario impreso a rellenar con idénticos contenidos. 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) desde los 16 a los 29 años. De esta muestra incidental, se seleccionó a las 454 mujeres respondientes con edades comprendidas en esa franja etaria y representativas de todas y cada una de las provincias de la región de Castilla – La Mancha (España) que configuraron la muestra final.

Un elemento importante fue que en el cuestionario se establecieron determinadas preguntas filtro, que nos permitían discriminar aquellas mujeres que por su experiencia y relación con determinados aspectos de los videojuegos podrían aportar información de primera mano sobre cuestiones concretas.

Por otro lado, se diseñó un guion de entrevista semiestructurada que, partiendo de algunas de las categorías que recogía el cuestionario, nos permitiera complementar esos datos cuantitativos con un relato a las mismas, así como describir situaciones específicas que refieren a los objetivos que pretendía alcanzar el estudio.

De entre todas las mujeres que respondieron al cuestionario (454), junto a un llamamiento online ya que en su mayoría no decidieron participar, se obtuvo a las participantes de las entrevistas. Se llevaron a cabo 19 entrevistas. Todas ellas se realizaron por medio de videoconferencia.

Respecto al enfoque que utilizamos en este estudio, el análisis se llevó a cabo desde un enfoque binarista: varones-mujeres, en base a las evidencias previas de que existe una representación muy estereotipada de las mujeres en los videojuegos (Gutiérrez et. al, 2014).

Para el análisis de los resultados se utilizó el tratamiento de la base de datos a través del programa estadístico SPSS, a través del cual se realizó un análisis de estadísticos descriptivos a través del análisis de frecuencias absolutas y especialmente relativas para cada categoría y variable de interés recogidas en la encuesta.

4. Resultados

4.1. Resultados de las encuestas

La encuesta estaba estructurada en 5 grandes bloques de preguntas que nos permitían indagar sobre aquellos aspectos relevantes de la investigación:

1. Hábitos de consumo.
2. Juegos multijugador online.
3. Identidad en los juegos multijugador online.
4. Violencia online en los juegos multijugador online.
5. Sistemas de denuncia en los juegos multijugador online.

Respecto a los hábitos de consumo, primero detectamos a aquellas mujeres que tenían experiencia jugando a los videojuegos multijugador online. Esta pregunta servía como filtro para el resto del cuestionario ya que nuestro interés estaba en acceder al conocimiento y experiencias de las mujeres video jugadoras. 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, lo que suponía un total de 207. El resto (55,4%) reconocieron que no jugaban videojuegos.

Del total de mujeres jugadoras de videojuegos (207) fue representativo que más de la mitad de las mujeres ellas dedicaran un tiempo semanal a jugar a videojuegos (56%). Si bien es cierto que el resto, en un porcentaje nada desdeñable (44%) son jugadoras esporádicas, jugando apenas una vez al mes.

En relación con las plataformas para videojuegos más utilizadas por las mujeres videojugadoras castellanomanchegas, destacaron que usaban ampliamente el smartphone (42%) y del ordenador (30%), tanto de sobremesa como portátil, para jugar a videojuegos. Bastante por detrás quedaron la videoconsola de sobremesa (18%) y la consola portátil (8%).

Las mujeres encuestadas destacaron que los géneros de sus videojuegos preferidos eran los juegos de acción (23%) y de estrategia (20%), mientras que el resto de las tipologías ofrecidas (juegos de rol, aventuras gráficas, puzzles, simuladores, deportes y arcade) tampoco era nada desdeñable, pero quedaban en un segundo plano, con porcentajes en torno al 7% y al 10%.

Como aspecto importante de la investigación, debíamos determinar el nivel de conocimiento que las mujeres videojugadoras castellanomanchegas tenían sobre los videojuegos multijugador online (de aquí en adelante, VMO). En este sentido, de las 207 mujeres que eran jugadoras de videojuegos, una amplia mayoría (90,3%) estaban familiarizadas con el concepto de VMO.

Una vez determinado qué nivel de la muestra tenía conocimiento sobre los VMO, estructuramos el siguiente bloque de preguntas relacionadas con los juegos multijugador online.

Se consultó a las 207 mujeres videojugadoras cuantas jugaban o habían jugado alguna vez a VMO, se obtuvo que sólo 141 (68,11%) lo hacían o habían hecho. Mientras que el resto, 66 (38,89%) no habían jugado nunca a videojuegos multijugador online, o bien no habían contestado a la pregunta. Nuevamente, esta pregunta sirvió de filtro para las siguientes, de modo que se tenían en cuenta a las 141 mujeres jugadoras de videojuegos multijugador online.

Bajo el encuadre de “identidad en los juegos multijugador online”, se preguntó a las 141 mujeres acerca de su experiencia en las partidas online, y si durante éstas, ellas 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.

Sobre su percepción acerca del sexo de las personas videojugadoras con los que compartían escenario en los VMO, más de la mitad de las mujeres indicaron que, en su experiencia, los hombres estaban más presentes en los videojuegos multijugador online (59,6%). Por su parte, aquellas que percibían igual cantidad de hombres y mujeres alcanzaron el 20,6% y, por su parte, aquellas mujeres que dudaban sobre el sexo/género de los jugadores representaron un 7,1%. Cabe destacar que, en prácticamente ningún caso, se percibió como mayoritaria la presencia de mujeres (0,7%) en los VMO.

Ante la pregunta sobre si ellas mostraban abiertamente su identidad (en lo relativo al su sexo) durante las partidas de VMO, prácticamente la mitad de las encuestadas declaraban hacerlo siempre de forma abierta (43,3%). Sumadas a quienes lo hacían en “muchos juegos” (9,9%) superaban la mitad de la encuestadas. Quienes solo lo hacían “en algunos juegos” (12,1%) y quienes lo muestran “pocas veces” (15,6%), conforman prácticamente un tercio del total. Finalmente, casi un 15% nunca muestran su género en este tipo de videojuegos.

En el cuestionario, se consultó a las mujeres en relación con el tipo de estrategias que habían utilizado para esconder su identidad durante las partidas de VMO. En la tabla siguiente podemos observar las diferentes estrategias y porcentajes de utilización por parte de las mujeres encuestadas:

Tabla 1. Estrategias utilizadas por las mujeres castellanomanchegas para esconder su identidad durante las partidas a los VMO.

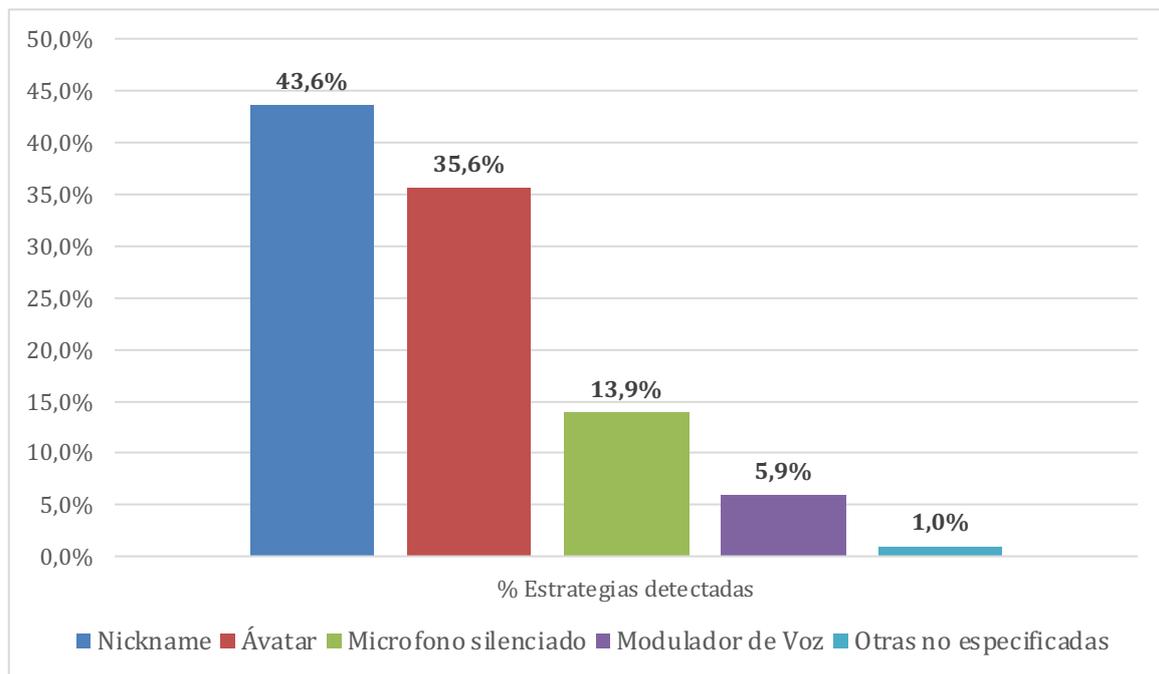
	Sí, siempre	Sí, en muchos juegos	Sí, en algunos juegos	Sí, pocas veces	No, nunca	NS/NC	Total
Utilización de Alias y/o avatar ambiguos	14,90%	8,50%	13,50%	15,60%	42,60%	5,00%	100%
Silenciar el micrófono	19,9%	10,6%	12,1%	9,9%	39,7%	7,8%	100%
Utilizar un modulador de voz	0,7%	2,1%	2,8%	1,4%	87,2%	5,7%	100%

Fuente(s): Elaboración propia, 2022.

También se les consultó si conocían a otras mujeres que hubieran utilizado alguna de las estrategias anteriores (Alias y/o Avatar ambiguos, silenciamiento micrófono y/o utilización de moduladores de voz) para ocultar su género durante las partidas de VMO. Los resultados obtenidos, devolvieron que casi la mitad de las mujeres encuestadas negaban haber conocido nunca a mujeres que hubieran utilizado estas estrategias (40,4%), por su parte, el resto de respuestas se repartieron 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%).

Solo a quienes habían contestado afirmativamente (sí siempre; sí, en muchos juegos; sí, en algunos juegos y sí, pocas veces) se les preguntó qué estrategias habían utilizado aquellas mujeres para esconder el género, dando lugar a los siguientes resultados:

Gráfico 1. Tipología de estrategias utilizadas para ocultar el género en las partidas de videojuegos multijugador online identificadas, en porcentajes.

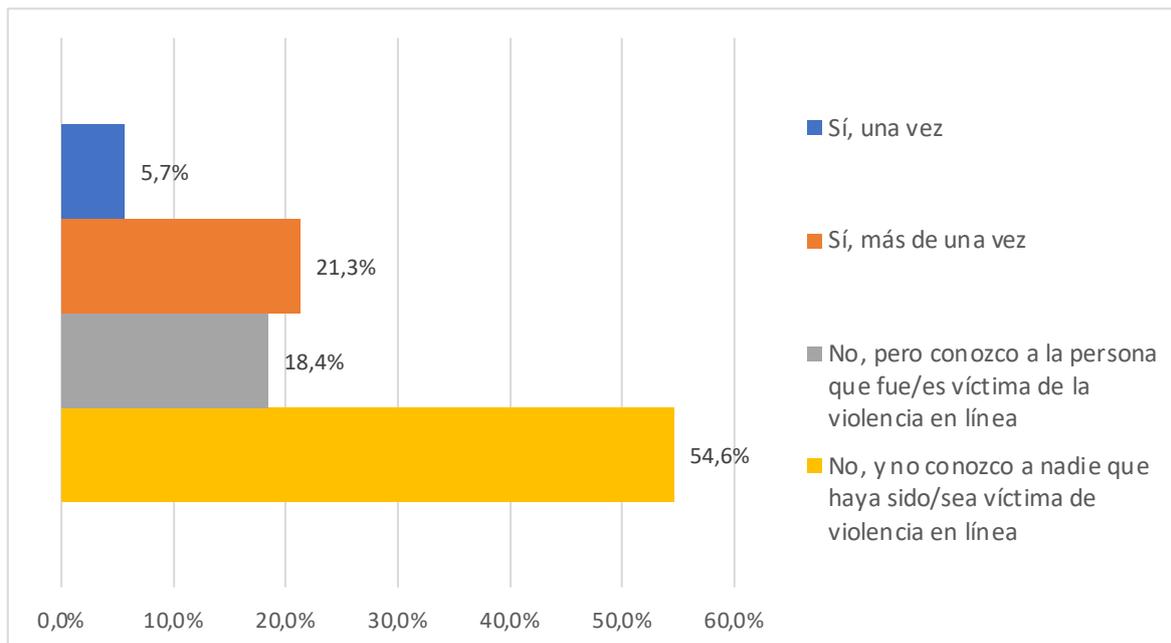


Fuente(s): Elaboración propia, 2022.

El siguiente bloque de preguntas estaba encuadrado bajo el epígrafe: violencia online en los juegos multijugador online.

La primera cuestión que se les hizo versaba sobre la experiencia con la violencia online durante una partida multijugador online. Ante esta pregunta más de la mitad de las mujeres encuestadas negaron haber sufrido violencia online, así como, tampoco conocer a nadie que lo hubiera sufrido (54,6%). El resto de las respuestas, prácticamente la mitad de ellas, se repartían entre quienes sí han tenido experiencias de violencia online en alguna ocasión (5,7%), quienes han sufrido la violencia online en los VMO 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%).

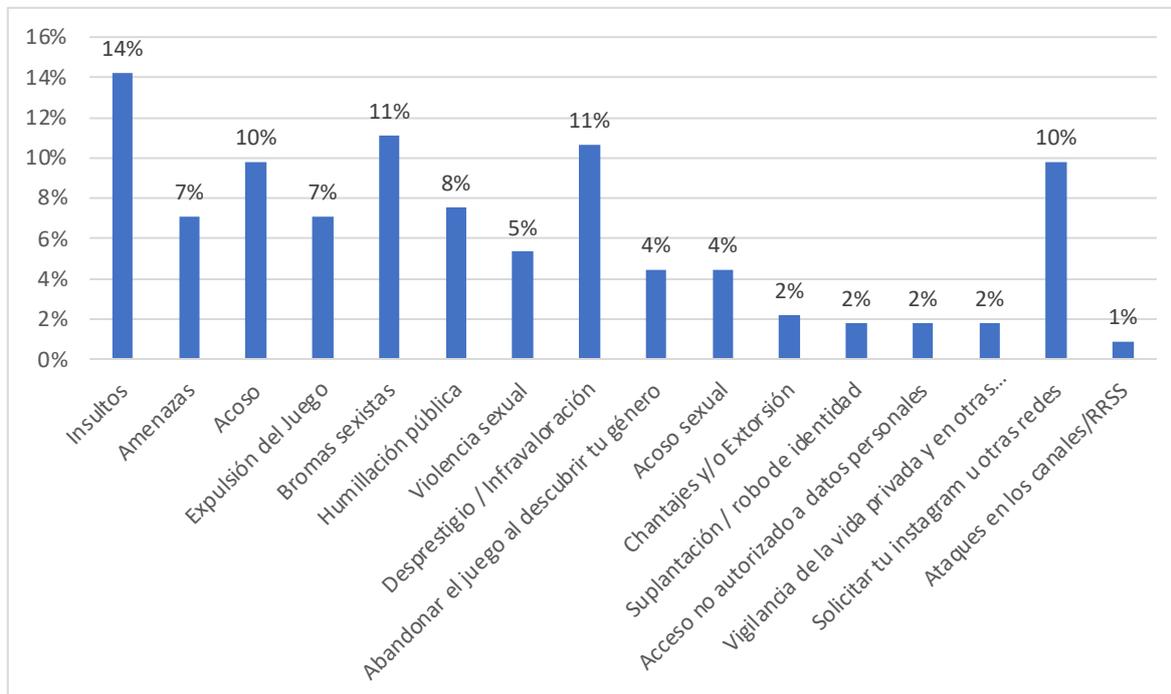
Gráfico 2. Experiencia con la violencia online durante una partida de videojuego multijugador online, en porcentajes.



Fuente(s): Elaboración propia, 2022.

Acercas de la tipología de la violencia sufrida, se preguntó únicamente a aquellas mujeres que o bien habían sufrido directamente la violencia online, o conocían a alguien que la hubiera sufrido. Para esta pregunta sobre la tipología se les permitió marcar más de una respuesta. Los resultados se presentaron como sigue en la siguiente gráfica:

Gráfico 3. Tipologías de violencia online sufridas durante las partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.

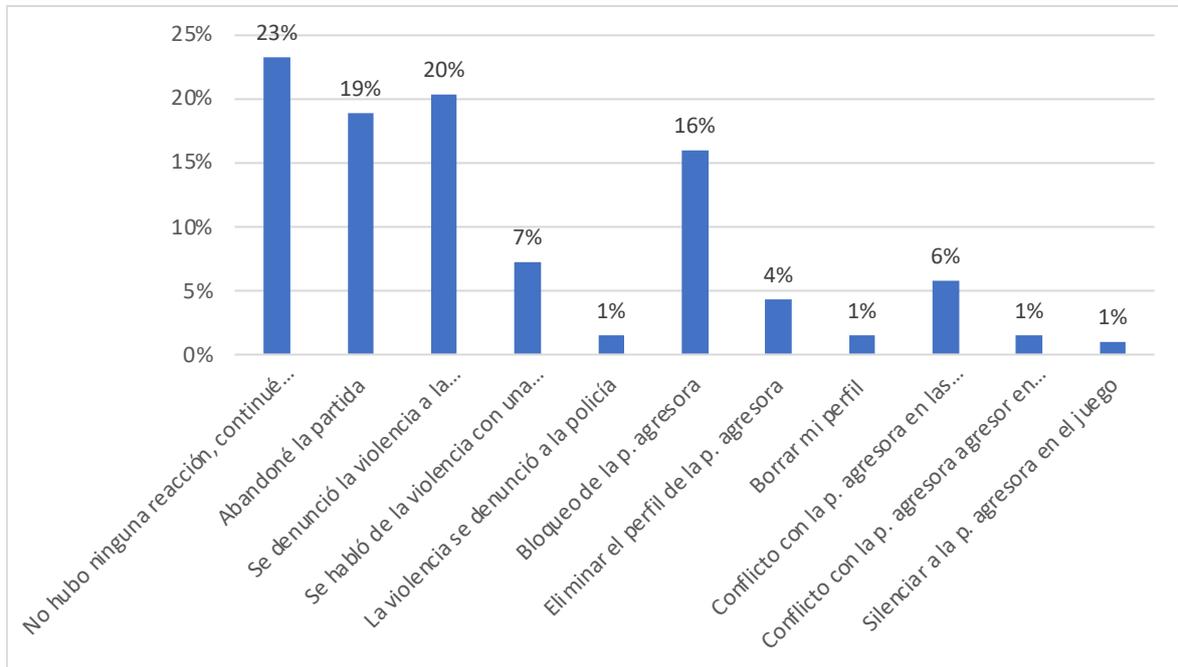


Fuente(s): Elaboración propia, 2022.

Ante la cuestión sobre si tenían la percepción de que su sexo/género había sido el elemento motivador de la violencia recibida. Un 63% de las respuestas coincidían en que las mujeres percibían que la violencia recibida estaba causada por pertenecer al género femenino. Un 21% de mujeres no estaban seguras de este hecho, y el 16% no percibieron vinculación entre su género y el haber recibido violencia.

Se preguntó también acerca de las reacciones que las mujeres tuvieron frente a los episodios de violencia online sufridas durante las partidas a los VMO. En este caso, se permitía también marcar diversas respuestas. Los resultados aparecen en la siguiente gráfica:

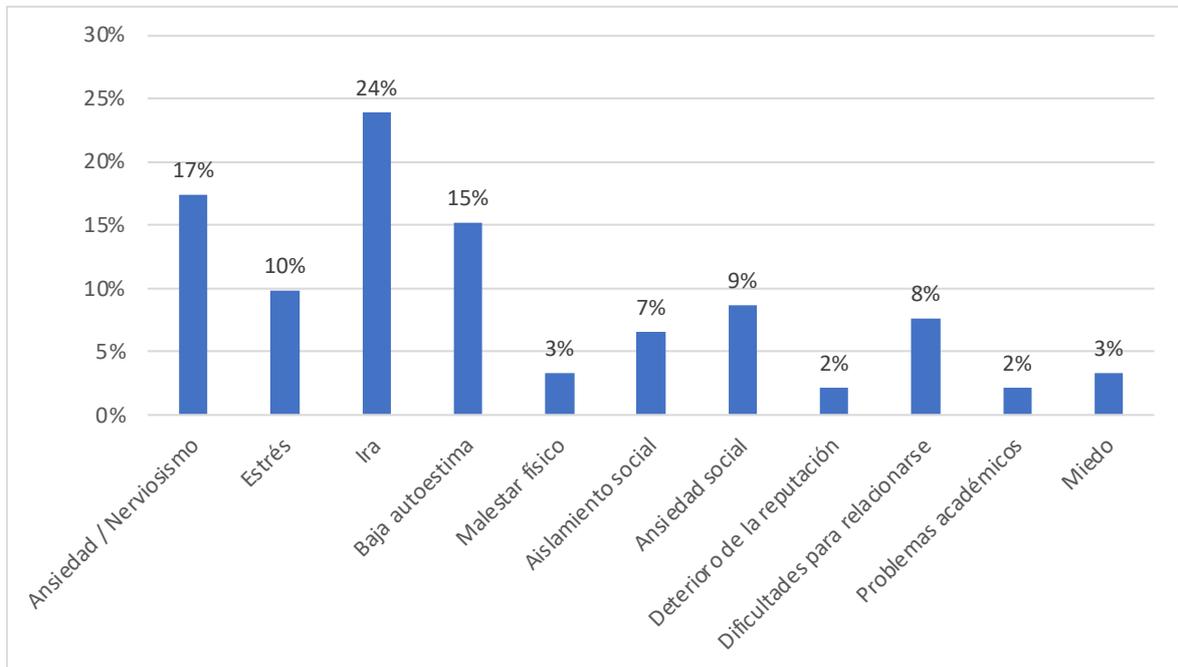
Gráfico 4. Reacciones de las mujeres víctimas de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes



Fuente(s): Elaboración propia, 2022.

Con relación al impacto y las consecuencias vividas por las mujeres encuestadas ante los episodios de violencia en los VMO. Se obtuvo una gran diversidad de respuestas, que podemos resumir en la siguiente gráfica:

Gráfico 5. Consecuencias sufridas por las mujeres víctimas de violencia online en partidas de videojuegos multijugador online, en porcentajes.



Fuente(s): Elaboración propia, 2022.

Y, para finalizar este bloque de preguntas, se les consultó sobre si habían dejado de jugar a alguno de los VMO a causa de haber sufrido una agresión online durante el juego. En este sentido, un 55,3% indicó no haber

abandonado ningún juego pese a haber sufrido violencia online en el transcurso de una partida, por su parte el 39% sí lo había, y el resto (5,2%) no estaba segura de si lo dejaría.

Finalmente, el cuestionario cerraba con un último bloque de preguntas acerca de los sistemas de denuncia en los juegos multijugador online.

Primeramente, se les preguntó acerca de su conocimiento sobre la existencia de códigos de conducta en los VMO. Las respuestas se repartieron con cierto equilibrio entre las mujeres que no estaban seguras sobre la existencia de los códigos de conducta en los VMO (33%) y sí tenían conocimiento al respecto (31%). Un porcentaje menor (20%) no sabían de la existencia de estos códigos de conducta. Un porcentaje no menor (16%) no contestó a la pregunta.

A continuación, se consultó en relación con el conocimiento sobre los sistemas de denuncia ante conductas negativas de las compañías para los VMO. De las mujeres castellanomanchegas consultadas el 42% sí eran conocedoras de estos sistemas de denuncia, un 30% no estaban seguras de su existencia y un 18% no tenían conocimiento sobre la existencia de estos sistemas de denuncia. El 10% de las mujeres no contestaron a esta pregunta.

Ante la pregunta sobre si habían utilizado alguna vez los sistemas de denuncia de las compañías durante alguna partida a los VMO, más de la mitad de las mujeres (59%) reconocieron no haberlos usado nunca, mientras que el 26%, sí los habían utilizado en alguna ocasión. Finalmente, el 16% no contestó a la pregunta.

A quienes sí habían hecho uso de los sistemas de denuncia, se les consultó sobre la satisfacción ante la respuesta de la empresa respecto a la conducta negativa, más de la mitad (63%) no estaban satisfechas en cómo responden las empresas al recibir una denuncia por conducta negativa, mientras que un 24%, sí reconocían estarlo. El resto no contestó a la pregunta (13%).

A continuación, se les consultó, a estas mismas mujeres, sobre las acciones emprendidas por las empresas al recibir la denuncia. Los más altos porcentajes se reparten entre el bloqueo de la cuenta de la persona agresora durante un tiempo o indefinidamente (42%) y la ausencia de acciones que permitió a la persona continuar jugando (42%). Sólo el 16% refieren que la persona agresora fue expulsada de la partida por la compañía.

Para finalizar la encuesta se les preguntó sobre las consecuencias para ellas de haber denunciado este tipo de comportamientos y conductas violentas durante las partidas de VMO. En general, un porcentaje amplio (69%) indicaron que no tuvo ninguna consecuencia el denunciar este tipo de conductas (69%), mientras que para algunas (16%) sí que tuvo efectos negativos durante la partida (tales como insultos, rechazo, actitudes tóxicas...). El resto de las mujeres encuestadas se reparten entre quienes refirieron que el entorno de jugadores y jugadoras les agradeció su denuncia (5%), quienes que se sintieron satisfechas personalmente por saber que la persona agresora sufría una penalización a su conducta (5%) o bien satisfacción de poder jugar con más tranquilidad (5%).

4.2. Resultados de las encuestas

Se llevaron a cabo 19 entrevistas semiestructuradas y una entrevista grupal con 3 participantes. Esta técnica se para complementar los resultados de los cuestionarios, así como 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

Para el tratamiento de la información se ha procedió 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.

En relación con los hábitos de consumo y experiencia con los videojuegos, la mayoría de las mujeres entrevistadas contaban con una dilatada experiencia jugando a videojuegos, siendo este un ámbito para su ocio recurrente. Tal y como recogen los relatos expresados por ellas:

(...) llevo jugando a juegos desde los 6 años, pero online a lo mejor, pues vamos a poner 8 o 9 años. (EG (2.12). P3, 2021).

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:

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. (EG (2.12). P3, 2021).

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.

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 divertirse con más gente. (EI (29.11). P3, 2021).

Durante las entrevistas se preguntó acerca de las experiencias y visiones en lo relativo a mostrar, o no, identidades alineadas con el género durante los juegos.

Respecto a el uso de alias, muchas reflejan preferir uno neutro evitando mostrar su identidad, de modo que van utilizando diferentes estrategias en función de los juegos y entornos:

En mi caso, por ejemplo, en el LOL¹ tengo varias cuentas, todas tienen un nombre neutro... que no puedan identificar por mi nombre que soy una chica. (EI (29.11). P2, 2021).

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 son determinantes para su forma de interacción y condicionan su juego, algo que para ellas es muy importante en su rol de jugadoras:

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. (EI (29.11). P1, 2021)

No obstante, existen determinadas plataformas de videojuegos en las que se reduce esta necesidad de ocultar la identidad de género. Lo que permite una mayor coherencia entre las identidades reales y las del juego:

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 cada personaje tiene su función, cada personaje hace una cosa distinta. Pero en el WOW pasa distinto tú te puedes poner un personaje femenino. (EI (29.11). P2, 2021)

Respecto a el uso de los *chat* de voz (*voicechat*) que suelen ser de uso común en los VMO, también indican que suelen evitar su uso, para evitar ser juzgadas o insultadas como mujeres.

Muchas veces me siento cohibida a la hora de hablar para evitar que la gente sepa que soy una mujer y que me targeteen². (EI (1.12). P1, 2021).

No obstante, el chat de voz, algunas mujeres mencionan utilizarlo como forma de apoyo y reconocimiento:

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. (EI (1.12). P1, 2021)

En relación con la violencia online en ámbito de los VMO todas las mujeres entrevistadas afirman su existencia y además la vinculan con el anonimato y la impunidad como un aspecto determinante para su existencia:

Estar jugando una partida con compañeros y que te dejen de lado por ser una chica, que te puteen la partida o que te la estropeen para que te maten, insultos por chat privado... yo qué sé. No poder jugar una partida

1 League of Legends

2 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.

tranquila porque no paran de “espamear”³ un mensaje insultándote... cosas de ese estilo a patadas. (EI (29.11). P3, 2021).

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. (EI. (16.12). P2, 2021).

Los ejes sobre los que se construyen las agresiones online en los videojuegos son muy diversos, las mujeres refieren en primer lugar el género, pero identifican también la raza o la orientación sexual, como motivaciones de la agresión.

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. (EI. (16.12). P2, 2021).

Algunas de las mujeres comparan y vinculan las situaciones de violencia y acoso sufridas en el entorno offline con el de los videojuegos:

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 [refiriéndose a la calle]. (EI. (16.12). P2, 2021).

Con relación a la tipología actitudes violentas y machistas que se producen en los VMO respecto a las mujeres, encontramos en los discursos que, generalmente, de forma general se perpetran utilizando condicionamientos de género, perpetuando los roles machistas de género, en el que ellos adquieren el papel de dominadores y/o salvadores respecto a ellas. Aparece la idea del poder del grupo de varones en los que se apoyan y alientan determinados comportamientos (Efecto manada):

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. (EI (1.12). P1, 2021).

Por otro lado, encontramos que las mujeres entrevistadas refieren relatos de dominación durante su interacción con varones en el juego.

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. (EI (1.12). P1, 2021)

Por su parte, también aparece reflejado en los discursos la sexualización en el trato con las mujeres:

Los tíos hacen dos cosas o quieren ligar contigo o te insultan. (EI (29.11). P1, 2021).

Muchas veces quieren ligar contigo y, como no pueden, pues te insultan. (EI (29.11). P2, 2021).

Al hilo de esta sexualización se generan situaciones en las que se utiliza a los personajes del juego para reproducir abusos y agresiones sexuales. Si bien no es un fenómeno común, sí que se detectaron algunas de estas situaciones en los discursos: 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:

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. (EI (28.11). P4, 2021).

En relación con los improperios que reciben las mujeres entrevistadas, estos replican insultos tradicionales relacionados que atienden a prejuicios y estereotipos de género sobre las mujeres:

Y hemos vivido partidas en las que a mi amiga le llamaban zorra, zorrita, puta, hija de puta. (EI (29.11). P2, 2021).

3 Espamear es una castellanización y adaptación de la palabra inglesa “spam”, que significa “correo electrónico no deseado”. En este ámbito significa que los jugadores reciben o envían mensajes no deseados de forma reiterada para acosar a otro.

No obstante, algunas mujeres comentan que no todos los comportamientos tienen un carácter violento y agresivo:

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. (EI (2.12). P3, 2021).

Durante las entrevistas se consultó a las mujeres cuáles habían sido sus reacciones al sufrir o presenciar situaciones de violencia online en los VMO. La mayoría de las reacciones han utilizado recursos personales para afrontarlas (como bloquear, silenciar, pasar etc.), aunque también han preferido abandonar la partida para no sufrir o evitar dichas situaciones.

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. (EG (2.12). P4, 2021).

Algunas mujeres presentan la anticipación como un recurso que les permite evitar situaciones violentas:

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. (EI (1.12). P1, 2021)

Destaca, como aspecto positivo, que muchas finalmente consolidan comunidades de jugadores/as en las que no se producen, se minimizan estas situaciones o se sienten protegidas frente a ellas. No obstante, a veces prefieren jugar y consolidar comunidades de compañeros/as para evitar este tipo de situaciones. En esas comunidades, ellas encuentran respeto y apoyo:

(...) 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. (EG (29.11). P2, 2021)

Finalmente, durante las entrevistas también se consultó a las mujeres sobre las consecuencias de estos episodios de violencia, tanto para quienes las protagonizan, para quienes ellas declaran que son prácticamente inexistentes, tanto por parte del grupo de jugadores como por la propia plataforma de juego:

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. (EI (1.12). P1, 2021)

Y aunque conocen y han utilizado las herramientas de denuncia, no se evidencia una sanción o castigo relevantes cuando se suceden estas situaciones, a pesar de las denuncias:

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. (EI. (16.12). P1, 2021)

Las consecuencias para las videojugadoras sí se dan, y las valoran como importantes. Suelen ser consecuencias emocionales y de carácter simbólico.

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. (EI (29.11). P3, 2021)

Algunos discursos transmiten frustración y rabia como un malestar recurrente generado por estar situaciones:

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... Uf 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. (EG (2.12). P3, 2021)

Finalmente, entre los discursos aparece la necesidad y búsqueda de alternativas, que les permita consolidar una comunidad en la que no perciban, ni sufran esa hostilidad:

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. (EI (28.11). P1, 2021)

5. Discusión

A través de los datos obtenidos en los cuestionarios y los discursos aportados durante en las entrevistas, hemos podido profundizar en las experiencias de las mujeres castellanomanchegas que juegan a videojuegos multijugador online.

En primer lugar, destaca que, en la franja de edad investigada de los 19 a los 29 años, prácticamente la mitad de las mujeres reconoce jugar videojuegos (45,6%), y que de ese porcentaje más de la mitad lo hacen con cierta asiduidad. Dedicándole un tiempo semanal nada desdeñable a esta actividad, en torno a un tercio de las mismas (de tres a cinco días u/o a diario).

Las jóvenes que forman parte del estudio prefieren jugar a videojuegos en sus móviles y sus ordenadores de sobremesa, y cuando juegan suelen elegir juegos de acción y estrategia, frente a otras alternativas que, si bien también están presentes en su escenario de juego, no despiertan el mismo interés.

Aunque el conocimiento sobre qué son los VMO está bastante extendido entre las mujeres videojugadoras de la región (más del 90%), no todas ellas disfrutaban de esta tipología de juego, siendo algo más de la mitad quienes sí lo hacen (68,11%)

En relación a la comunidad con la que interactúan las mujeres videojugadoras durante las partidas de VMO, la mayoría de ellas dicen jugar con personas desconocidas (66,7%) y, además, las perciben como hombres (59,6%). En este sentido y tal y como reflejan los discursos, las experiencias de juego con personas desconocidas y percibidas como hombres tiene un impacto en la experiencia de juego de las mujeres, tanto por los discursos en los que se sienten

Este aspecto, el del jugar con conocidos y desconocidos tiene impactos en la percepción y vivencia en las experiencias de violencia online durante el juego como se ha referido en los resultados de las entrevistas, y que coinciden en que las mujeres entrevistadas prefieren rodearse de personas conocidas en las que las comunidades son menos más respetuosas con ellas, ya que cuando lo hacen en solitario y con personas desconocidas los episodios de violencia son más recurrentes.

Entre las mujeres entrevistadas es bastante habitual mostrar el género durante las partidas multijugador (43,3 %), ello no es óbice para que en muchas ocasiones utilicen determinadas estrategias para esconderlo. Tanto de las encuestas como de las entrevistas las mujeres informan de algunas herramientas para el ocultamiento de la identidad, destacando el uso de alias o identificadores que no pueden asociarse a un género o silenciar el micrófono para evitar ser identificadas como mujeres. Estas estrategias están en línea con los comentarios surgidos en las entrevistas sobre las repercusiones que tiene para ellas en muchos juegos el mostrar su género, o el facilitar la comunicación abierta con las personas desconocidas (y como se ha mencionado) identificadas como hombres, durante las partidas a los VMO.

Con relación a cómo observan y experimentan la violencia online en los VMO, los discursos que se recogen durante las entrevistas dan cuenta de una realidad en la que, como refieren algunas tesis (Amores, 2018; Santana, 2020; Donoso, Rubio y Vilá, 2017;), se da una permanencia de imágenes y roles estereotipados por razón de género, y en la que durante las interacciones que se producen durante las partidas reproducen no solo estas imágenes, sino también características de la violencia de género 2.0. (Donoso, Hurtado y Baños, 2017)

La violencia durante las partidas de VMO es una realidad común entre las mujeres participantes de este estudio, tanto por aquellas que la han vivido, como por aquellas que la han presenciado. Es decir que prácticamente la mitad de las mujeres videojugadoras de VMO o han sido víctimas o han presenciado episodios de violencia online durante sus partidas (45,4%).

El cómo se expresan estas situaciones de violencia adquiere diversos comportamientos agresivos que incluyen los insultos, las bromas sexistas y machistas, la infravaloración y el acoso. Además, es importante el porcentaje de mujeres que se perciben víctimas de este tipo de comportamientos violentos por rasgos de género (63%). Aunque los resultados no son generalizables, es cierto que los datos y las entrevistas devuelven que cuando las mujeres se ven involucradas en episodios de violencia online en VMO la tipología de agresiones están marcadas por un sesgo de género.

Durante las entrevistas se han identificado que las conductas violentas contra las mujeres estas adquieren categorías clásicas del machismo, así como que estas se presentan bajo actitudes sexistas ambivalentes como las que refieren Glick y Fiske (Glick y Fiske, 1997; 2011)

Determinados jugadores varones, en entornos de los VMO, adquieren roles de dominación, protección y/o conquista (como pareja relacional-sexoafectiva) de sus compañeras videojugadoras, y, cuando las mujeres no asumen el papel asignado en base a los arquetipos se traduce en reacciones violentas por parte de sus compañeros.

Ante estas situaciones, las mujeres reaccionan de diversas maneras generalmente tratando de eludir el conflicto, ya sea porque ignoran la agresión o porque abandonan la partida. También utilizando las herramientas

de que disponen las propias plataformas de videojuegos para reportar y/o bloquear a la persona agresora. Durante las entrevistas destacó sobre todo la evitación (silenciando, bloqueando...) y el uso de alias y avatares neutrales para evitar y prevenir las situaciones de violencia. Las mujeres transmiten en los discursos que estas situaciones de violencia tienen un impacto en cómo seleccionan, acceden y disfrutan de los VMO.

La violencia en el mundo de los VMO tiene un impacto en el mundo offline tanto emocional como psicológico importante para las mujeres que lo sufren. Las mujeres encuestadas y entrevistadas denotan que les hace sufrir de sentimientos de ira y ansiedad, y que, adicionalmente impacta directamente en su autoestima. Pero no solo les afecta emocionalmente, sino que, como se ha mencionado, tiene consecuencias en sus conductas pues llega a provocar que abandonen la partida en curso, e incluso puede que dejen de lado el juego al completo. Algunas de las videojugadoras entrevistadas nos hablan de experiencias de agresión directa por parte de varones, que utilizan a los personajes del juego para simular agresiones físicas y sexuales sobre los personajes de sus compañeras y, por ende, para incomodar y hostigarles a ellas. Este aspecto requeriría de una profundización para determinar el impacto entre las mujeres que lo experimentan ya que, como ellas mismas refieren en las entrevistas, los videojuegos forman parte de su vida no solo en dedicación sino también por el recorrido personal con ellos.

A pesar de que las principales compañías que tienen videojuegos multijugador online de gran calado suelen disponer de códigos de conducta y de sistemas de denuncia y *reporting* disponibles para sus jugadores y jugadoras (Arroyo C., et al, 2022), no todas las mujeres del estudio tienen conocimiento sobre estos, menos de la mitad (42%) los conocía, y en general muy pocas hacen uso de ellos (26%). Este desconocimiento y el poco uso que se tiene de ello, aparece reflejado en las entrevistas en la sensación de impunidad con la que actúan las personas agresoras y la sensación de inutilidad de las medidas que toman las compañías al respecto.

En este sentido, las mujeres del estudio prefieren construir espacios y grupos de relación, comunidades, en las que se sientan seguras y respetadas y puedan disfrutar de experiencias de juego positivas.

6. Conclusiones

Esta investigación nos ha permitido acercarnos a la realidad de las mujeres videojugadoras castellanomanchegas en el mundo de los videojuegos multijugador online, desde una perspectiva amplia, pero también profunda.

Con relación a las conclusiones que podemos ofrecer, distinguimos, al menos, tres grandes ámbitos: Por un lado, el que tiene que ver con la industria del videojuego, se ha identificado una responsabilidad importante en el mantenimiento y reproducción de estas conductas, que si bien no puede controlar hasta el extremo el comportamiento de sus jugadores si debe ser mucho más proactiva en la detección e identificación de episodios de violencia machista y en poner en juego herramientas verdaderamente eficaces para evitar que se repliquen y perpetúen.

En este sentido, la experiencia del mundo online, como extensión de la vida offline, y por tanto un espacio que refleja este último, debe comprometer a las compañías en promover espacios de juego libres de violencia, más allá de la temática o el sistema del juego, además de comprometerse con las personas que sufren la violencia dentro y fuera de sus juegos.

Tal y como refieren las participantes, una de las maneras de confrontar la violencia debe pasar por ampliar y reforzar la efectividad de los sistemas de denuncia con los que cuentan los juegos, tratando de hacerlos más cercanos e inmediatos. Por ejemplo, incorporando otras medidas complementarias como los filtros de palabras en los chats y el resto de comunicaciones online.

Desde nuestro punto de vista, además las compañías deben facilitar la existencia de registros sobre las denuncias realizadas, que sean de acceso público, de ese modo la comunidad en su conjunto puede visualizar y contribuir a reducir el nivel de toxicidad del juego, tanto para las mujeres como para el resto de colectivos objetivo de los ataques de odio.

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 protegidas¹ 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*.

7. Agradecimientos

El presente texto nace en el marco de un proyecto financiado por la orden de subvenciones para la investigación 2021 del Instituto de la Mujer de Castilla-La Mancha, “32Bits – Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha”.

Referencias

- Amores, M. (2018). VV.AA. *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. ANAITGAMES.
- Arroyo López, C., Esteban Ramiro, B., Moreno López, R. y Sánchez Gómez, E. (2022). *Informe de conclusiones. 32bits – Experiencias de mujeres en lo videojuegos online de Castilla – La Mancha*. Instituto de la Mujer de Castilla – La Mancha.
- Asociación Española de los Videojuegos (AEVI). (2021) *La Industria del videojuego en España. Anuario 2020*. AEVI.
- Asociación Española del Videojuego. AEVI (2022, 22 de marzo) *El videojuego facturó 1.795 millones de euros en 2021, con una base superior a los 18 millones de usuarios en España*. AEVI. <https://onx.la/95193>
- 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://onx.la/a13a8>
- 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://onx.la/e3f8e>
- 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://onx.la/ab853>
- García, A. (2022, 5 de mayo). *Los accionistas de Activision Blizzard aprueban la compra por parte de Microsoft*. <https://onx.la/8b65f>
- 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://onx.la/bf754>
- 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://onx.la/25a56>
- 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>
- Glick, P., & Fiske, S. T. (2011). *Ambivalent sexism revisited*. *Psychology of women quarterly*, 35(3), 530-535.
- Gómez, L. (2015, 23 de marzo). *Una semana jugando online siendo mujer*. Xataka.com. <https://www.xataka.com/videojuegos/una-semana-jugando-online-siendo-mujer>
- Gutiérrez, E. J. D., Bañuelos, E. T., Gordón, M. G., Fernández, J. R., González, R. C., Fonseca, R. C., ... & BuenoLa, J. M. (2014). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. CIDE: Instituto de la Mujer.
- Guinness World Records (2020). *Best-selling MMO videogame*. <https://onx.la/bd302>
- 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.
- 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://onx.la/10829>

VIDEOJUEGOS ONLINE: ESCENARIOS DE INTERACCIÓN Y EXPERIENCIAS DE VIOLENCIA EN MUJERES GAMERS

- 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).