

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche
Titulación de Periodismo

Trabajo Fin de Grado
Curso Académico 2022-2023



Título: Para vosotras, jugadoras

Title: For you, gamers

Subtítulo: Machismo en los videojuegos: Censura del siglo XXI

Subtitle: Sexism in video games: 21st Century censorship

Alumna: Iman Chaibi El Habziz
Tutor: Joaquín Juan Penalva

Agradecimientos

A mis padres, a los que admiro y quiero, aquellos que me apoyan siempre y se enorgullecen de cada paso que doy. Aquellos que dejaron atrás su país natal (Marruecos), familiares y amigos para que mis hermanos y yo podamos tener un futuro mejor. Una vida entera no es suficiente para agradecer todo vuestro esfuerzo y sacrificio. Os quiero.

A mis hermanos, a los cuales quiero mucho y espero que encuentren fácilmente su vocación y puedan cumplir sus sueños a pesar de las dificultades que presenta la vida.

A mis amigas, las que siempre me escuchan, se interesan por mis proyectos, las que me hacen feliz y a las que quiero mucho. Las que han escalado conmigo todas las montañas y me han acompañado en todas las etapas. Sois mi ejemplo a seguir, espero que podáis cumplir todos vuestros propósitos y que nuestra amistad dure toda la vida.

A Ana Flores, quien me impulsó a iniciar esta aventura tal y como lo haría una segunda madre. Quien me hace reír y me podría escuchar horas hablando de series coreanas. Quien me concedió la entrevista más especial que he hecho en los cuatro años de carrera. Gracias por ayudarme a creer en mí para poder matricularme en la carrera de mis sueños. Ya lo dijo nuestra serie favorita: “El tiempo es el que es”.

A Joaquín, mi tutor. Quien me ha acompañado en todo el proceso, ha confiado en mí desde el primer momento y me ha ayudado a realizar este TFG. Muchas gracias por todo.

A todas las mujeres, especialmente a las gamers. Espero que un día podáis disfrutar de vuestro pasatiempo favorito sin sufrir acoso. Como bien indica el título: Para vosotras, jugadoras.

Gracias también a todas las fuentes que han participado en el reportaje. Sin vosotras esto no habría sido posible. Muchas gracias.

Resumen

El machismo está integrado en la sociedad desde hace siglos y, con la aparición de Internet y de los videojuegos *online*, el acoso sexista se desarrolla en cuestión de segundos. El porcentaje de jugadoras, desarrolladoras, programadoras, analistas y *streamers* se ha incrementado en los últimos años y actualmente el 40% de las mujeres forma parte de este sector, según el *Informe CIMA 2022*, publicado por ArsGames y la Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales.

El mundo de los videojuegos sigue siendo un lugar masculinizado y el género supone una barrera para las mujeres que se quieren dedicar profesionalmente al *gaming*. El 59% de las mujeres oculta su género para evitar el acoso y el 49% de las *gamers* han sido discriminadas en un videojuego *online* (Informe CIMA, 2022).

Asimismo, todavía se recurre a la sexualización de los personajes femeninos para generar ingresos y publicidad. Esta técnica perpetúa los estereotipos que los consumidores utilizan para humillar a las víctimas. Las jugadoras reciben amenazas de muerte, vejaciones, incitaciones a la violencia sexual y fotografías de genitales.

Los terapeutas alertan sobre las consecuencias psicológicas que sufren las mujeres al enfrentarse a este tipo de agresiones verbales. Las *gamers* pueden desarrollar ansiedad, depresión, problemas de autoestima y de confianza.

Este proyecto cuenta con una recopilación de varios testimonios, así como con la intervención de una periodista especializada en videojuegos, una desarrolladora de videojuegos, una entrenadora de *e-sports* y una psicóloga clínica. La perspectiva psicológica aporta originalidad y profundidad, ya que los medios tratan este tema de forma superficial.

Los videojuegos *online* como el *League Of Legends* y el *Valorant* se han convertido en la nueva censura del siglo XXI y en una nueva técnica de *ciberbullying* que afecta concretamente a las mujeres.

Palabras clave: Videojuegos, acoso, machismo, sexualización, *gamers*, *streamers*.

Abstract

Sexism has been embedded in society for centuries and, with the emergence of the Internet and online video games, sexist harassment develops in a matter of seconds. The percentage of female gamers, developers, programmers, analysts and streamers has increased in recent years and currently 40% of women are part of this sector, according to the CIMA 2022 report, published by *ArsGames* and *Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales*.

The world of video games continues to be a masculinized place and gender is a barrier for women who want to dedicate themselves professionally to gaming. 59% of women hide their gender to avoid harassment and 49% of female gamers have been discriminated against in an online video game (CIMA Report, 2022).

In addition, the sexualization of female characters is still used to generate revenue and publicity. This technique perpetuates the stereotypes that consumers use to humiliate the victims. Female gamers receive death threats, harassment, incitement to sexual violence and pictures of genitalia.

Therapists warn about the psychological consequences that women suffer when facing this type of verbal aggression. Gamers can develop anxiety, depression, low self-esteem and confidence problems.

This project includes a compilation of various testimonials, as well as the intervention of a journalist specialized in video games, a video game developer, an e-sports coach and a clinical psychologist. The psychological perspective brings originality and depth, since the media treats this topic superficially.

Online video games such as *League of Legends* and *Valorant* have become the new censorship of the 21st century and a new cyberbullying technique that specifically affects women.

Key-words: Video games, harassment, sexism, sexualization, gamers, streamers.

ÍNDICE

1. Introducción y justificación del reportaje
2. Material y método del trabajo
3. Contenido del reportaje publicado
4. Interpretación derivada de la investigación
5. Bibliografía y fuentes documentales
6. Notas
7. Anexo I: Anteproyecto



1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Las mujeres representan el 40% de la industria española del videojuego. Sin embargo, sólo el 3% se dedica a la programación, el 11% al diseño y el 20% al desarrollo de videojuegos (López, 2017). El *Informe CIMA 2022*, publicado por ArsGames y la Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales, destaca que la mayoría de las mujeres trabaja en el sector del *marketing* y de la comunicación. No obstante, los hombres se desenvuelven en los departamentos de diseño, arte, imagen y sonido, programación y animación.

Las mujeres no tienen referentes femeninos que les puedan facilitar el acceso a esta industria y, en el momento en el que dejan atrás los juegos narrativos para iniciar sus experiencias en los competitivos, se encuentran con situaciones de acoso muy violentas. El 49% de las mujeres han sufrido acoso en el mundo de los videojuegos y el 59% oculta su género en las partidas *online* para intentar evitarlo (Informe CIMA 2022).

El objetivo de este reportaje es analizar la situación crítica que viven las mujeres en el entorno digital, concretamente en los videojuegos. Se trata de un tema de actualidad y de interés público, puesto que los videojuegos están en constante evolución y las nuevas tecnologías han provocado una gran transformación social. La violencia, el *bullying* y el acoso también se han adaptado a Internet. Asimismo, la recopilación de testimonios es importante para llevar a cabo la concienciación de la sociedad. Hay personas que no están informadas al respecto y otras que normalizan este tipo de violencia machista.

Algunas de las hipótesis planteadas al inicio de la investigación se han confirmado. Al entrevistar a varias *gamers* o *streamers*, se ha asegurado un patrón en los mismos juegos. Las entrevistadas afirman que en los videojuegos *League Of Legends* y *Valorant* es donde más acoso han sufrido. Estas declaraciones coinciden con los datos del *Informe CIMA 2022*. Además, Anabel Valencoso Requena, psicóloga y sexóloga, ha confirmado la hipótesis que manifestaba la posible aparición de consecuencias psicológicas y fisiológicas en las víctimas.

Por último, la masculinización del sector del videojuego español es una de las causas de la discriminación que sufren las mujeres cada vez que consumen este producto cultural. No obstante, la teoría que se tenía al principio de la investigación sobre la diferencia entre las experiencias de las *streamers* profesionales y las *gamers* habituales no se ha podido corroborar, puesto que ninguna *streamer* o *gamer* popular ha querido participar en el reportaje. Sin embargo, una de las fuentes más importantes de este proyecto, Marta Trivi, periodista especializada en videojuegos, ha asegurado que para los medios de comunicación es más importante un hecho sensacionalista que afecte a jugadoras profesionales.

Los medios de comunicación no cubren este tema y las pocas veces que lo mencionan lo hacen de forma alarmista. Asimismo, ignoran la raíz social del problema y demonizan los videojuegos. Las noticias y algunos reportajes publicados no analizan el testimonio de las víctimas.

No obstante, los proyectos más completos al respecto son los informes de asociaciones y entidades sin ánimo de lucro que se dedican a estudiar estadísticamente los roles de género y la situación actual de la mujer en el mundo de los videojuegos. Estos estudios han sido necesarios para comprender y reflejar el contexto social. Algunos ejemplos son: *Informe CIMA 2022* de ArsGames y la Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales; *Informe AEVI* (2021); *Informe 32BITS* del Instituto de la Mujer de Castilla-La-Mancha; *Violencia y sexismo en los videojuegos* del Instituto Andaluz de la Mujer...

Este proyecto pretende ampliar la visión periodística de la investigación y abordar distintas perspectivas como la testimonial, psicológica, tecnológica y social. *Para vosotras, jugadoras* tiene el propósito de humanizar unas cifras que la población ignora, así como aportar novedad a lo que ya está publicado.



2. MATERIAL Y METODOLOGÍA DEL TRABAJO

2.1. Cronograma

En primer lugar, se ha propuesto y confirmado el tema de la investigación principal, así como redactado el anteproyecto y preparado los cuestionarios. A continuación, se ha contactado y entrevistado a las fuentes sin parar la constante actualización de las fuentes documentales y de referencias bibliográficas. Posteriormente, se han transcrito las entrevistas y se ha seleccionado la información más relevante. Tras reflexionar sobre la posible estructura del reportaje, se ha comenzado a redactar este proyecto periodístico. Finalmente, se ha iniciado la redacción de la memoria del TFG y se han ultimado detalles.

2.2. Dificultades en el proceso de investigación

-La violencia en el mundo de los videojuegos es un tema que debe ser atendido con precisión, puesto que está sujeto a una constante innovación tecnológica y actualidad periodística. Asimismo, se trata de una situación delicada que depende de la experiencia de cada víctima, por lo tanto, hay que ser concretos y empáticos, así como conscientes de la importancia de acotarlo a una localización específica. El acoso hacia las mujeres en los videojuegos *online* es un conflicto que se da a nivel mundial, pero cada país está influenciado por su respectivo contexto cultural, social y político. La primera dificultad que se ha presentado en la investigación se ha dado en la documentación, ya que hay distintos informes que retratan datos y cifras según la ubicación y la fecha en la que se realiza el estudio. Por lo tanto, hay que actualizar la documentación constantemente para garantizar el rigor periodístico.

-Algunas de las fuentes que han participado en el reportaje residen fuera de Alicante, de modo que el audio de las entrevistas no tiene suficiente calidad y la realización de fotografías propias se ha visto limitada. No obstante, hay eventos y lugares que han facilitado la realización de fotografías propias. El Salón del Manga celebrado en IFA de Alicante y los lugares de ocio *online* han sido los escenarios principales. También se han realizado fotos en tiendas de videojuegos alicantinas.

-En cuanto a las entrevistas, cabe señalar que una de las fuentes expertas resultó ser un inconveniente para el proyecto. Una analista de *e-sports* aseguró que quería participar en el reportaje, pero el día de la entrevista canceló el encuentro pocos minutos antes de comenzar. Me contactó por correo electrónico y me preguntó si se podía aplazar la entrevista, a lo que yo respondí con un sí. No obstante, al día siguiente, día en el que supuestamente iba a tener un posible hueco disponible, no dio señales de vida. Tras pasar una semana volví a contactar para confirmar si seguía interesada en la entrevista, pero no contestó. Además, hubo otras fuentes que no respondieron a los correos electrónicos, llamadas telefónicas o mensajes de texto en redes sociales y otras fuentes que, directamente, se negaron a colaborar.

2.3. Fuentes propias y estructura

Se ha contactado con fuentes expertas y fuentes afectadas para que puedan aportar su testimonio y sus declaraciones. De esta manera, el reportaje podrá obtener veracidad y credibilidad, así como humanización. El reportaje cuenta con una perspectiva psicológica, periodística, social y tecnológica.



Marta Trivi (Málaga, 1988) es una periodista cultural especializada en videojuegos. Empezó escribiendo sobre cine y cultura *pop* en medios de comunicación como *Verne*, *Canino Mag* y *Nivel Oculito*. Actualmente es la redactora de *AnaitGames*. También participa en el *podcast* semanal *Reload*, el cual la sitúa como la única mujer en los cinco *podcasts* sobre videojuegos más escuchados de España. Marta Trivi realiza estudios sobre los roles de género y el machismo en los videojuegos. Además, analiza la relación entre desarrolladoras, escritoras y pioneras de la industria del videojuego. La periodista malagueña es una de las autoras de *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*, un ensayo que habla de cómo las desarrolladoras de videojuegos están siendo invisibilizadas por no encajar en el perfil de “genio creador”. Asimismo, el *marketing*, la localización y el periodismo de videojuegos han influido en la invisibilización del acoso que sufren las mujeres en los juegos *online*, de modo que Marta Trivi es una de las fuentes expertas más importantes de este reportaje, ya que aporta datos periodísticos. Marta Trivi participó en el polémico *Gaming Ladies* organizado por Marina Amores. El primer encuentro fue un éxito, pero el segundo fue boicoteado por los *gamers* e incluso se produjo una amenaza de bomba en las oficinas de Pekín. Se filtraron fotografías del evento y, a pesar de haber exigido la participación masculina, cuando esta fue permitida en la nueva edición del evento, ningún hombre apareció. La redactora de *AnaitGames* también ha sufrido acoso en los videojuegos y paternalismo en el ámbito laboral.



Gala María García (Alicante, 1992) es una desarrolladora de videojuegos cuyo rol se basa en la programación. Ha participado en dos videojuegos españoles: *SCARF* (*Uprising Studios*, 2021) y *Disembodied*. Gala García estudió Ingeniería Multimedia en la Universidad de Alicante y años más tarde cursó el Máster de Programación de Videojuegos en Madrid. Intentó montar su propia empresa junto a 15 compañeros, pero actualmente trabaja como profesora asociada en la Universidad de Alicante. Su participación permite abordar el tema de la sexualización de los personajes femeninos, la cual influye en el aumento de la discriminación contra las mujeres. Gala María García aporta profesionalidad y credibilidad al reportaje, puesto que ha trabajado en la industria y, aunque actualmente se dedique a la docencia, tiene conocimientos sobre el desarrollo y la programación de videojuegos.



María Pisente Mejía (Valencia, 2000), conocida como Mery en *Twitch*, es una *streamer* y creadora de contenido de 22 años. Actualmente está de baja laboral y sus *hobbies* son la lectura, ver series de ciencia ficción, anime, dibujar y jugar a videojuegos. Hace directos de forma diaria mientras juega al *Overwatch 2*, *Valorant* y *League of Legends*. Además, está inscrita en un equipo femenino de *Valorant* llamado *Gmask*. A Mery le gusta interactuar con los demás usuarios en su canal, pero en todas las partidas acaba siendo discriminada, sexualizada y humillada. Su testimonio aporta valor humanístico y credibilidad al reportaje, puesto que explica en primera persona y de forma profunda el acoso que sufren las mujeres en el sector del videojuego español.



Anabel Valencoso Requena (Alicante, 1995) ha tratado a varias *influencers* y creadoras de contenido. Estudió Psicología en la Universidad Miguel Hernández de Elche y cursó un Máster General Sanitario en Psicología Clínica en la Universidad Europea. También se graduó en Sexología Clínica en el Instituto Sexológico Murciano y estudió *Sexcoaching* de parejas en el *International Coaching Education*. Cabe señalar que dispone de numerosos cursos de realidad virtual enfocados en la psicología adulta, adolescente e infantil. Además, trabajó como técnica de

radioterapia, psicóloga experta en educación sexual y actualmente tiene su propia consulta, llamada *Anabel Valencoso Psicología*. Su entrevista añade veracidad y originalidad al tratar las consecuencias psicológicas del acoso en videojuegos *online*.



Lorena Suárez Rodríguez (Cádiz, 2001) está preparando los exámenes de selectividad para poder cursar el próximo año el Grado en Educación Primaria o en Educación Infantil. Además, dispone del título del Grado Superior de Restauración y cada verano trabaja en el sector de la hostelería. Sus pasatiempos favoritos son la lectura y ver series de televisión, así como jugar a videojuegos. La historia de Lorena Suárez es importante para la investigación, ya que, a diferencia de los demás testimonios, ella asegura haber sufrido acoso por personas de su entorno.



Idayra Pérez Delgado (Tenerife, 1997) crea contenido en *Twitch* para una empresa de videojuegos *LGBT-friendly*. Además, fue entrenadora de un equipo de *e-sports* femenino de *Valorant* y de uno mixto. Actualmente, entrena a otro equipo femenino de *Valorant* llamado *AG3 Polygon*. Idayra Pérez, conocida en el mundo de los videojuegos como *Dovah*, también estudia un curso de Animación 3D. Las declaraciones de Idayra Pérez Delgado permiten conocer cómo son los entornos competitivos de los *e-sports*, así como cuáles son las sensaciones y conductas habituales de las jugadoras del equipo. De esta manera, también se aporta valor periodístico, puesto que los medios de comunicación cubren eventos famosos y en este reportaje se muestra el

ambiente de las ligas locales. A pesar de no asistir presencialmente a los torneos, la entrevista realizada a la entrenadora de *AG3 Polygon* favorece el conocimiento sobre las competencias *online* femeninas o mixtas.

2.4. Estructura del reportaje

El reportaje escrito *Para vosotras, jugadoras* cuenta con un titular concreto y directo que hace referencia al eslogan de *PlayStation*. Además, el subtítulo refleja de forma directa la censura e hipervigilancia a las que están sometidas las mujeres en este entorno. Posteriormente, hay una entradilla atractiva que relata el día a día de la primera *gamer* afectada y las conductas violentas a las que se enfrenta. No se desvela la identidad de la jugadora hasta el final del párrafo con el fin de generar gancho periodístico.

A medida que el lector vaya avanzando, se encontrará con un párrafo clave que aporta una serie de datos para comprender el contexto del conflicto. Se continuará con los datos y con algunas declaraciones de las fuentes expertas para aportar credibilidad al asunto. Después, se seguirá narrando la situación de María Pisente Mejía (Mery). Asimismo, se insistirá en su situación psicológica y en las consecuencias negativas que afectan a la salud mental de las jugadoras para comprender la gravedad del acoso. Para ello, se reforzará la narración con parte de la información extraída de la entrevista realizada a la psicóloga Anabel Valencoso.

Como indican las pautas del TFG, se establecerán ladillos o divisiones internas en el reportaje. El próximo bloque hace referencia a las conductas de los acosadores y a sus respectivas sensaciones psicológicas y fisiológicas, así como a los cambios neurológicos y biológicos que sufren las mujeres al encontrarse con esas agresiones verbales diariamente.

La siguiente sección temática profundizará en la experiencia de Lorena Suárez Rodríguez con el objetivo de comparar distintas experiencias, ya que, en el caso de Mery, los acosadores son usuarios desconocidos, sin embargo, Lorena Suárez ha sido agredida verbalmente por un amigo y acosada por el amigo de su hermana y por el amigo de su novio.

El próximo punto que conviene destacar se basa en la sexualización de los personajes femeninos y en cómo esta práctica afecta psicológicamente a las mujeres. También se abordará su influencia en la discriminación que ejercen los hombres contra las mujeres en este sector audiovisual.

Finalmente, tras aclarar otros datos contextuales y estadísticos, se terminará narrando parte del testimonio de la entrenadora y creadora de contenido Idayra Pérez Delgado, conocida en *Twitch* como Dovah. Asimismo, el reportaje terminará con una conclusión de tendencia literaria similar al estilo que se ha empleado para redactar la entrada. Cabe señalar que, a lo largo del texto, habrá cursivas, negritas, enlaces, fotografías, sumarios o destacados, así como titulares de las divisiones internas explicadas anteriormente. También se añadirán gráficos y los enlaces de las entrevistas irán anclados en la primera mención de cada fuente.

2.5. Campaña en redes sociales

Para difundir el reportaje se publicará el enlace de *Medium* a través de redes sociales, como *Twitter*, *Instagram* y *Tik Tok*. De esta manera, podría aumentar la cantidad de lectores. Además, se añadirán los *hashtags* #ParaVosotrasJugadoras, #AcosoEnVideojuegos y #NoCensuresTuHistoria con el fin de visibilizar este tema y concienciar a la población. El objetivo de esta campaña es que las víctimas que quieran contar su testimonio puedan darse a conocer y sentirse respaldadas por la comunidad *gamer*. Una semana previa a la divulgación del reportaje, se anunciará mediante estos *hashtags* la idea principal de la investigación y se publicarán enlaces necesarios para la contextualización del objeto de estudio de este TFG. También se elaborará un breve episodio de *podcast* de entre un minuto y cinco para emplearlo como avance del reportaje. Por añadidura, se realizará un tráiler unido a una música épica de fondo que recopila cortes de voz de las distintas entrevistas realizadas. Asimismo, se publicará el audio en *YouTube* y se añadirá el enlace en el reportaje como un mecanismo de multimedia más. Esta estrategia se repetirá con el avance del artículo. Finalmente, se procederá a difundir el reportaje constantemente en *Internet* y a interactuar con los lectores.

2.6. Repercusión del reportaje en redes sociales

-Avance y tráiler del reportaje publicados en Youtube:



Comentario destacado



Cosasdesolohoy97 · hace 2 días

Un vídeo muy interesante, uno de los puntos que me ha gustado que se mencionó en el reportaje es la cuestión del cuerpo de la mujer. Si es un hombre gordo el que juega, rara vez recibe comentarios despectivos (aunque hay excepciones como el caso de Ibai) como el de "te vas a morir de colesterol", pero cuando se trata de una mujer si ésta no entra dentro del estándar de mujer gamer delgada, pecho voluminoso y escote pronunciado, automáticamente se le insulta diciendo que no está sana y que adelgace en vez de jugar. Es decir, o la consideran "apta para sexualizarla" y la reducen a solo eso y por tanto deciden "no echarla" del juego o directamente el odio es desmedido contra ella.



Iris Gonzaga · hace 23 horas

Qué importante es empezar a hablar de estos temas, y que cada vez se vaya teniendo más conciencia de ello para que se pueda disfrutar sin ningún tipo de insulto, amenaza...
Muy buen trabajo ❤️



Comentario destacado



Ariadna Martínez Cereceda · hace 1 día

Me da realmente pena escuchar testimonios reales directamente de una persona que ha sufrido este tipo de acoso, realmente la gente necesita vernos a las mujeres como seres humanos y no degradarnos de esa manera, me encanta que se haga ver de esta manera ❤️



3. CONTENIDO DEL REPORTAJE PUBLICADO

<https://medium.com/@iman.chaibi/para-vosotras-jugadoras-1b6c0125da8e>

IMAN CHAIBI EL HABZIZ

Para vosotras, jugadoras

Machismo en los videojuegos: La censura del siglo XXI

Mientras prepara el café intenta averiguar qué videojuego es menos hostil. Quiere jugar al *Overwatch* porque ahí puede desactivar el chat de voz, pero en el fondo le apetece jugar al *Valorant*. Al iniciar sus directos, lo primero que escucha no es un buenos días, sino una amenaza de muerte y un mensaje que incita a la violencia sexual. [Mery](#), una *streamer* de 22 años, se sumerge en una burbuja de ansiedad y llora durante dos horas por un comentario que el acosador ha publicado en dos segundos.



El 66% de las mujeres juega a shooters según una encuesta de Reach 3 Insights y Lenovo | Foto: Iman Chaibi

El 59% de las jugadoras [oculta su género](#) para evitar el acoso y lo hacen silenciando el micrófono o distorsionando [la voz](#) para que parezca más masculina. La censura se ha adaptado a las nuevas tecnologías y se ha impuesto en la [industria del videojuego](#).

Las mujeres representan el 40% del sector de videojuegos en España, según el [Informe CIMA 2022](#), publicado por ArsGames y la Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. Los juegos en los que más casos de acoso se producen son: *League of Legends*, *Dota 2*, *Overwatch*, *PUBG*, *Valorant* y *Counter-Strike: Global Offensive*.

La [redactora de Anait Games, Marta Trivi](#), asegura que los factores que fomentan el machismo en este sector son la falta de representación femenina y el tratamiento informativo actual. “Los medios generalistas sólo le dan visibilidad a hechos sensacionalistas o a los que afectan a *streamers* famosas”, afirma la periodista.

La sexualización de las mujeres y la escasa presencia de desarrolladoras de videojuegos agravan la situación. La mayoría de las mujeres se dedica a la comunicación y al *marketing*. El 3% de las mujeres trabaja en la programación y sólo el 17% desarrolla videojuegos, según la [Asociación Española de Videojuegos](#).



El 49% de las mujeres asegura haber sufrido acoso en los videojuegos online. | Set de gamer| Foto cedida por: Nawal Maron

También se produce el fenómeno de [la casa del árbol](#). Se trata de la ausencia de mujeres en determinados sectores debido a la limitación que imponen los hombres al considerarlas débiles, menos profesionales o no merecedoras de realizar ciertas prácticas.

“Los medios generalistas sólo le dan visibilidad a hechos sensacionalistas”, asegura la periodista Marta Trivi

Este concepto proviene de las casas de madera que aparecen en las películas con carteles que impiden la entrada a las niñas. “A la hora de ser escuchadas nosotras tenemos problemas, ya que ellos tienen menos miedo a defender una idea”, critica [Gala García, desarrolladora de videojuegos y profesora de Ingeniería Multimedia en la Universidad de Alicante](#).

María Pisente (Mery) tiene ansiedad desde los 15 años y afirma que su salud mental ha empeorado desde que la acosan en sus directos. Le piden fotos de sus pechos y de sus pies y le exigen que lea frases con un tono erótico. Además, la sexualizan y la idealizan porque esperan algo a cambio. “O eres una diosa del olimpo y te hacen caso a la primera, te ofrecen armas y *skins* nuevas o eres una puta y te amenazan con violarte, matarte o incluso enterrarte viva”, afirma la *gamer*.



Cientos de gamers asistieron el 18 de abril de 2023 al Salón del Manga de Alicante | Foto: Iman Chaibi

Durante la partida cuando sus compañeros averiguan su identidad de género la bloquean e intentan eliminarla del juego a pesar de pertenecer al mismo equipo. Siempre le piden ser *support* o curar a los protagonistas, pero Mery insiste en que también quiere “matar” y participar en las aventuras al igual que los demás. “Los hombres juegan con personajes que tienen más habilidades ofensivas para ser los protagonistas y tener más muertes”, declara la *streamer*.

En uno de sus directos un joven le exigió a Mery que se fuera a la cocina y le amenazó con agredirla sexualmente. También le dijo que iba a fallecer pronto porque “estaba gorda y tenía el colesterol alto”. La *streamer* ha tenido que enfrentarse a declaraciones impactantes como la

siguiente: “Deberías liarte con un negro, que te viole antes de llegar a casa y al día siguiente hacer como si no hubiera pasado nada”.

La jugadora valenciana sufre ataques de pánico y actualmente salir a la calle le supone un gran esfuerzo psicológico. [Anabel Valencoso, psicóloga clínica y sexóloga](#), manifiesta que el acoso en el mundo de los videojuegos *online* también provoca consecuencias fisiológicas.

“O eres una diosa del olimpo o te amenazan con matarte y enterrarte viva”,

explica la jugadora Mery

Avance de Para vosotras, jugadoras. | Locutado por Iman Chaibi

En este caso aumentan los niveles de cortisol porque las víctimas se sienten en peligro, se incrementa la adrenalina al recibir comentarios hirientes y el cuerpo interpreta una posible pelea, por lo que el sistema nervioso reactivo produce malos hábitos de alimentación e insomnio.

La *gamer* siente indefensión y pánico por no saber gestionar física y emocionalmente este tipo de agresiones verbales. Así lo explica la psicóloga Anabel Valencoso: “Sufren ansiedad antes del directo porque piensan en el acoso que van a recibir, durante la partida por los graves insultos y después del encuentro *online* por no tener herramientas para afrontar la situación”.

María Pisente le envió a *Riot* las pruebas y los nombres de los implicados y aun así no proporcionaron soluciones. La empresa declaró que tenía otros problemas técnicos y que no iba a encargarse de la situación de esta *gamer*. “Incluso si dicen que me van a violar y que me van a matar, no van a hacer nada al respecto”, denuncia la afectada.

Los expertos aseguran que es imposible erradicar el acoso, puesto que está bastante presente en las competencias *online* y a las plataformas no les importa cuál es la raíz. Es decir, sólo intervienen cuando el usuario ha acumulado muchas denuncias o si la *streamer* es muy conocida.

El machismo en el mundo de los videojuegos no se limita a los insultos, sino que va más allá. A pesar de hacer montajes con sus caras y publicarlos en plataformas como *Only Fans*, la policía no puede hacer nada, ya que las *IPS* son de otros países y los usuarios se ocultan bajo el anonimato. A veces se trata de una misma persona que se crea distintos perfiles para seguir acosando a una *streamer* por la que siente fijación.



Las mujeres dejan atrás los juegos narrativos para iniciar sus experiencias en los competitivos | Foto: Iman Chaibi

Tus amigos pueden ser machistas

En los juegos *online* las mujeres no son acosadas solamente por usuarios desconocidos, sino también por hombres pertenecientes a su entorno más cercano. Es el caso de [Lorena Suárez Rodríguez](#), una *gamer* de 21 años, con la que se obsesionó un amigo de su hermana durante meses.

Lorena Suárez estaba jugando al *League Of Legends* cuando su amigo empezó a gritarle y a llamarla “puta” por haber perdido en una partida. El acosador también se enfadó tras haber visto en *Instagram* una fotografía de la jugadora con su novio.

Asimismo, recibió comentarios discriminatorios y obscenos por parte del compañero de su pareja. Este joven agregó a Lorena Suárez en todas las redes sociales y le dijo que la apreciaba como si fuera su mejor amiga. No obstante, en las competiciones se mostraba agresivo, ya que la jugadora no aceptaba sus peticiones afectivo-sexuales. El [44% de las mujeres](#) recibe amenazas tras negarse a mantener relaciones con hombres, según el Ministerio de Igualdad (2022).

Lorena Suárez publicó en redes sociales una fotografía en bikini y el otro *gamer* le dio a entender que iba a utilizarla para su propio placer sexual. Desde ese momento la jugadora se ha planteado abandonar su hobby favorito.

La otra cara de la moneda

Un estudio de la [Anti-Defamation League \(ADL\) y la Fair Play Alliance \(2020\)](#) demuestra que hay dos tipos de acosadores en el mundo de los videojuegos; los que producen comportamientos negativos y los que tienen una conducta criminal. Por un lado, se da el típico matón que reproduce en el entorno digital la misma violencia que ejerce en la calle. Por otro lado, existen las personas con conductas normativas y eso complica la identificación de estos usuarios.



El 48% de las mujeres juega a videojuegos, según la Asociación Española de Videojuegos. | Foto: Iman Chaibi

Los acosadores piden ayuda psicológica para tratar temas personales, pero no reconocen que hacen daño a otras personas. Esto se debe a la deshumanización que generan las redes sociales y las plataformas *online*. Además, desarrollan dopamina por la sensación de gratificación que les genera reproducir comentarios misóginos, ya que sienten valentía y adrenalina al publicarlos.

Incluso producen oxitocina al recibir aprobación externa de otros hombres. En este contexto, el sistema neurológico se asemeja al que se tiene en casos de adicción, puesto que les “engancha” depositar su impulsividad y falta de autoestima en las víctimas.

90, 60, 90

A parte de enfrentarse al acoso diario, las jugadoras también se encuentran con la incomodidad que les produce ver personajes femeninos tan sexualizados. En *Personas 5* hay un personaje llamado Ant que critica la hipersexualización pero acto seguido el videojuego lo sexualiza. La escritora o desarrolladora persigue un objetivo y la industria otro.



En el Salón del Manga de Alicante las jugadoras han mostrado un gran interés por los shooters y los videojuegos competitivos. | Foto: Iman Chaibi

En el *League of Legends* todos los personajes femeninos están sexualizados salvo las niñas y los animales. Estas figuras realizan comentarios lascivos mediante voces eróticas. En *Valorant* no hay tanta sexualización como sí la hay en el *LOL*. Incluso los personajes femeninos que son mitad humanos y mitad animales también están sexualizados.

La escritora o desarrolladora persigue un objetivo y la industria otro

“Las mujeres en los videojuegos siempre tienen armonía, pero a un personaje masculino no se le exige ser atractivo. Kratos sólo es poderoso. No hay ninguna protagonista que sea poderosa sin ser atractiva”, insiste Gala García, desarrolladora de videojuegos.

El sector del videojuego es conservador y no todas las empresas están concienciadas sobre feminismo, de modo que, se seguirán creando personajes cosificados para obtener la atención del público masculino y para generar más ingresos. La parte tecnológica de la industria es conservadora y la cultural mantiene una tendencia progresista, sin embargo, los poderes económicos influyen en la creación y narración de los videojuegos.

Se busca reducir la hipersexualización, pero en la publicidad las mujeres siguen apareciendo como objetos de deseo sexual. El desarrollo *indie* apuesta por personajes inclusivos, aunque el ámbito del *Triple A* se ve influenciado por los intereses económicos y promocionales.

Pese a que la sexualización de los personajes femeninos esté muy presente en la industria, la autosexualización de las *influencers* y *streamers* también es un fenómeno popular en este sector, sobre todo en Estados Unidos.

“Hay *streamers* como Amouranth que se dedican a aparecer en bikini para atraer a la audiencia y esa práctica a las demás no nos ayuda nada”, denuncia Idayra Pérez Delgado, entrenadora del equipo femenino de *Valorant* AG3 Polygon.

Los cánones de belleza reproducidos por las empresas de videojuegos afectan psicológicamente a las *gamers* y refuerzan la idea que tienen muchos hombres acerca del aspecto físico de las mujeres. De esta manera, algunos jugadores humillan a las usuarias comparando sus cuerpos con el de las figuras audiovisuales.

Cuando una espectadora ve a una actriz sexualizada es consciente de que es ficción, en cambio, en los videojuegos si las jugadoras no se identifican con el avatar que les representa en la historia su salud mental se verá perjudicada.



El 40% de las mujeres forma parte de la industria española del videojuego, pero sólo el 3% programa videojuegos. | Foto: Iman Chaibi

Infancia llena de prejuicios

En el colegio la llamaban “machona” por jugar a videojuegos y ahora la gente se lleva las manos a la cabeza cuando dice que es entrenadora de *esports*. Sin embargo, a sus compañeros los admiran: “A los hombres se les reconoce como profesionales, pero lo mío lo ven como un *hobby*”, indica [Idayra Pérez Delgado](#), estudiante de Animación 3D y Entorno Digital y entrenadora de un equipo de *esports* femenino (AG3 Polygon).

La *coach*, conocida como Dovah en *Internet*, se ha sentido infravalorada en el ámbito laboral. Asimismo, ha recurrido al *modo seguidores de Twitch* para evitar los comentarios negativos, pero asegura que es una medida cortoplacista. En un *podcast* le restaron credibilidad por ser mujer y le dijeron que no debería trabajar en este sector. “Me han intentado censurar, han negado mis palabras por ser mujer”, explica Idayra Pérez.

Dovah cuenta que sus jugadoras sufren ataques de ansiedad cada vez que asisten a una competición mixta, ya que tienen miedo a ser juzgadas. “En un equipo mixto hay buen ambiente, quizás esa toxicidad y esa misoginia se queda en el mundo digital o entre los rivales del torneo”, manifiesta la entrenadora.

Tráiler de Para vosotras, jugadoras. | Realizado por Iman Chaibi

Mery y las demás *gamers* continuarán jugando absorbidas por la incomodidad e incertidumbre mientras esperan a que alguien coja un alfiler y explote la burbuja de ansiedad que se ha creado alrededor de su pasatiempo favorito. Después de varios cafés, Mery se ha dado cuenta de que cualquier videojuego es un lugar hostil para las mujeres. Para ayudarlas a [escapar de “la censura del siglo XXI”](#) todos tendrán que tratarlas como lo que son, seres humanos.



4. INTERPRETACIÓN DERIVADA DE LA INVESTIGACIÓN

La tecnología no ha sido una excepción en cuanto a la censura de los trabajos realizados por mujeres, y, a pesar de que haya habido pioneras en el propio sector del videojuego, como Carol Shaw, actualmente las jugadoras sufren machismo en el ámbito laboral y en los lugares de ocio. Los videojuegos se pueden investigar desde una perspectiva tecnológica, económica, audiovisual, psicológica y social. De modo que los estudios demuestran que en los videojuegos *online* se produce una serie de conductas violentas que fomentan el odio hacia las mujeres. En esta investigación se han abordado sobre todo las líneas sociales, tecnológicas y psicológicas.

El *Gamergate* fue uno de los detonantes del acoso hacia las mujeres en los videojuegos. En 2014 se produjo una oleada de acoso contra las desarrolladoras estadounidenses Zoe Quinn y Brianna Wu. En 2017 también se dio una fuerte discriminación contra las mujeres a raíz de la creación del evento *Gaming Ladies* en España. Marina Amores fue una de las organizadoras de este encuentro. Asimismo, publicó el libro *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. También colaboró con la periodista Marta Trivi para realizar la serie documental *Nerfeadas (2018)*, que, mediante el testimonio de jugadoras, desarrolladoras y diseñadoras, entre otras trabajadoras de la industria del videojuego, refleja el machismo que hay en este sector.

No obstante, el acoso no aparece solamente en eventos presenciales protagonizados por personajes públicos, sino que también está integrado en las dinámicas de juego y en los comportamientos de los usuarios. La documentación seleccionada y las entrevistas realizadas a las mujeres afectadas permiten confirmar una serie de tendencias misóginas basadas en lo siguiente: los usuarios dejan de lado a las jugadoras, no les permiten jugar en determinados niveles o manejar avatares asociados a habilidades masculinas. Además, los jugadores eliminan a sus compañeras de juego a pesar de pertenecer al mismo equipo y las insultan y humillan. Las mujeres que juegan a videojuegos *online* tienen que enfrentarse constantemente a acosos, agresiones verbales y peticiones de relaciones afectivas o sexuales. Incluso reciben demandas de fotografías sexuales y de datos personales.

Por añadidura, la falta de representación femenina también perpetúa el machismo en el mundo de los videojuegos. Además, se asocia la parte artística a las mujeres, ya que no se concibe la idea de que estén presentes en la programación y en el desarrollo de videojuegos. Por lo tanto, la poca cantidad de desarrolladoras favorece el fenómeno de la discriminación activa contra las mujeres, puesto que, de este modo, se mantiene la perspectiva universalista del hombre blanco burgués y cishetero. Esto provoca la escasez de protagonistas femeninas y de jugadoras profesionales, lo que contribuye a mantener la masculinización del sector.

Los cánones de belleza reflejados en las figuras audiovisuales afectan psicológicamente a los usuarios. A las mujeres les produce problemas de autoestima e incomodidad. Los personajes masculinos no necesitan ser atractivos para protagonizar un videojuego, basta con que sean fuertes y poderosos. No obstante, a un personaje femenino se le exige ser atractivo y, cuando

se asemeja a los seres humanos reales, es boicoteado por los consumidores masculinos. Un ejemplo es el personaje femenino de *The Last of Us*. En cuanto al impacto psicológico en los jugadores, los estereotipos refuerzan los prejuicios que tienen sobre las mujeres y los emplean para humillarlas públicamente.

Otra consecuencia del acoso *online* hacia las *gamers* y *streamers* es el síndrome del impostor. Este efecto se produce cuando las mujeres se infravaloran, autocensuran, se cuestionan a sí mismas y se autoexigen constantemente, esforzándose el doble. El detonante reside en el hecho de que a los hombres se les permite fallar, pero a ellas no por la fuerte hipervigilancia a la que están sometidas las jugadoras. Además, las mujeres pueden desarrollar trastornos de ansiedad, depresión y problemas de autoestima y de confianza debido al acoso en los videojuegos *online*.

En definitiva, las mujeres reciben comentarios sexistas y misóginos en cada partida *online* y la sexualización de los personajes femeninos sigue presente a día de hoy. La investigación realizada para este reportaje demuestra que se trata de un problema estructural derivado del machismo implantado en la sociedad.

Los expertos insisten en la importancia de las clases sobre educación sexual y salud mental para concienciar a los adolescentes cuanto antes. De esta manera, se puede reducir el machismo en el sector del videojuego, aunque no es un problema que se pueda erradicar al 100%. El motivo principal de la imposibilidad de acabar con este conflicto social es la influencia de los poderes económicos y de los estereotipos arraigados en la sociedad.

5. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DOCUMENTALES

Análisis de la documentación recopilada:

Las partidas *online* de videojuegos se han convertido en un lugar tóxico y hostil para las mujeres. El 59% de las jugadoras oculta su género para evitar el acoso y lo hacen silenciando el micrófono o distorsionando la voz para que parezca más masculina (Informe CIMA, 2022). La censura que afectaba a las mujeres en los siglos anteriores se ha adaptado a las nuevas tecnologías y se ha impuesto en la industria del videojuego. Además, las mujeres están expuestas constantemente a la hipervigilancia y al síndrome del impostor. Ambas consecuencias generan un impacto psicológico en las *gamers*. El 49% de las jugadoras aseguran haber sido discriminadas durante una partida de videojuegos, pero el 40% de las empresas no cuentan con protocolos contra el acoso (Informe CIMA, 2022). Las conductas violentas que se repiten son las siguientes: amenazas de muerte, humillaciones, expresiones machistas como “vete a fregar”, entre otros comentarios sexistas.

(2022, 26 abril) ‘Informe de conclusiones: 32 Bits-Experiencias de mujeres en los videojuegos *online*’. Instituto de la mujer. Castilla-La Mancha. https://institutomujer.castillalamancha.es/sites/institutomujer.castillalamancha.es/files/documentos/paginas/archivos/1_experiencias_de_mujers_enlos_vidojuegos_on_line_en_castilla_la_mancha.pdf Última vez visitado el 20/03/23 a las 19:00.

A. (2023, 15 marzo). Informe ‘Estudio sobre los estereotipos, roles y relaciones de género: diagnóstico y soluciones para promover cambios en la industria del videojuego’. *ArsGames*. <https://arsgames.net/informe-estudio-sobre-los-estereotipos-roles-y-relaciones-de-genero-diagnostico-y-soluciones-para-promover-cambios-en-la-industria-del-videojuego/> Última vez visitado el 11/05/23 a las 16:56.

Argentina, W. I. G. (2022, 1 noviembre). #SwitchVoices - Cambiando el tono del juego [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=legDm4c6AUM&feature=youtu.be> Última vez visitado el 29/11/22 a las 21:00.

Avila, M. (2020, 17 septiembre). *Acoso a jugadoras en los videojuegos online* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HrIYM6eABwA&feature=youtu.be> Última vez visitado el 29/11/22 a las 21:15.

B. (2022a, septiembre 14). *La Situación de las MUJERES en los ESPORTS* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dOFmUY0AHt4&feature=youtu.be> Última vez visitado el 11/05/23 a las 17:08.

Brugat, M. (2023, 8 marzo). Las mujeres representan el 40% de la industria española del videojuego. *La Vanguardia* <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/20230308/8806656/mujeres-representan-40-industria-espanola-videojuego-informe-cima-2022-arsgames.html> Última vez visitado el 10/05/23 a las 12:00.

C. (2016, 14 mayo). *LOS ESPORTS Y LAS MUJERES | Cristinini* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hyxCcSVbq7E&feature=youtu.be> Última vez visitado el 28/11/22 a las 15:00.

C. (2022b, abril 20). *El papel de la mujer en el mundo de los eSports* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=antGV53WU3o&feature=youtu.be> Última vez visitado el 28/11/22 a las 15:15.

C. (2022b, abril 8). *Gaming Nights con @blissy y @fgtuaten - Entrevista a Emma Pache / caster de Valorant en la LVP* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=vN9J_5j3wxQ&feature=youtu.be Última vez visitado el 30/11/22 a las 10:00.

Cano, S. (2022, 8 mayo). *Vete a fregar, estás gorda, vaya tetas. . . El acoso que sufren las «streamers» en Twitch.* *elperiodicodeespana*. <https://www.epe.es/es/igualdad/20220508/vete-fregar-gorda-tetas-acoso-13612455> Última vez visitado el 1/12/22 a las 18:30.

De Vodafone, E. F. E. A. (2019, 16 mayo). *En los esports las chicas son gigantes* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=J3lctHZHk1c&feature=youtu.be> Última vez visitado el 1/12/22 a las 20:15.

E. (2020, 7 febrero). *ENTREVISTA con MARTA TRIVI: Periodismo cultural y videojuegos | etnoTalk* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pL16fYrBWpI&feature=youtu.be> Última vez visitado el 2/12/22 a las 11:30.

E. (2020b, marzo 28). *Telefónica detecta un aumento del 271% en consumo de datos de 'gaming' y un 698% de WhatsApp.* *Cinco Días*. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2020/03/28/companias/1585391318_871858.html Última vez visitado el 30/11/22 a las 9:30.

Elsotanoperdido, R. L.-. (2022, 8 noviembre). *La mujer en la industria del videojuego: una tarea pendiente para muchas compañías.* *El Periódico de Aragón*. <https://www.google.com/amp/s/www.elperiodicodearagon.com/vida-y-estilo/tecnologia/2022/11/02/mujer-industria-videojuego-tarea-pendiente-78054547.amp.html> Última vez visitado el 10/12/22 a las 16:00.

España, M. (2022, 24 noviembre). *MOVISTAR: My Game My Name 2022, denunciando el machismo en el mundo del gaming* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UUn9X8LxyLA&feature=youtu.be> Última vez visitado el 11/05/23 a las 19:30.

eSports, M. (2017, 15 junio). *The Gaming House #17 - ¡Mujeres en los eSports, FIFA18 y mucho más!* | *Movistar eSports* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=vC3NEYxky48&feature=youtu.be> Última vez visitado el 3/12/22 a las 18:15.

eSports, M. (2017b, junio 19). *Las mujeres en los eSports - Sjokz, Ricki Ortiz, Tainim, Aidy*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OzhpqqRRv9w&feature=youtu.be> Última vez visitado 25/01/23 a las 14:00.

eSports, M. (2018, 8 marzo). *Hablamos con Arya sobre la mujer en los esports* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WpZjccUr0wo&feature=youtu.be> Última vez visitado el 25/01/23 a las 14:15.

Esports, U. C. (2022, 28 noviembre). UC Esports | Charla «Mujeres en los Esports» [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-BxWgMjm71w&feature=youtu.be> Última vez visitado el 27/02/23 a las 15:30.

Esports, Y. (2022, 2 septiembre). *¿POR QUÉ HAY POCAS MUJERES PROFESIONALES? 🤔 | Las MUJERES y los E-SPORTS* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CL9RPtKR1Hw&feature=youtu.be> Última vez visitado el 12/02/23 a las 17:00.

Fields Yt, I. (2018, 3 noviembre). *MACHISMO EN VIDEOJUEGOS: MI EXPERIENCIA* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fy9Xbgfo0wI&feature=youtu.be> Última vez visitado el 22/02/23 a las 11:00.

Games, A. O. (2020, 3 diciembre). *El Streaming en los videojuegos. Niños streamers y ACOSO a Chicas Gamers/Punto Aquelarre Podcast #9* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Du36-u7xTZY&feature=youtu.be> Última vez visitado el 5/04/23 a las 13:30.

García, A. K. (2022, 5 noviembre). Urge el *game over* al machismo, al acoso y la sexualización en los videojuegos. *EIEconomista*. <https://www.eieconomista.com.mx/arteseideas/Urge-el-gme-over-del-machismo-en-los-video-juegos-las-mujeres-juegan-y-tambien-pueden-ser-las-mejores-20221105-0001.html> Última vez visitado el 15/04/23 a las 23:00.

Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades - Noticias y novedades. (s. f.-b). <https://www.inmujeres.gob.es/actualidad/noticias/2022/MAYO/acosorrss.htm> Última vez visitado el 17/04/23 a las 12:30.

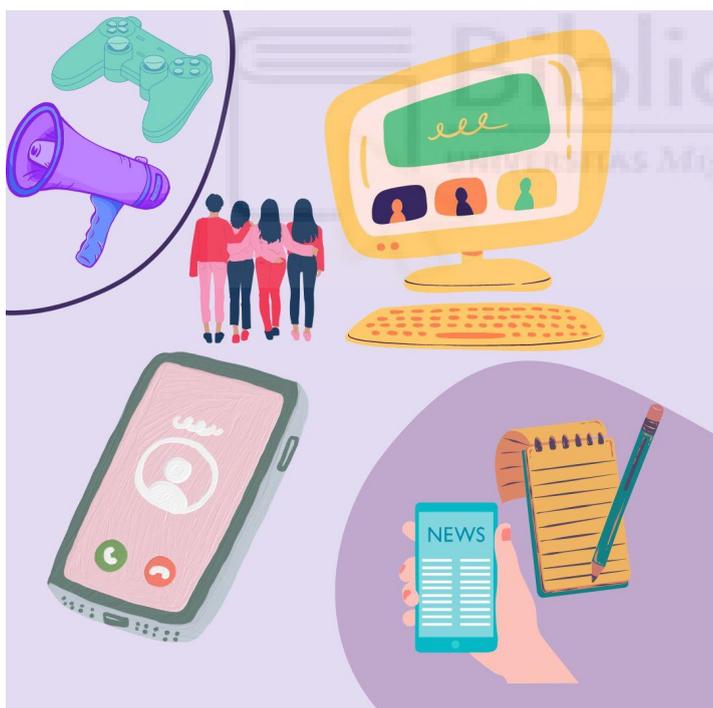
Jiménez, J. (2023, 11 marzo). De ocultar que eres mujer en partidas de videojuegos por el acoso al reto del metaverso: “Hay que educar a detectar el sexismo”. *elDiario.es*. https://www.eldiario.es/canariasahora/sociedad/ocultar-mujer-partidas-videojuegos-acoso-ret-o-metaverso-hay-educar-detectar-sexismo_1_10023022.html Última vez visitado el 13/03/23 a las 16:00.

- M. (2022e, agosto 10). *Entrevista a Emma Pache | Marca Gaming* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GvPpvJF6jvU&feature=youtu.be> Última vez visitado 14/04/23 a las 19:15.
- N. (2019, 30 enero). *Ser mujer en los eSports* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zdcX_K13JI0&feature=youtu.be Última vez visitado el 19/01/23 a las 17:00.
- Nuevo, C. (2017, 14 diciembre). *¿Hay machismo en los videojuegos?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2lycwocWDbE&feature=youtu.be> Última vez visitado 30/11/22 a las 15:00.
- S. (2017, 7 julio). *¿Por qué necesitamos el GAMING LADIES? Acoso machista en la comunidad gamer* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4bywczdBqaA&feature=youtu.be> Última vez visitado el 27/03/23 a las 10:00.
- S. (2022, marzo 14). *Mujeres en Twitch | Machismo, Acoso por redes, Fans tóxicos* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eoHrR7paHuo&feature=youtu.be> Última vez visitado 25/04/23 a las 22:00.
- TEDx Talks. (2022, 12 julio). *Las claves de éxito de los eSports | Ana Oliveras | TEDxTarragona* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=piSiMPjYNO0&feature=youtu.be> Última vez visitado el 27/04/23 a las 11:00.
- Valorant, H. (2022, 21 noviembre). *¿POR QUE EXISTEN TORNEOS FEMENINOS EN VALORANT?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bsvAml3P3UI&feature=youtu.be> Última vez visitado el 12/03/23 a las 18:00.
- Vodafone, E. (2020, 7 marzo). *El protagonismo de las mujeres en los esports - Mesa redonda* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=oviIbnInFfk&feature=youtu.be> Última vez visitado el 23/12/22 a las 12:00.
- Yu, V. (2021, 12 marzo). *Maya Pixelskaya nos cuenta la machista historia del marketing de los videojuegos #yuCeliaDeMolina* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tzOWvAjRcpE&feature=youtu.be> Última vez visitado el 08/05/23 a las 9:00.

6. NOTAS

6.1. Materiales

Para vosotras, jugadoras es un reportaje escrito, de modo que los materiales utilizados han sido escasos. En primer lugar, se ha recopilado documentación mediante el PC. Asimismo, las entrevistas han sido realizadas vía *Google Meet* a través del ordenador y una conexión a *Internet*. En este caso, el audio ha sido registrado mediante la grabadora del teléfono móvil. Las imágenes también han sido captadas con este dispositivo tecnológico, ya que no se disponía previamente de una cámara profesional. Para realizar los gráficos y las imágenes interactivas se ha recurrido a plataformas como *Canva*. Asimismo, para redactar y publicar el reportaje se ha optado por la página oficial *Medium*. En definitiva, los únicos dispositivos empleados para la documentación, redacción, contacto de fuentes, grabación y publicación del reportaje y del TFG han sido el ordenador portátil y el teléfono móvil.



ANTEPROYECTO

Tema: Este reportaje escrito trata sobre el acoso que sufren las mujeres en la industria de los videojuegos, concretamente en las partidas *online*.

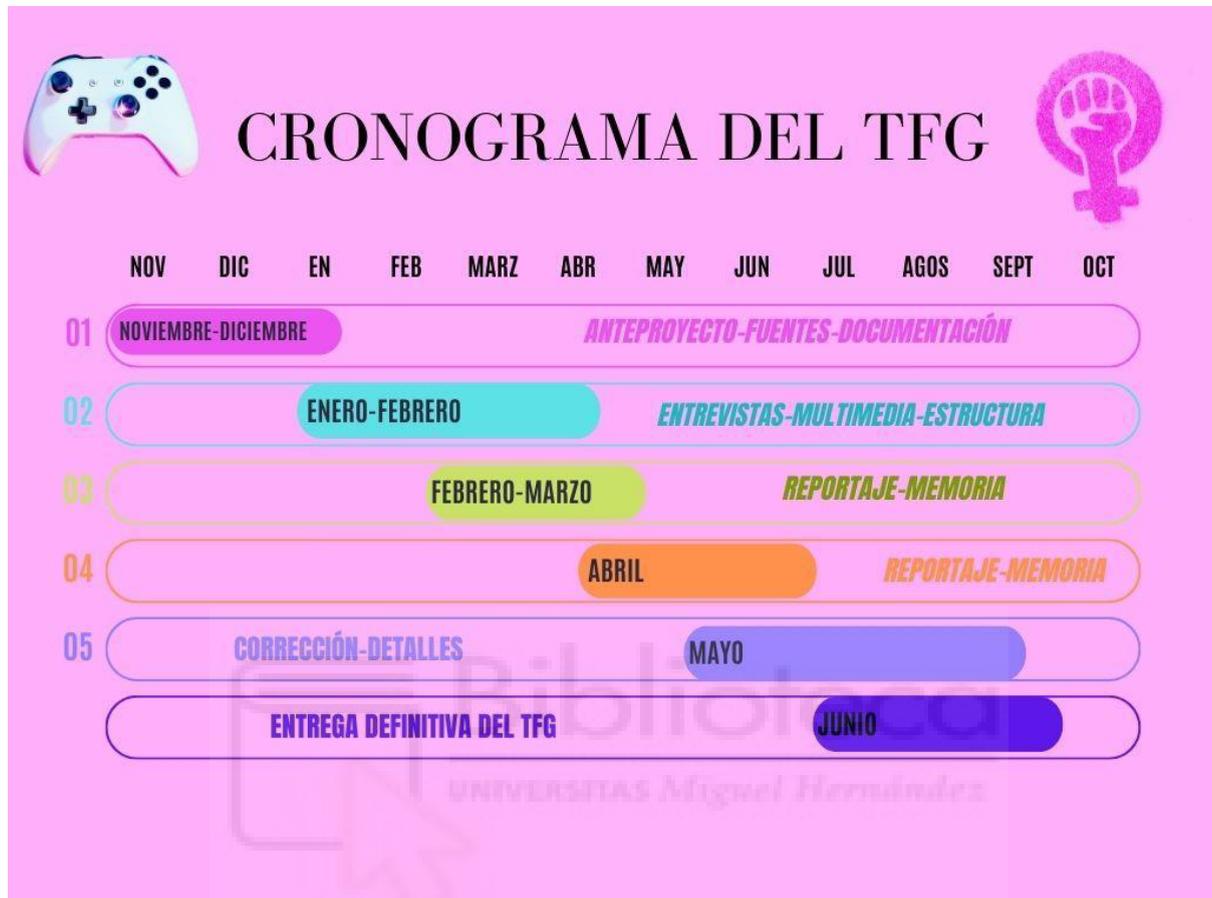
Enfoque: El enfoque de este reportaje se basará en la recopilación de testimonios de mujeres afectadas por el machismo que hay en la industria de los videojuegos, exactamente en los juegos *online* *League of Legends* y *Valorant*, ya sea de *streamers* y *gamers*, conocidas o no. Además, se reflejará información y datos ofrecidos por expertos. También habrá un enfoque dirigido a cómo se desarrolla el rol de la mujer en los videojuegos, así como los personajes femeninos y el papel de las creadoras de videojuegos. Asimismo, se explicará cómo influye en las jugadoras esta serie de conductas discriminatorias desde la perspectiva psicológica.

Justificación: Los videojuegos son uno de los elementos audiovisuales más utilizados en nuestra sociedad. Según el periódico *El País*, el consumo de estos productos se incrementó entre los jóvenes un 271% (Telefónica, 2020) durante la pandemia de la COVID-19. Actualmente hay más de 18 millones de usuarios aproximadamente, según un estudio de la Asociación Española de Videojuegos. Además, a lo largo de los años, el perfil de los jugadores ha ido evolucionando y, hoy en día, el 48% son mujeres (AEVI, 2021).

Al igual que en la mayoría de los ámbitos, las mujeres también experimentan discriminaciones y acoso en el sector de los videojuegos. El 49% de las mujeres afirman haber sido insultadas durante una partida (Informe CIMA, 2022). Por esta razón, es importante realizar este tipo de proyectos periodísticos para visibilizar los testimonios de las víctimas que han sufrido este tipo de acoso cibernético. Asimismo, es un tema sujeto a una actualidad e innovación constantes, ya que se trata de un producto cultural vinculado a las nuevas tecnologías. Por lo tanto, cumple con los criterios de noticiabilidad.

Objetivos e hipótesis: El objetivo de este trabajo de fin de grado es concienciar a la población sobre el machismo que hay en la industria de los videojuegos, así como visibilizar testimonios impactantes de mujeres que hayan experimentado acoso en este sector. Además, se busca proporcionar información veraz contactando con las mejores fuentes posibles y recurriendo a distintas perspectivas para obtener una visión completa. De momento, existen varias hipótesis que se resolverán tras realizar toda la investigación necesaria y la redacción del propio reportaje digital. En primer lugar, se procederá a comprobar, mediante las fuentes, el origen de estos comportamientos discriminatorios hacia las mujeres, ya que se cree que es fruto de la sexualización de estas a través de la mala representación de los personajes femeninos que hay en los videojuegos. En segundo lugar, a partir de distintos casos, podremos averiguar si las jugadoras profesionales se enfrentan exactamente a las mismas situaciones o si, por el contrario, en su caso, al ser personajes públicos, son más propensas a sufrir otro tipo de ataques. En definitiva, la hipótesis principal afirma que, al tratarse de un sector masculinizado y sujeto a las nuevas tecnologías, el acoso y las agresiones verbales

derivadas del machismo y la misoginia se difunden de forma inmediata, lo cual es peligroso para los menores, que están en plena etapa de desarrollo de la personalidad y pueden acabar repitiendo los mismos patrones.



En primer lugar, durante los días 17, 18, 19 y 20 de noviembre, elaboraré mi propia base de datos, formada por una serie de documentos, artículos y vídeos que abarquen la temática del reportaje, aunque la investigación y documentación será constante durante todos los meses previos a la entrega del TFG. A continuación, comenzaré a redactar el anteproyecto para aclarar el tema, el enfoque, la justificación y los objetivos del proyecto. En segundo lugar, durante la semana del 21 de noviembre, seleccionaré las fuentes que considere convenientes y realizaré una serie de cuestionarios para cada una los días 26 y 27. Asimismo, a lo largo de la semana del lunes 28 de noviembre, seguiré investigando la temática de mi reportaje, así como reflexionando sobre cuál podría ser el mejor enfoque para este proyecto. El 3 y 4 de diciembre prepararé las preguntas para las mujeres afectadas por la problemática que trata el reportaje. A lo largo del mes de enero estaré centrada en los exámenes finales del primer cuatrimestre.

Una vez finalizados los exámenes de enero, revisaré el anteproyecto y, tras enviárselo a mi tutor, terminaré los cuestionarios y contactaré con las fuentes. Posteriormente comenzaré a realizar las entrevistas a medida que las fuentes vayan confirmando su participación.

Finalmente, transcribiré las entrevistas y seleccionaré la información más relevante para el reportaje. Después, redactaré poco a poco el artículo hasta completarlo y elegiré un titular y subtítular adecuado para el proyecto. Mientras mi tutor revisa el borrador del reportaje, iniciaré la redacción de la memoria de este trabajo de fin de grado.

Fuentes:

Una de las características del reportaje es el uso de múltiples fuentes con el fin de dotar a este género periodístico de una cierta profundidad y variedad. Para este proyecto, se contactará con fuentes expertas y fuentes afectadas que puedan aportar su testimonio y sus declaraciones.

-Periodistas especializadas en videojuegos: Es importante entrevistar a expertas que trabajen tanto en el sector de los videojuegos como en el de los medios de comunicación. De esta forma, se pueden conseguir datos y también información sobre el efecto que tienen los medios tradicionales sobre los *gamers* y *streamers*. La periodista es la siguiente: **Marta Trivi (periodista cultural, especializada en videojuegos).**

-Desarrolladoras de videojuegos: Otra fuente importante serían las desarrolladoras, puesto que pueden aportar una visión distinta basada en la creación de videojuegos y en el papel que desempeñan las mujeres en este ámbito. En este caso, contamos con **Gala García, desarrolladora de videojuegos y profesora de Ingeniería Multimedia en la Universidad de Alicante.**

-Streamers y gamers. Recopilación de mujeres afectadas: En un reportaje de casos es ideal añadir testimonios para explicar a los lectores en qué consisten sus experiencias en un ámbito determinado. Asimismo, las historias que nos brindan ayudarán a los lectores a empatizar con el relato y a humanizar este proyecto periodístico. Los testimonios serán aportados por: **María Pisente Mejía (Mery: streamer y gamer), Lorena Suárez Rodríguez (gamer) e Idayra Pérez Delgado (Dovah: entrenadora de equipos Valorant y creadora de contenido).**

-Psicóloga clínica: Se abordará desde la perspectiva psicológica el acoso que sufren las mujeres durante las partidas *online* para comprender cómo les afecta emocionalmente las agresiones verbales. La psicóloga y sexóloga que participará en el reportaje se llama **Anabel Valencoso Requena.**



Breve presentación y CV de la autora:



Iman Chaibi El Habziz (Alicante, 1999) está cursando actualmente el último año del Grado de Periodismo en la Universidad Miguel Hernández de Elche. A Iman Chaibi le gustan las series coreanas, la cultura asiática, el cine, la historia del arte, el periodismo y la interpretación. Esta futura periodista quiere especializarse en el sector televisivo y radiofónico. También está interesada en la política y en los temas sociales. Asimismo, aspira a ser presentadora de informativos o de algún programa de entretenimiento coreano. Le agrada aprender, ayudar a los demás, escuchar y contar historias. Sus experiencias académicas le han permitido adquirir nuevas habilidades y conocimientos, así como mejorar y desarrollar las que poseía previamente. La UMH le ha ayudado a desenvolverse en los entornos públicos y a perfeccionar su capacidad comunicativa y de entonación. Además, Iman Chaibi ha puesto voz, después de 9 años, al nuevo vídeo promocional del Grado en Periodismo de la UMH. También es la locutora de los recientes vídeos publicitarios de Comunicación Audiovisual y el Doble Grado en Comunicación Audiovisual y Periodismo. Cabe señalar que en *Medium* publica críticas y análisis cinematográficos, así como noticias, reportajes, entrevistas, reseñas literarias y crónicas.