

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

**UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE**

**COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO**



**UNIVERSITAS**  
*Miguel Hernández*

**FACULTAD DE CIENCIAS  
SOCIALES Y JURÍDICAS  
CAMPUS ELCHE**

Biblioteca  
UNIVERSITAS Miguel Hernández

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

AUTORA: FRESNEDA VIZOSO, LAURA.

TUTORA. HERAS GONZÁLEZ, PURIFICACIÓN. Departamento Ciencias sociales y humanas. Área Antropología social.

Curso académico 2019 - 2020

Convocatoria de Julio

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.



## Contenido

Resumen.....	5
Abstract .....	6
Introducción .....	7
1. Justificación .....	9
2. Marco teórico.....	10
<b>2.1. Sistema de género: el género como un estructurador social</b> .....	10
<b>2.2. Los videojuegos como constructores y expresiones de la realidad social</b> .....	13
3. Objetivos e hipótesis .....	15
4. Estado de la cuestión .....	16
5. Videojuegos como objeto de estudio .....	20
<b>5.1. Los videojuegos desde sus inicios hasta la actualidad</b> .....	20
<b>5.2. Diseño de personajes e impacto en la identificación de las jugadoras</b> .....	25
<b>5.3. Inclusión e interacciones de las jugadoras dentro del juego online</b> .....	34
6. Metodología del trabajo.....	38
7. Análisis de resultados.....	41
<b>7.1. Inicios en el videojuego</b> .....	41
<b>7.1.1. Motivos de inicio en el videojuego</b> .....	43
<b>7.2. Videojuego online: interacciones y experiencias</b> .....	47
<b>7.2.1. Inicios en el videojuego <i>online</i></b> .....	47
<b>7.2.2. Preferencias dentro de los videojuegos <i>online</i></b> .....	49
<b>7.2.3. Identificación de las jugadoras dentro del videojuego <i>online</i></b> .....	51
<b>7.2.4. Grupos de juego</b> .....	53
<b>7.2.5. Interacciones sociales entre jugadores y jugadoras dentro del grupo de juego</b> . 55	
<b>7.2.6. Interacciones con personajes femeninos</b> .....	57
<b>7.2.7. Prácticas sexistas dentro del videojuego <i>online</i></b> .....	59
<b>7.3. Representación femenina en videojuegos</b> .....	66
<b>7.3.1. Elección y creación de personajes</b> .....	66
<b>7.3.2. Identificación y representación femenina</b> .....	68
8. Conclusiones.....	73
Bibliografía .....	78
Webgrafía .....	81

## Sumario de gráficas

Gráfica 1. Edad actual de las jugadoras .....	41
Gráfica 2. Edad de inicio en los videojuegos .....	42
Gráfica 3. ¿Qué te motivó a empezar en el mundo de los videojuegos? .....	43
Gráfica 4. ¿Recuerdas el sexo de las personas que te iniciaron en los videojuegos? .....	44
Gráfica 5. ¿Tienes o has tenido consola u ordenador propio? .....	45
Gráfica 6. ¿Quién te inició en el videojuego online? .....	47
Gráfica 7. ¿De qué sexo eran las personas que te iniciaron en el videojuego online? .....	47
Gráfica 8. ¿A qué tipo de videojuegos online sueles jugar? .....	49
Gráfica 9. ¿A qué tipo de videojuego dedicas más tiempo? .....	50
Gráfica 10. ¿Utilizas seudónimo para jugar? .....	51
Gráfica 11. ¿Qué tipo de seudónimo utilizas? .....	51
Gráfica 12. ¿Tienes un grupo de juego o sueles jugar sola dejando que el juego te empareje con otros jugadores? .....	53
Gráfica 13. ¿Quiénes forman el grupo de juego? .....	54
Gráfica 14. Si el grupo tiene presencia masculina, ¿has recibido un trato distinto al de tus compañeros? .....	55
Gráfica 15. ¿De qué tipo ha sido el trato distinto recibido? .....	56
Gráfica 16. ¿Qué tipo de trato positivo has recibido de tus compañeros de grupo? .....	57
Gráfica 17. En juego de tipo MMORPG donde puedes crearte tu propio personaje, si te has creado una figura femenina, ¿has recibido un trato distinto por parte del resto de jugadores? .....	57
Gráfica 18. ¿De qué tipo ha sido ese trato distinto? .....	58
Gráfica 19. Cuando juegas online, ¿has recibido insultos, situaciones de menosprecio o comentarios ofensivos de otros jugadores a la hora de jugar? .....	59
Gráfica 20. ¿Estos comentarios ofensivos llevaban una connotación sexista? .....	59
Gráfica 21. ¿Cómo sueles actuar ante los comentarios con connotación sexista? .....	63
Gráfica 22. ¿Cómo ha reaccionado tu grupo de juego a estos comentarios sexistas? .....	64
Gráfica 23. ¿Recibes más frecuentemente estos comentarios sexistas en algún tipo de juego? .....	65
Gráfica 24. ¿Qué tipo de personaje sueles escoger a la hora de jugar? .....	66
Gráfica 25. ¿Si tienes la opción de crearte un personaje desde cero, qué tipo prefieres? .....	67
Gráfica 26. ¿Cuál es el motivo de elección de personaje? .....	67
Gráfica 27. ¿Te sientes identificada cuando el juego está protagonizado por un personaje masculino? Siendo el grado de satisfacción 1: nada identificada y 10: muy identificada .....	68
Gráfica 28. ¿Crees que debería haber más representación femenina en los videojuegos? .....	69
Gráfica 29. ¿Opinas que las figuras femeninas que hay actualmente en los videojuegos, son representativas? Siendo el grado de satisfacción 1: nada representativas y 10: muy representativas .....	71

## **Resumen**

El objetivo del presente estudio es analizar cómo los videojuegos, tratándose de un medio socializador, llevan a cabo una serie de interrelaciones entre jugadores y jugadoras, basadas usualmente en una perspectiva sexista. Las mujeres reciben una serie de comentarios y actitudes discriminatorias por considerar que están invadiendo un espacio que era considerado exclusivamente masculino.

Por otra parte, dado que se trata de medios de ocio digitales creados por una industria mayoritariamente masculina, las representaciones femeninas se diseñan por y para hombres, basándose así en roles de género y estereotipias. Sin embargo, pese a que la presencia femenina en la industria sigue siendo menor, poco a poco, los personajes femeninos van rompiendo los esquemas establecidos hasta hace poco, y están dejando de considerarse algo secundario, convirtiéndose en las nuevas protagonistas de la historia.

Este trabajo plantea conocer la situación de las jugadoras en la actualidad y cómo se sienten respecto a las representaciones femeninas más recientes. Además, se centra en una temática poco desarrollada hasta el momento, las interacciones sociales entre jugadoras y jugadores analizadas desde la perspectiva de género. Para estudiar estas problemáticas se ha realizado un análisis de la situación actual, una encuesta y diversas entrevistas, que nos han llevado a obtener unos resultados esperanzadores pero que han demostrado que aún queda mucho camino por recorrer.

### **Palabras clave**

Género; videojuegos; online; interacciones; sexismo; jugadoras

## **Abstract**

The objective of the present study is to analyse how video games, being a socializing medium, carry out a series of interrelationships between male and female players, usually based on a sexist perspective. Women receive a series of comments and discriminatory attitudes because male players consider that female players are invading a space considered exclusively masculine.

Moreover, since these are digital leisure media created by a mostly male industry, female representations are designed by men and for men, based on gender roles and stereotypes. However, although the female presence in the industry remains less, gradually, the female characters are breaking the schemes established until recently, and they are no longer considered secondary characters, becoming the new protagonists of the story.

The aim of this work is to know the current situation of the female players and how they feel about female representations in video games. In addition, it focuses on a topic that has not been developed so far, the social interactions between male and female players analysed from a gender perspective. In order to carry out the research, an analysis of the current situation, a survey and various interviews have been carried out. These methods have led us to achieve hopeful results but, at the same time, have shown that there is still a long way to go.

## **Keywords**

Gender; video games; online; interactions; sexism; female players

## Introducción

El presente trabajo parte de la oportunidad que el TFG me da para comprender y describir, desde la perspectiva de género, la situación actual de la industria del videojuego y de las relaciones sociales que se dan en ella y en el interior de los mismos. Me interesa de manera particular el acoso *online*, el cual se ha convertido en algo común para aquellas mujeres que se introducen en los videojuegos.

Actualmente, los medios tecnológicos nos permiten socializar entre nosotros y nosotras, y uno de estos medios son los videojuegos, que desde sus inicios se han ido estableciendo en la vida cotidiana, llegando a formar parte de nuestra cultura. Estos son considerados recursos digitales y tienen una gran capacidad para transmitir valores y representar la realidad actual.

Hablar de videojuegos desde la perspectiva de género no es tarea sencilla, ya que los casos de machismo y prácticas sexistas en este sector van sumándose cada día y son menospreciados y silenciados por las compañías y la comunidad. Es quizá por ello, que vivimos en una época en la que se resta importancia a este acoso *online* debido a que se realiza con cierto anonimato y las mujeres se ven obligadas a soportar todo tipo de comentarios y actitudes sexistas.

Este tipo de prácticas discriminatorias hacia la mujer han intentado visibilizarse a través de plataformas como *Fat, Ugly or Slutty* en las cuales se exponía el acoso machista que reciben gran parte de las mujeres cuando juegan *online*; con comentarios respecto a sus cuerpos, voces e incluso formas de jugar como: “*Do you live on a chicken farm? Because you sure know how to raise cocks.*” o “*Your face reminds me of a wrench because every time I think of my nuts tighten up*”.

Este tipo de acciones que sufren las consumidoras de videojuegos son algo común en España, donde un 42% de las personas que juegan se identifican como mujeres (AEVI 2019), y están expuestas a sufrir estas prácticas que se dan día tras día, causando el abandono del juego por parte de las usuarias en el ámbito multijugador. Es el caso de jugadoras como Geguri, una adolescente surcoreana que en 2016 fue amenazada de muerte acusada de hacer trampas en las competiciones del videojuego de disparos multijugador *Overwatch*, con comentarios como como “era imposible que una mujer jugara tan bien”, por lo que abandonó el ámbito competitivo.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

El objetivo fundamental de este trabajo es describir la situación que viven las jugadoras actualmente en el videojuego *online*, realizando un análisis crítico del discurso y acciones que realizan los jugadores y estudiando las reacciones de las jugadoras ante ellos, con el fin de visibilizar el sexismo *online* presente en los videojuegos. Se hará especial hincapié en las relaciones sociales entre jugadores y jugadoras.

Otra de las finalidades de este trabajo es promover una reflexión conjunta acerca de la representación de las figuras femeninas dentro de los videojuegos, donde muchas mujeres han evidenciado la existencia de una clara y marcada sexualización de los personajes y poca variabilidad en el desempeño de roles y su diseño. Además, encontramos una presencia escasa de este tipo de personajes que se ha intentado mejorar en los últimos años, por ello, conoceremos si las jugadoras se sienten identificadas con las nuevas protagonistas y de acuerdo con los cambios realizados.





## 1. Justificación

En la actualidad los videojuegos se han convertido en una de las principales actividades de ocio y un importante medio de socialización. Dado que son un producto cultural, reflejan la sociedad, sus conflictos y formas de vivir. Y, al estar mayoritariamente controlados por hombres, en ellos se reflejan en gran medida y con cierta similitud los mandatos de género que aún encontramos y que condicionan nuestra sociedad, especificando los roles y comportamientos de las personas. Además, el diseño, la construcción, así como las acciones que desempeñan los personajes están caracterizados por estereotipos sexistas de lo que corresponde a cada sexo. Por otro lado, y tiene que ver con el objetivo de este trabajo de investigación, nos encontramos ante un problema de interacción social en el videojuego *online*, al que las mujeres acceden y en el que se encuentran discriminadas a la hora de jugar.

Con el paso de los años, el número de consumidoras de videojuegos ha ido aumentando y ciertas compañías, que mencionaremos más adelante, han sido conscientes de ello. Pero, aun así, en el ámbito social dentro del videojuego *online* nos encontramos con comportamientos sexistas por parte de jugadores y de los propios creadores del juego, que no toman medidas respecto a estas acciones. Las mujeres, independientemente de su identidad y expresión de género, reciben insultos y son menospreciadas en sus partidas diarias. Por esa razón y por haberlo sufrido en persona, considero que es importante conocer la situación de las mujeres en el videojuego online, un espacio en el que se han visto discriminadas durante años y que pese a estar avanzando, lo hace a pasos muy pequeños.

Los videojuegos son planteados como un método de ocio en el que vivir y crear una historia, y por ello la relación que se crea entre el/la jugador/a con el personaje es fundamental. ¿Qué ocurre si gran parte de los videojuegos están protagonizados por hombres blancos heterosexuales y cis? El nivel de identificación del resto de colectivos se verá excluido en lo que a representación se refiere, consiguiendo que la industria del videojuego siga consumiéndose por los mismos y no llegue a realizar un avance en la inclusión de nuevos personajes y nuevas historias. De este modo, si una mujer quiere introducirse a un videojuego tiene que conformarse con controlar un personaje masculino. Este proceso de exclusión e invisibilización ocasiona que las mujeres se alejen del mundo de los videojuegos o que no lleguen a probarlos nunca. Por ello, es importante analizar

cómo se sienten las mujeres actualmente con los cánones que proponen los videojuegos sobre ellas.

## **2. Marco teórico**

En este apartado se explica y justifica el marco teórico en el que se sustenta la elaboración del TFG. Su objetivo es mostrar la fundamentación teórica general tanto del objeto como del contenido del TFG. Las bases en las que se sustenta el mismo son la teoría feminista o perspectiva de género y el análisis de las interacciones sociales en las que este sistema se escenifica.

### **2.1. Sistema de género: el género como un estructurador social**

El término género aparece como explicación en “El segundo sexo de Simone de Beauvoir” (1949), si bien como dice Marta Lamas (2018:2)

(...) este solo comienza a circular en las ciencias sociales y en el discurso feminista con un significado propio y como una acepción específica (distinta de la caracterización tradicional del vocablo que hacía referencia a tipo o especie) a partir de los años setenta. No obstante, sólo a fines de los ochenta y comienzos de los noventa el concepto adquiere consistencia y comienza a tener impacto en América Latina. Entonces las intelectuales feministas logran instalar en la academia y las políticas públicas la denominada "perspectiva de género". (citada por Susana Gamba, 2018:2)

El sentido del término sistema de género, como plantea Joan Scott (1990), es que se trata de un elemento constitutivo de las relaciones sociales basadas en las diferencias que distinguen los sexos y, además, el género es una forma primaria de relaciones significativas de poder. Nos referimos a relaciones sociales que se producen entre hombres y mujeres. En este punto seguimos a Foucault (1969) para relacionar el concepto de poder con la existencia de múltiples, extendidas y constantes relaciones desiguales, constituidas discursivamente como "campos de fuerza" sociales. En este sentido, los cambios en la organización de las relaciones sociales corresponden siempre a cambios en las representaciones de poder.

Porque, y esto es importante, la categoría género debe entenderse como una explicación acerca de las formas que adquieren las relaciones entre las diferentes expresiones de género que manifiestan las personas.

Con todo lo dicho, se viene evidenciando que la categoría género implica un origen social y no biológico, es decir, el sistema de género se trata de una construcción social, no deriva

de un determinismo ni de un esencialismo biológico, es decir, no se trata de rasgos innatos que diferencien a hombres y a mujeres. Por tanto, las relaciones sociales entre varones y mujeres caracterizadas por desigualdad social son resultado de esa construcción social (Joan Scott, 1990). Esta desigualdad social es transmitida durante el proceso de socialización, a partir del cual las diferencias biológicas sirven para transmitir un sistema jerárquico entre hombres y mujeres.

La categoría de género de Joan Scott (1990), comprende cuatro elementos interrelacionados. El primero, los símbolos culturalmente disponibles que evocan representaciones típicas de lo que significa ser mujer y lo que significa ser hombre. Como los símbolos representativos de la mujer sumisa, obediente, de cuerpo delgado y senos grandes, etc. El símbolo es algo que está en lugar de otra cosa, es algo que representa a otra cosa y está representado por otra cosa, en este caso. La imagen que tenemos estereotipada de lo que significa ser hombre y ser mujer. Los símbolos son los elementos 'ideales' con los que construimos las relaciones sociales y la realidad.

El segundo elemento son los conceptos normativos, es decir las normas sociales que se transmiten y se aprenden en el proceso de socialización y que van a guiar los comportamientos de las personas. Estas normas expresan los significados de los símbolos y modulan las acciones. Estos conceptos son expresados en doctrinas religiosas, educativas, científicas, legales y política, y afirman categóricamente el significado de varón y mujer, masculino y femenino, lo que se puede hacer y lo que no. Se refieren a todas las esferas de la vida, como ocurre en los videojuegos.

El tercer elemento son las nociones políticas y referencias a las instituciones y organizaciones sociales. Encontramos un control o mayor autoridad del varón en una sociedad o grupo social, todos los hombres piensan que tienen poder sobre todas las mujeres, a ello se le denomina patriarcado. Los videojuegos están orientados a un público masculino y responden a lo que socialmente serían los gustos y aficiones de los hombres, de esta manera, se construye un espacio donde los valores estereotípicos de los varones son la norma y lo femenino es lo atípico.

Por último, el cuarto aspecto del género es la identidad subjetiva. Los hombres y mujeres reales construyen identidades genéricas, todas las mujeres no somos iguales ni todos los hombres lo son, y relacionan estas identidades con una serie de actividades,

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

organizaciones sociales y representaciones culturales. Además, no todas las identidades ni de mujeres ni de hombres son iguales.

Si llevamos esto al ámbito de los videojuegos observamos que muestran una sociedad patriarcal donde lo masculino es lo dominante y lo femenino lo sumiso. Refuerzan el papel masculino y responden a unas estructuras ideológicas sexistas, relegando el papel de la mujer a algo secundario.

Por otro lado, hay que señalar que las prácticas de juego son actividades en las que se configuran coreografías de género, término acuñado por Susan Foster (1998) que conceptualizaba el género como una *performance*. Este término parte del análisis de las interacciones sociales planteadas por el sociólogo Erwin Goffman, las cuales sirven de base para analizar las relaciones sociales entre hombres y mujeres y mostrar las diferencias que en ellas se expresan:

Who is brought or brings himself into the immediate orbit of another; who initiates talk, who is selected as the addressed recipient, who self-selects in talk turn-taking, who establishes and changes topics, whose statements are given attention and weight, and so forth. (Goffman, 1977: 324)

Cuando nos juntamos hombres y mujeres actuamos, dependiendo de nuestra identidad en el contexto en el que nos encontramos, y ello lo hacemos siguiendo los patrones culturales aprendidos definidos por el sistema de género. Actualizamos, de este modo, lo que dicta el sistema de género en cada momento, dependiendo de nuestras identidades.

Podemos concluir así que las relaciones de género se transmiten mediante la socialización y, por lo tanto, se actualizan y pueden transformarse en función del entorno en el que se desarrollan los sujetos. A menudo, esta forma adquirida es de dominación masculina y subordinación femenina, de esta forma el género busca dar sentido al comportamiento de hombres y mujeres como seres socialmente construidos en función de su sexo biológico.

Para entender estos comportamientos, necesitamos considerar a los sujetos de forma tanto individual como grupal, y descubrir la condición de sus relaciones sociales, todo ello es crucial para comprender cómo actúa el género en las interacciones interpersonales. (Joan Scott, 1990).

## 2.2. Los videojuegos como constructores y expresiones de la realidad social

El sociólogo Manuel Castells expuso que “(...) los discursos de nuestra sociedad moldean la mente a través de una tecnología concreta: las redes de comunicación que organizan la comunicación socializada” (2007:85). En ese sentido, los videojuegos funcionan como redes de comunicación transmitiendo el sistema de género como discurso. En su interior se establecen relaciones sociales entre hombres y mujeres, como hemos señalado anteriormente, lo que se realiza mediante prácticas comunicativas específicas. A la vez, se producen interacciones sociales entre jugadores y jugadoras derivadas del sistema de género que son claves en la experiencia *online*.

Por otro lado, ya Eugene F. Provenzo escribió sobre el papel socializador de los videojuegos:

Podemos interpretar los videojuegos como instrumentos clave de mediación entre el niño y su forma de entender la cultura que le rodea. En este contexto, videojuegos como los de Nintendo no son ‘neutrales’ ni ‘inofensivos’, sino que representan construcciones sociales y simbólicas muy específicas. En efecto, estos videojuegos devienen poderosas máquinas pedagógicas, instrumentos de transmisión cultural. (1991: 338)

Como se puede apreciar este autor, sin embargo, no consideraba el efecto de los videojuegos en referencia a una socialización sexista y a que las niñas jugasen. Los videojuegos son espacios de interacciones sociales en los cuales las personas que invierten tiempo en ellos buscan satisfacer algunas de sus necesidades interpersonales. Una necesidad que señaló William Schutz (1958) en su teoría sobre la *Fundamental Interpersonal Relationship Orientation* (FIRO). Este autor afirma que todas las personas están orientadas por tres necesidades interpersonales: la inclusión, el afecto y el control. La inclusión, consiste en sentirse parte de un grupo e interactuar en él; el afecto, se refiere al nivel de cercanía afectiva y, por último, el control, en el sentido de liderar el grupo y controlar el contexto. Y de ahí la relevancia de poder participar en grupo y sentirse parte del mismo.

Héctor Puente y Amparo Lasén (2015) para su estudio sobre jugadores y jugadoras del videojuego *Diablo III* comprenden las prácticas de juego como una forma de interacción entre jugadores y jugadoras, los dispositivos tecnológicos, las distintas plataformas en unas de distribución digital y sus condiciones de diseño y comercialización.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Por otra parte, hay que considerar otra cuestión. La posibilidad de la interacción social se entiende como la capacidad de cada jugador y jugadora de actuar en función de las limitaciones tecnológicas ocasionadas por la brecha digital de género, unido a su vez, a las necesidades interpersonales de cada usuario y usuaria. Una cuestión que limita el acceso de muchas mujeres a los videojuegos, cuestión que en este TFG no se trata ya que todas las mujeres con quienes se trabaja participan en ellos.



### 3. Objetivos e hipótesis

El objetivo general de esta investigación es describir y analizar el mundo del videojuego online actual desde el punto de vista de mujeres que participan de manera activa en el mismo desde la perspectiva de género.

Como objetivos específicos se proponen:

- 01.** Mostrar los estereotipos, valores y roles que se exponen en el diseño de los videojuegos.
- 02.** Revelar y definir los casos de discriminación por género en las interacciones dentro del juego online.
- 03.** Describir los roles de las mujeres en el ámbito del juego online.
- 04.** Analizar las lógicas de las elecciones realizadas por las jugadoras.

Los objetivos planteados van a servir para contestar a las siguientes **hipótesis:**

- H1:** El mundo del videojuego está muy sexualizado ofreciendo una imagen estereotipada e irrealista de las mujeres a través del diseño y los roles de los personajes femeninos.
- H2:** La “*comunidad gamer*” es mayoritariamente machista.
- H3.** Muchas mujeres son menospreciadas por serlo y juegan bajo pseudónimos para ocultar su sexo.
- H4.** Las mujeres no buscan los mismos objetivos sociales en los videojuegos que los hombres.
- H5.** Desde la perspectiva de género se ha producido un cambio con la aparición de algunos videojuegos menos sexistas.

## 4. Estado de la cuestión

En los últimos años se han realizado estudios acerca del videojuego, tratando ámbitos relacionados con su crecimiento, su uso en la enseñanza, la influencia que ha adquirido en nuestra sociedad, la adicción que crean y su relación con la violencia, creando una importante controversia entre dos corrientes opuestas a ellos, si son buenos elementos de ocio, o por el contrario, son negativos para nuestro comportamiento.

Sin embargo, encontramos menos estudios referidos a nuestra temática, centrados en la interacción social entre jugadores y jugadoras. Por ello, para entender la situación actual y el tema a estudiar, vamos a tratar varias cuestiones relacionadas entre sí para ponernos en contexto.

Con la aparición de los videojuegos *online*, su uso y las interacciones que se crean dentro de ellos han variado, siendo más interactivos entre jugadores y jugadoras al poder conectarse con gente de todo el mundo. La posibilidad de interacción hace posible el intercambio de ideas y valores. De esta manera, los estudios y análisis que antes trataban la carga violenta de los videojuegos ahora comienzan a prestar más importancia a la carga socializadora que estos poseen.

Así pues, debido al impacto que tienen en nuestra sociedad, han surgido muchos estudios sobre su influencia, como su uso en la educación. En este sentido trabajan las investigaciones realizadas por Wriedt, Ebeling, y Reiners (2018) y Callaghan et al. (2009) sobre la utilización de mundos virtuales o simulaciones en diferentes escenarios educativos como el universitario, o el estudio de Mallan et al. (2010) aplicado a la enseñanza secundaria.

Este gran potencial como elemento socializador es relevante en este TFG. Los videojuegos, tanto los *singleplayer*<sup>1</sup> como los *online* son claramente una vía de socialización. Si hablamos de videojuegos *online*, los/as jugadores/as pueden interactuar con otros/as a través de la red del juego y establecer nuevas amistades y en algunos casos relaciones románticas a través de la comunicación mediada por el ordenador que ofrece el juego. (Lucas Kristen, Sherry, John L. 2004)

---

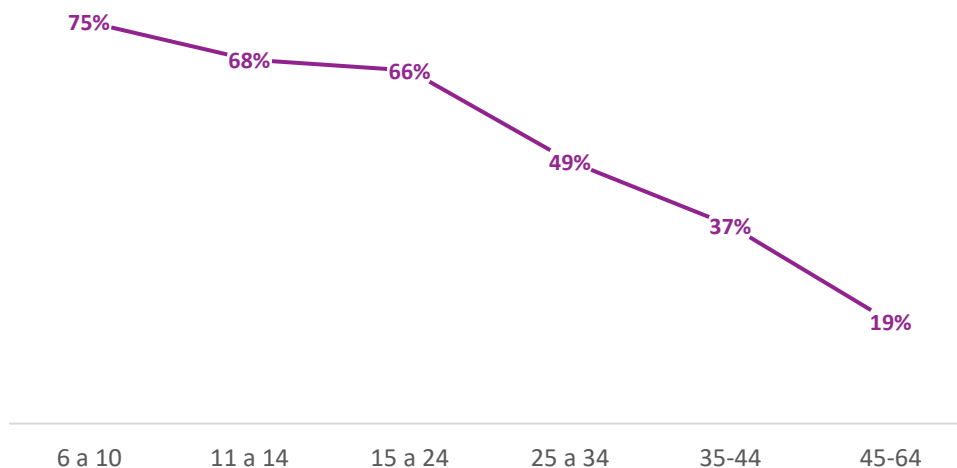
<sup>1</sup> Modo de juego principal, donde sólo puede participar un jugador humano, a menudo guiado por una trama o historia. En general, modo de juego para un solo jugador. (Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer)



Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Según el estudio *AEVI* (2019), los mayores porcentajes de jugadores se encuentran entre las etapas más jóvenes (gráfico 1):

Gráfico 1. Porcentaje de jugadores/as dividido por rangos de edad



Fuente Anuario *AEVI* (2019)

Según este estudio, los mayores porcentajes de jugadores y jugadoras, registrados en las plataformas de distribución digital de videojuegos, se encuentran entre las etapas más jóvenes, siendo un 75% de niños y niñas que juegan entre los 6-10 años, un 68% entre los 11-14, un 66% entre los 15-24 y posteriormente, disminuye en gran medida pasando a un 49% entre los 25-34, un 37% durante los 35 y un 19% entre los 45-64.

Kristen Lucas y John. L Sherry (2004) consideran al videojuego como un fenómeno comunicativo por diversos motivos: primero, porque los videojuegos sirven como un método de interacción personal, una afición posible que compartir con las amistades y, segundo, porque los jugadores y jugadoras *online* pueden interactuar entre ellos a través de Internet y establecer nuevas relaciones.

Aplicando la teoría FIRO (William Schutz, 1996) a los videojuegos, en las interacciones sociales que se dan dentro de estos se observa que las mujeres tenemos una tendencia más socializadora a invertir ese tiempo en el ocio y disfrute social con nuestro grupo de juego. Mientras que, los hombres tienen una tendencia más competitiva y de desafío personal, tomándose más en serio lo que sucede en la partida y minimizando la diversión que esta les puede llegar a generar.

Como exponen diferentes investigaciones (María Gómez del Castillo 2001; Enrique Díez 2004) los videojuegos son un reflejo de la sociedad en la que vivimos, aunque tengamos la posibilidad de crear nuevos mundo e historias, los valores que se representan dentro de

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

ellos siempre serán los nuestra sociedad. Muchos de ellos como el compañerismo y aprendizaje son positivos. Si bien, estos se encuentran en menor medida, siendo el sexismo mediante estereotipos referidos a aspectos físicos, roles de género y símbolos de la mujer sumisa, junto con actitudes y actos racistas, menosprecios a colectivos discriminados, violencia y agresiones frecuentes, un denominador común en la mayoría de videojuegos.

Por ello, podemos concluir que el elemento socializador dentro del videojuego es vital para la formación de una persona y la forja de relaciones, y sobre todo que, dependiendo del género, la interpretación puede llegar a ser completamente distinta, entendiendo el videojuego como un método social o en su contrario, como elemento competitivo.

Los videojuegos se han convertido en una poderosa herramienta de socialización, como remarca Francesca Puggelli “el factor más importante por medio del cual los videojuegos son vehículos de socialización es el de los valores” (2003:118). En este sentido, cabe señalar que tienen mucha importancia cuáles son los valores que el videojuego transmite. Los estudios de Enrique Díez (2009) muestran que predomina un alto grado de violencia, unos roles patriarcales muy predeterminados y la construcción de un mundo virtual basado en el modelo de masculinidad hegemónica tradicional.

Por ejemplo: añadir que el trabajo de Enrique Díez (2009) detalla los valores que predominan en su estudio de los 250 videojuegos más vendidos:

(...) las acciones que predominan en los mismos son no sólo competir (93%), sino también atacar, combatir, agredir, destruir, eliminar, matar (73%). Los valores que se ensalzan, en coherencia con estas acciones, son la competitividad (72%), vale el que gana (98%), la venganza por encima de justicia (30%), el empleo de la fuerza para conseguir los objetivos (81%), la violencia como estrategia (84%), la exaltación de la dureza del hombre y de la belleza en la mujer (98%), la consideración de los/as otros/as como enemigos (83%). (Enrique Díez, 2009: 60)

La relevancia en el aspecto socializador es fundamental porque, como destaca José Miguel Garrido (2013), los videojuegos representan una de las primeras y principales prácticas sociales que se realizan mediante las tecnologías digitales. Por esto, se consideran un medio socializador que actúa, sobre todo, en los más jóvenes.

Los videojuegos, como plantean Lidia Puigvert, Gisela Redondo y Ainhoa Flecha (2005), están contribuyendo profundamente a una socialización hacia la violencia de género, pues en ellos se presenta a la mujer deseada como la que responde al modelo ideal de lo

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

femenino en la actualidad y, al hombre deseante como el que ostenta el poder mediante la violencia. De esta manera, se percibe a los personajes femeninos como seres esencialmente hipersexuales, que carecen de inteligencia y capacidades como personajes. Así pues, se promueve una idea de que las mujeres deben ser sumisas y obedientes.

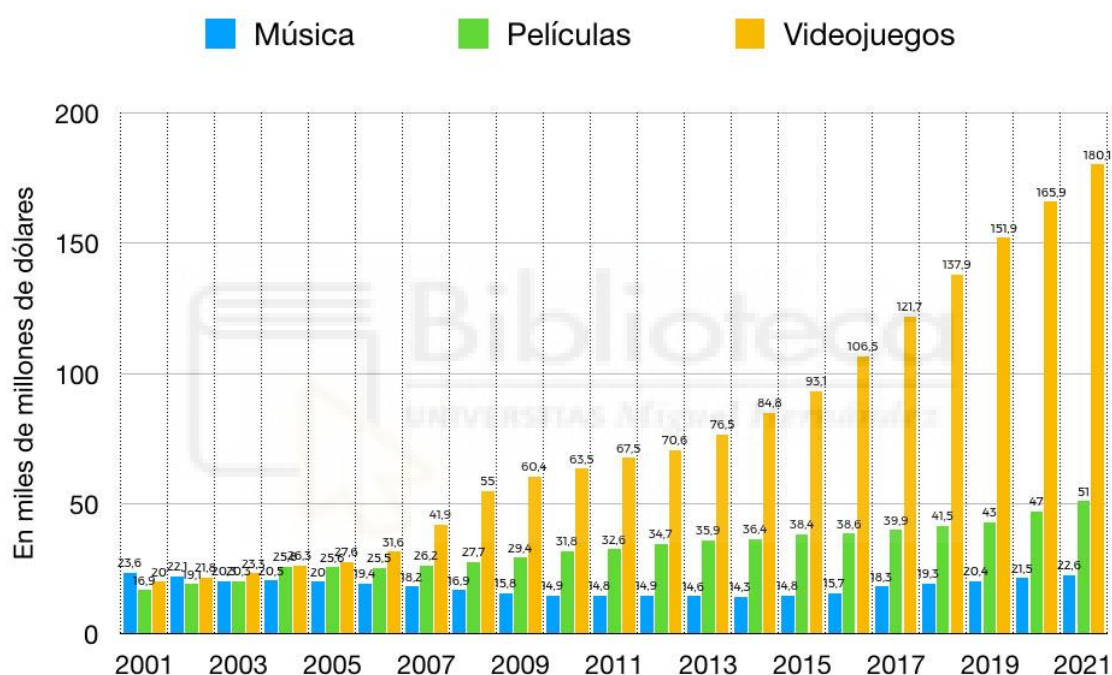


## 5. Videojuegos como objeto de estudio

### 5.1. Los videojuegos desde sus inicios hasta la actualidad

La industria del videojuego ha crecido de una manera exponencial, aumentando las ventas (gráfico 1), y se ha instalado en nuestro día a día como un recurso de ocio común la sociedad. Desde la infancia, los niños y las niñas comienzan a jugar a videojuegos y a desarrollar ciertas capacidades que antes eran impensables para esas edades, como son unos buenos reflejos. Pero ¿cuál es el impacto que llegan a tener los videojuegos hoy en día en nuestra sociedad?

Gráfico 2. Resumen y aproximación del crecimiento de las industrias de entretenimiento.



Fuente: En.Digital

Los videojuegos se han convertido en uno de los métodos de ocio más fuertes y recurrentes en nuestra sociedad. Según la Asociación Española de Videojuegos en 2018, el sector de los videojuegos generó 1.530 millones de euros en España, sumando la venta física que supuso un total de 849 millones de euros y la venta online que ascendió hasta los 680 millones de euros. Esto representa una subida de 171 millones de euros con respecto a los datos de 2017, convirtiéndose en la principal industria de ocio en nuestro país.

Los videojuegos cuentan con numerosas transformaciones desde la creación del primer juego. Y, aunque sigue siendo un debate sobre cuál es el primero en considerarse como tal, los inicios rondan los años 50, con juegos simples y sencillos en los que el enemigo

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

principal era la máquina. Y no fue hasta los 90 cuando comenzó la comercialización de los videojuegos a través de “consolas” que permitían jugar varios juegos pregrabados y se conectaban a la televisión. (Simone Belli y Cristian López Raventós 2008:164)

Tras este comienzo, la industria fue creciendo poco a poco, los videojuegos que recordamos hoy en día como clásicos, véase el Pong, Space Invaders o Pac-Man, marcaron el inicio de una industria que actualmente está posicionada como una de las que más ingresa al año, superando a clásicos como la música y las películas (gráfico 2).

La llegada de Internet a los hogares y su expansión global, destacada en la última década, marcó el comienzo de una nueva época conocida como sociedad de la información, del conocimiento o, según Manuel Castells, la sociedad red global, basada en el uso cotidiano de las tecnologías de la información y comunicación (a partir de ahora TIC) y de la influencia que estas tienen sobre el ser humano y su socialización (2009:50).

Con el acceso a estas nuevas tecnologías, comienzan a aparecer los videojuegos en línea u *online*. Alfonso Herrero (2011) lo define como:

Los juegos en línea son aquellos en los que se juega mediante una conexión a la red de Internet, bien mediante un PC o bien mediante una videoconsola que permita dicho acceso. (120)

Estos juegos online tienen un atractivo principal que es la posibilidad de compartir escenario e historia con diferentes jugadores y jugadoras de cualquier parte del mundo. Esto ha provocado la aparición de nuevos tipos de videojuegos que se amoldan a la nueva forma de interacción de los juegos, como pueden ser los *shooters* (de disparos), *MMORPGs* (videojuego de rol multijugador masivo en línea), *MOBA* (arena de batalla en línea), deportivos, simulación de vehículos, musicales o de baile, juegos de cartas online, etc.

En nuestro estudio nos vamos a centrar en los tres mencionados en primer lugar: *shooters*, *MMORPG* y *MOBA*, ya que son los que mayor impacto y comunidad tienen, y de ellos podremos recopilar gran cantidad de datos al tratarse de tres tipos muy diferentes, cada uno con distintas demandas de interacción.

Estos juegos requieren una comprensión de sus características, definición y su impacto en la comunidad de jugadores y jugadoras, para llegar a comprender mejor la selección hecha para el trabajo. Según el *Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*:

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

1. *Shooters*: Género de acción donde el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego. Se dividen principalmente en dos grupos, según la perspectiva que tengamos de nuestro personaje: en 1º persona y en 3º persona. Juegos como *Counter Strike*, *Call of Duty* o *Rainbow Six Siege* tienen una gran comunidad de jugadores que aumenta cada día (Imagen 1).

Imagen 1. Reporte de la plataforma de distribución digital Steam de los últimos 30 días. *Counter Strike* (shooter) encabeza la lista de videojuegos más jugados.



Fuente: Steamcharts

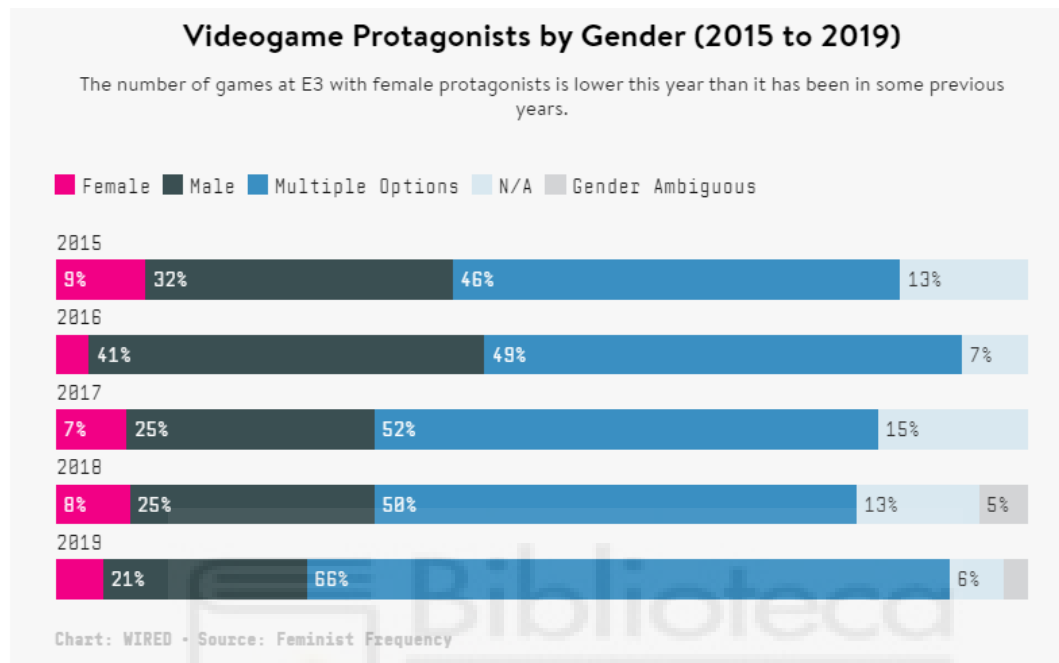
2. *MMORPG* (*Juego de Rol Multijugador Masivo en Línea*): Subgénero de los juegos de rol, o RPG, que se juega exclusivamente en línea y donde una gran cantidad de jugadores (entre cientos y miles) concurren en un mismo mundo virtual, donde pueden interactuar para competir entre ellos o cooperar para realizar misiones. *World of Warcraft* es el título más significativo de este género, contando con 32 millones de usuarios activos mensuales en el primer trimestre de 2020 según el reporte de *Blizzard*, compañía desarrolladora del juego.
3. *MOBA* (*Arena de Combate Multijugador Online*): Género multijugador online, derivado de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS), donde el jugador, que controla sólo un personaje, forma equipo con otros jugadores con el único objetivo de enfrentarse al equipo contrario y destruir su base, a menudo en mapas simétricos. *Dota* o *LOL* son dos títulos significativos de este género, el segundo, también conocido como *League of Legends* cuenta con 8 millones de jugadores cada día, según los datos de la compañía *Riot Games*.

La aparición de estos videojuegos online cambió por completo los hábitos de jugadores y jugadoras. José Agustín Carillo (2015) analiza los cambios que han ocurrido con la aparición de la conexión a internet y el desarrollo de nuevos tipos de juegos con opciones multijugador, ya que no solo han modificado la manera de jugar, sino que también han modificado las conductas sociales a través de ellos.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Respecto a los personajes, encontramos más cantidad de personajes masculinos que femeninos (gráfico 2). Además, ellos son fuertes, valientes y van a ser capaces de enfrentarse a todo lo que ocurra durante la historia, mientras que los personajes femeninos se verán relegados a acciones secundarias de ayuda o compañía.

Gráfico 3. Protagonistas de videojuegos por sexo (2015-2019)



Fuente: Feminist Frequency

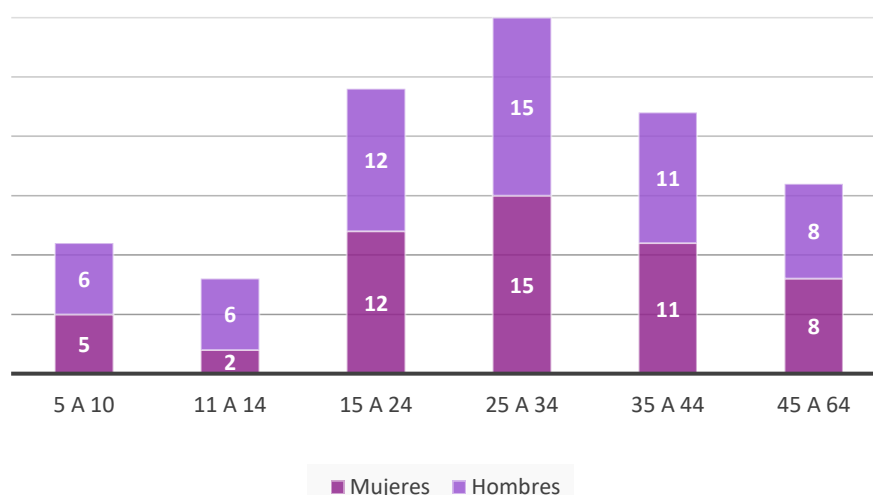
Como podemos observar en el gráfico anterior se expone la cantidad de personajes protagonistas divididos por sexo, analizando los juegos presentados entre 2015 y 2019 en el evento más grande de videojuegos del mundo, el E3. Los personajes femeninos junto con los de identidad o expresión de género ambigua son los que se encuentran en un menor porcentaje. Además, la presencia de mujeres ha disminuido en el último año, pese a que nunca llegó a superar el 10% de la presencia. Un cambio es que podemos apreciar un aumento en videojuegos que dan la opción de elegir el personaje que va a protagonizar la historia.

Contemplamos mediante el gráfico de *Feminist Frequency* que el número de personajes femeninos protagonistas no ha aumentado con los años, y por ello vamos a conocer si las jugadoras se sienten representadas y cómodas con esta situación.

Sin embargo, el número de jugadoras sí que ha ido en aumento a lo largo de los años, mientras que en 2010 un 30% de mujeres se proclamaba como jugadora de videojuegos frente a un 62% de hombres (AEVI 2010). En el anuario AEVI de 2019, en España el número de jugadoras ha aumentado a un 42% frente a un 58% de jugadores.

## Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Gráfico 4. Porcentaje de mujeres y hombres jugadores/as de videojuegos divididos por edad.

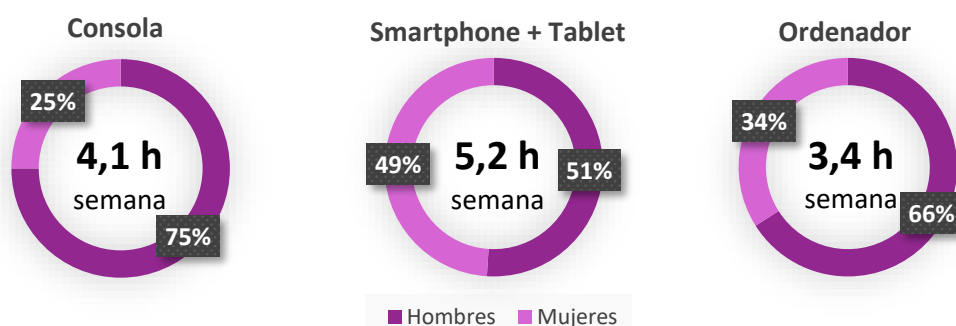


Fuente: Anuario AEVI (2019).

Respecto a 2017, el número de mujeres que juegan a videojuegos ha aumentado un 19,3%, según un estudio realizado por WINK TTD.

Aunque si dividimos estos porcentajes por tiempo y plataforma de juego, observamos que las mujeres dedican menos tiempo a jugar a videojuegos y utilizan mayoritariamente los *smartphones* y *tablets* para ello, donde normalmente los juegos que encontramos no están protagonizados por personajes ni conllevan una historia. Pese a ello, encontramos un 34% de mujeres que juegan en ordenador y un 25% que lo hacen en consolas (gráfico 5) y no deben ser minorizadas e invisibilizadas, aunque se encuentren en menor proporción que los hombres.

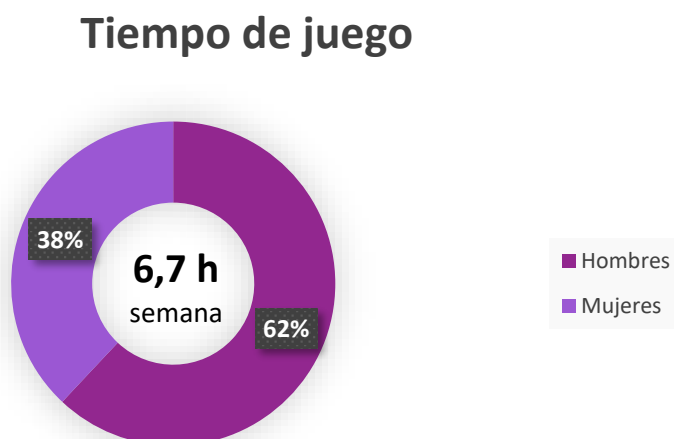
Gráfico 5. Porcentaje de mujeres y hombres que juegan en cada plataforma en Anuario.



Fuente: Anuario AEVI (2019).



Gráfico 6. Tiempo de juego de jugadores y jugadoras.



*Fuente: Anuario AEVI (2019).*

Pese a que las mujeres dediquen menos tiempo a los videojuegos y recurran a dispositivos móviles menos enfocados a este ocio, basándonos en las principales plataformas del estudio, ordenadores y consolas, donde encontramos los videojuegos *online*, de los 15 millones de jugadores anuales (AEVI 2019) más de 5 millones son mujeres españolas que juegan y que tienen escasa representación en los personajes.

## 5.2. Diseño de personajes e impacto en la identificación de las jugadoras

Otro elemento esencial para nuestro estudio es comprender y analizar si las jugadoras llegan a sentirse identificadas con los personajes que controlan dentro del juego.

Si hacemos un recorrido por la historia de los videojuegos, pese a que la presencia de mujeres videojugadoras ha ido en aumento, esto no ha derivado en ningún cambio en la representación de los personajes, observaremos así una ausencia general de figuras femeninas y un gran protagonismo masculino. Además, podemos comprobar que para los personajes que representan mujeres se ofrece un patrón de imagen sexualizada femenina, un 80% de estas protagonistas muestra un cuerpo irreal (Nira Santana, 2020), que reduce los roles desempeñados por el personaje en estereotipos de género, otorgando así a los avatares femeninos una presencia pasiva y sumisa e incluso en algunos casos seductora. Sin embargo, la figura masculina es totalmente contraria, se realzan los valores positivos y se representa como una fantasía de poder.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Respecto a la presencia femenina en los videojuegos, la investigación realizada por el Instituto de la Mujer/CIDE (2004) analizó que de un total de 1.824, un 64% de ellos eran figuras masculinas, mientras que únicamente un 17% eran femeninas; el porcentaje restante eran personajes no humanos. De esta manera, se puede observar una predilección por la creación y el desarrollo de personajes varones canónicos que sirvan de reclamo al público masculino.

Estudios como el de Félix Etxeberría (1999), Santos Urbina Ramírez et al. (2006) o el de Monica K. Miller y Alicia Summers (2007) han examinado estas dos problemáticas ya mencionadas: la representación del cuerpo femenino basado en estereotipos de género y con una gran carga sexista (imágenes 1, 2 y 3), y la escasez de protagonistas femeninas.

(...) es también evidente la existencia de estereotipias en cuanto a las figuras masculinas y femeninas que van en perjuicio de las mujeres, puesto que aparecen en menor proporción, y cuando lo hacen tienden a ser representadas en actitudes pasivas, dominadas o secundarias, mientras que los varones están más representados, en actitudes más activas y dominadoras. (Etxeberría, 1999: 179).

Imagen 2. Evolución del personaje de Lara Croft en los últimos 20 años.



Fuente: Saga de videojuegos Tomb Raider

La evolución de la representación de Lara Croft es una de las más características por ser una saga que lleva años en la industria. El último diseño vino de la mano de Rhianna Pratchett, nueva guionista y productora del juego, que ofreció una visión más humana y realista de Lara, dándole importancia al propio desarrollo del personaje, *“Lara rompió el cliché del personaje femenino desamparado que necesita ser rescatado por un hombre, lo cierto es que su apariencia es la de una mujer muy sexualizada.”* (Laura Blanco, 2018).

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Imagen 6. Bayonetta



Fuente: Saga de videojuegos Bayonetta

Imagen 7. Cammy



Fuente: Saga de videojuegos Street Fighter

Como comenta Etxeberría (1999) y observamos en las imágenes los personajes están altamente sexualizados y representan unos cánones imposibles de imitar en la vida real (imágenes 2 y 3). No obstante, si nos fijamos en los personajes masculinos, podemos observar una generalidad basada en modelos más convencionales de hombres heterosexuales, cis y blancos, mostrándolos activos, fuertes y heroicos, lo que favorece la identificación con el personaje por parte de los jugadores.

Imagen 5. Nathan Drake



Fuente: Saga de videojuegos Uncharted

Imagen 4. Leon S. Kennedy



Fuente: Saga de videojuegos Resident Evil

Imagen 3. Ezio Auditore



Fuente: Saga de videojuegos Assassin's Creed

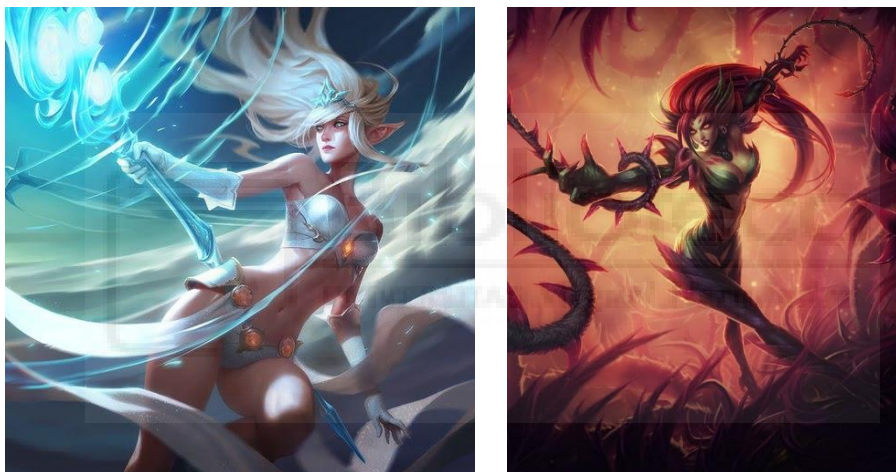
Además, en su mayoría, los roles desempeñados van en función del sexo del personaje. Encontramos que las representaciones masculinas son las encargadas del enfrentamiento directo con el enemigo. Mientras que la figura de la mujer se sigue sexualizando, por ejemplo, mediante armaduras completamente distintas a las del hombre. Ya no es solo el

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

hecho de que en muchos casos las mujeres no puedan elegir un personaje femenino acorde a ella, sino que el rol que desempeñan está mayoritariamente limitado a ser *support*, personaje que se encarga de la curación y el apoyo al resto de personajes.

Si observamos el videojuego *League of Legends* (2009), los personajes masculinos no cumplen un estándar estereotípico y sus habilidades no está conectadas con la representación y deseabilidad sexual. En cambio, los personajes femeninos (imagen 8) no disponen de la diversidad observada en el roster masculino. Hay algunas pocas variaciones notables que se salen del canon, pero la mayoría de personajes femeninos son representadas como mujeres de figura esbelta y con pechos prominentes, convirtiéndose en un estándar de diseño estos personajes.

*Imagen 8. Janna y Zyra personajes de rol support.*



*Fuente: Videojuego League of Legends.*

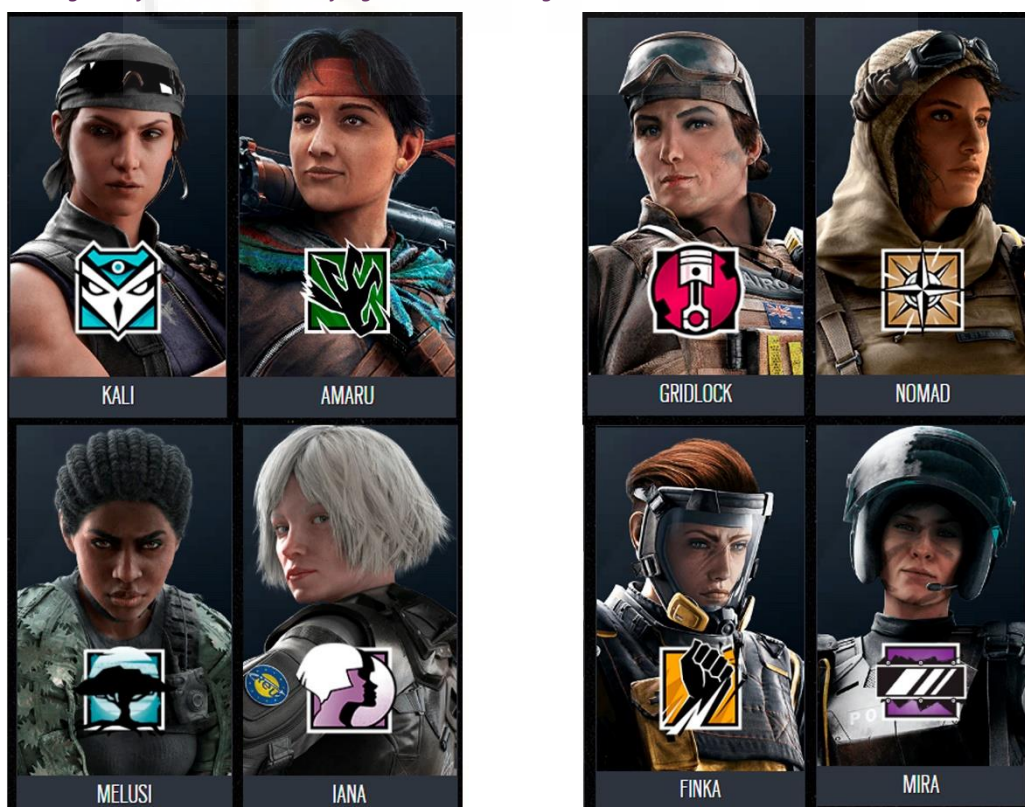
Esta situación ocurre porque, como venimos diciendo, la industria del videojuego está en gran parte dominada por hombres. Atendiendo al Libro Blanco del Desarrollo del Videojuego de 2017 la presencia de la mujer en la industria sigue siendo un reto, ya que el empleo femenino solo alcanza el 16 % en España, lo que contrasta con el número de jugadoras, ya que el 42 % son mujeres. Esta baja presencia no es algo exclusivo de nuestro país sino un patrón que se repite en otras zonas de Europa como Francia (15%), Suecia (19%) o Finlandia (18%). Además del sexismo presente, la industria del videojuego está basada culturalmente en gran medida en las representaciones e idealizaciones que los desarrolladores otorgan a sus personajes, diseñados de acuerdo con sus intereses y gustos.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Esto no es solo una problemática de los MOBA, como el mencionado *League of Legends*, u otros títulos. Como relata Anita Sarkeesian en su documental *Tropes Vs Women in Video Games* (2013-2019) los personajes masculinos carecen de limitaciones y tienen libertad para ser representados con cualquier tipo de físico dependiendo de la personalidad o habilidades, no obstante, en los diseños de los personajes femeninos ese tipo de creatividad es inexistente, más bien, en vez de observar un amplio rango de personajes femeninos variados, tenemos en su mayoría el mismo tipo de cuerpo una vez tras otra. Un diseño creado con la única intención de ser sexualmente atractivo para los jugadores masculinos, heterosexuales, blancos y cis.

Si analizamos las representaciones de los *shooters*, encontramos que la mayoría de los clásicos, como las sagas de *Counter Strike* o *Call of Duty*, solo cuentan con la presencia de personajes masculinos. Sin embargo, en 2015 se estrenó el videojuego *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege*, videojuego de disparos en primera persona táctico multijugador de 5 vs 5, considerado uno de los más influyentes de esta temática (Marcos Antón, 2019). En este videojuego *online* podemos encontrar la presencia de un número bastante atípico y elevado de agentes femeninos, 22, que no dependen de los roles de género para desempeñar sus habilidades y sus diseños no están encorsetados.

Imagen 9. Agentes femeninos del videojuego *Rainbow Six Siege*



Fuente: Videojuego *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege*

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Si observamos los videojuegos más jugados actualmente notamos que prima la presencia de personajes masculinos. Ejemplos de ello son *Grand Theft Auto V* (2014), *Assassin's Creed Odyssey* (2018), *Red Dead Redemption 2* (2019), *Final Fantasy VII Remake* (2020), *Assassin's Creed Origins* (2017) y otra gran cantidad (imagen 8), están protagonizados por hombres, con pequeñas excepciones, donde las mujeres son personajes coprotagonistas, pero nunca protagonistas. (VANDAL, 2020)

Imagen 10. Carátulas de los videojuegos más jugados actualmente.



Fuente: Vandal (2020)

Únicamente en los dos juegos de Assassin's Creed podemos encontrar personajes femeninos; en *Odyssey*, encontramos a *Kassandra* como personaje elegible para jugar la historia, pese a ser la protagonista canónica<sup>2</sup> (Jonathan Dumont, 2018), pero también se creó una figura masculina para no crear controversia entre los consumidores.

---

<sup>2</sup> Su historia es la que pasa a formar parte oficial de la trama de la saga.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Hay que destacar el juego *Odyssey*, en el que el cuerpo de la protagonista, *Kassandra*, no está sexualizado (imagen 10), sino que nos encontramos ante una guerra con cicatrices y músculos marcados. Además, otro dato a resaltar de esta entrega es la posibilidad que tiene el personaje protagonista, siendo mujer u hombre, de tener relaciones amorosas con personajes tanto femeninos como masculinos en los dos casos (Ramón Varela, 2018), abriendo un poco más las puertas para todo el público.

Imagen 11. *Kassandra*.



Fuente: *Assassin's Creed Odyssey*.

Imagen 12. Posibilidad de relaciones con personajes del mismo sexo en el videojuego *Assassin's Creed Odyssey*.

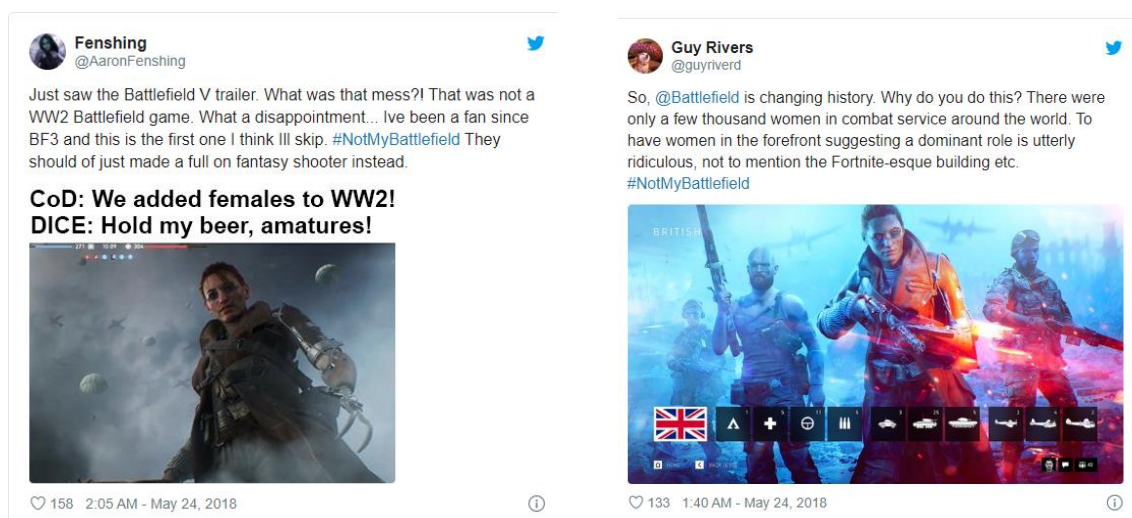


Fuente: *Vandal* (2020)

Finalmente, la imagen de *Kassandra* no fue la utilizada en la carátula del juego, sino que pusieron la de su sustituto masculino para llamar más la atención. Ya que, como hemos visto en caos similares con *Battlefield 1* (2018), la presencia de mujeres tanto dentro del juego como en la propia carátula crearon gran controversia y rechazo, formando una campaña en Twitter con el *hashtag* “NotMyBattlefield”, que boicoteaba el estreno del juego, con comentarios que aseguraban que era el peor juego de la historia pese no haber sido estrenado. (Milenio Digital, 2018)

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Imagen 13. Comentarios con el hashtag 'Not my battlefield' el día del estreno del juego.



Fuente: Milenio

Si nos remontamos a 2005, encontramos el juego de *Super Princess Peach*, juego que surgió como una optativa para que las mujeres se introdujesen dentro del videojuego, y que tras analizarlo con conocimiento y una perspectiva de género, podemos observar cómo los métodos de ataque de la princesa eran llorar y enfadarse. Un juego para niñas y niños de 10 años era principalmente un estereotipo del carácter femenino.

Los personajes femeninos se encuentran, por lo general, bajo la influencia de la *cultura macho*, la cual destaca por características como la competitividad y el triunfo, el racismo, la impulsividad o la irresponsabilidad. En el caso de que aparezcan las mujeres a un nivel similar al de los hombres, suele ser en videojuegos de aventura, acción, estrategia o lucha, pero normalmente sufren de cosificación o erotización al representarlas con ropa provocativa que carece de coherencia para la situación o la trama, como se puede apreciar en sagas como *Tekken* o *Dead or Alive*. (Miguel Rebollo, 2019)

Como analizó, la ya mencionada, socióloga y jugadora, Anita Sarkeesian, cuando la mayoría de mujeres que protagonizan los videojuegos se diseñan basándose en un mismo modelo, las mujeres que tengan una figura corporal distinta a la estereotipada no serán destacadas en estos mundos. De esta manera, se refuerza la falsa noción de que esas mujeres son menos valoradas y dignas de reconocimiento que las mujeres que se acercan a ese estándar de belleza.

A pesar del transcurso de los años no se han dado grandes cambios respecto a las representaciones femeninas y el trato hacia estos personajes en los videojuegos, pero poco a poco las empresas desarrolladoras tratan de mejorar la imagen sexualizada actual de las mujeres (Santos Urbina et al., 2006). Cada vez más proyectos apuestan por protagonistas femeninas o por contar con la misma cantidad de personajes masculinos y femeninos que



Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

desempeñan roles independientemente de su sexo, en el caso de los juegos *online* ofreciendo una nueva visión y una oportunidad a las jugadoras de sentirse identificadas con un personaje. Ejemplos actuales que han marcado grandes cambios, como *Horizon Zero Dawn* o el próximo *The Last of Us II*, son un gran avance para la industria y el desarrollo de videojuegos, dándole importancia y profundidad a aquellas que fueron relegadas hace años.

Estas limitaciones en la creatividad de los personajes femeninos no se aplican únicamente a los tipos de cuerpo, sino que tampoco vemos los mismos rangos de edades representados como ocurre en los personajes masculinos. Podemos encontrar personajes masculinos adultos que superen los 40 y tengan las facciones más marcadas, sin embargo, respecto a los personajes femeninos, en la mayoría de los casos, se muestran siempre jóvenes, generando una igualdad canónica en el diseño de personajes e invisibilizando al resto de jugadoras que no se ajusten a esa edad y ese cuerpo.

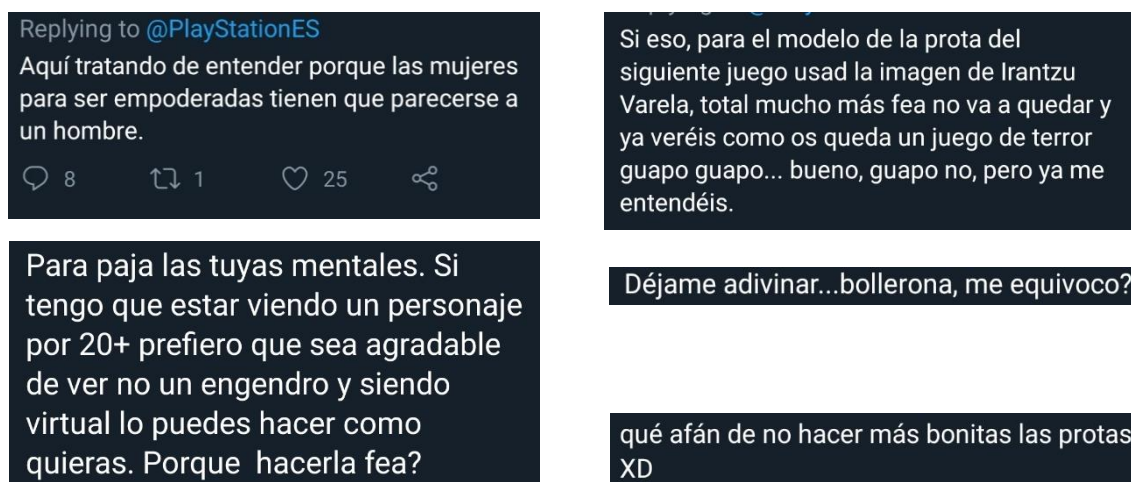
La compañía *PlayStation* se ha atrevido a crear un personaje femenino adulto en su última entrega *Returnal*, videojuego que saldrá para la próxima generación de consolas. Al igual que ocurrió con *Battlefield 1*, los comentarios no han sido positivos por parte de la comunidad *gamer*.

Imagen 14. Protagonista del nuevo videojuego *Returnal* para la PlayStation 5.



Fuente: [PlayStation](#)

Imagen 15. Comentarios en la presentación del juego *Returnal*.



Fuente: Twitter

Como ya recopilamos en su extenso trabajo Gareth Schott y Kirsty Horrell (2000) a partir de entrevistas personales con jugadoras, las conclusiones fueron que las mujeres reclaman una representación de género más equilibrada y realista.

### 5.3. Inclusión e interacciones de las jugadoras dentro del juego online

Tras conocer la situación que tienen las representaciones femeninas en el videojuego, pasamos a conocer cómo las jugadoras interactúan con el resto de jugadores dentro del videojuego *online*.

Se ha vislumbrado algún análisis sobre esta cuestión, como el de Héctor Puente y Amparo Lasén (2015) o el de Alonqueo y Rehbein (2008), pero aún no encontramos muchos estudios de esta temática. Sin embargo, muchas mujeres, a través de las redes sociales, están dando voz a aquellas que no la tienen para poner en la mesa una problemática que afecta diariamente a millones de jugadoras.

Tras superar la brecha digital, que es la desigualdad entre las personas que pueden tener acceso o conocimiento en relación con las nuevas tecnologías y las que no, a la que muchas mujeres han sido sometidas desde pequeñas, aparece un nuevo obstáculo, la conocida comunidad *gamer*. Una comunidad que se ha ido formando por jugadores y jugadoras desde el inicio de los videojuegos *online* y que en su mayoría tiene comportamientos machistas y ofensivos hacia las mujeres.

Algunas comunidades de jugadores, *gamer*, califican el reconocimiento que se le debe otorgar a una persona que consume videojuegos basándose en el grado de conocimientos que se requieren para superar los distintos títulos. Aquellos más superficiales y centrados

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

en el ocio sencillo son denominados casual y los más exigentes y complejos, hardcore. (Rebollo, Miguel, 2019)

La visión de los adolescentes respecto las interacciones que se dan entre hombres y mujeres dentro de estas comunidades queda representada en el estudio de Alonqueo Boudon y Rehbein Felmer (2008):

Según la percepción de los participantes, las relaciones hombre-mujer que se presentan en los VJ fueron definidas —tanto por chicos como por chicas— en un 46% de los casos como relaciones de amistad, compañerismo (45%) y de apoyo (36%). Sin embargo, se observan diferencias en cuanto a considerar las relaciones hombre-mujer como una relación de dominio; mientras sólo el 19% de los chicos percibe este tipo de relación, el 33% de las chicas considera que las relaciones hombre-mujer son de dominio. Una diferencia similar se presenta a la hora de considerar que dichas relaciones son de tipo amoroso (19% de los hombres y 33% de las mujeres). Sin embargo, los hombres consideran en una cantidad superior (19%) a las mujeres (6%) que las interacciones entre los géneros son de tipo sexual. (Alonqueo y Rehbein, 2008:20)

Ejemplos como el que se menciona en la introducción de Greguri, que fue criticada por ser mujer y jugar “demasiado bien”, o uno más reciente como el surgimiento del *Gamergate*, una corriente organizada que va contra activistas feministas y que apareció tras la publicación de una serie-documental llamada *Women vs. Tropes in Videogames*, donde Anita Sarkeesian, creadora del proyecto, critica las actitudes misóginas que ocurren dentro de los videojuegos, e invita a todas las personas que deseen una sociedad inclusiva y una educación igualitaria a hacer visibles y destruir todas conductas discriminatorias y a luchar contra todas aquellos que impulsan las prácticas sexistas.

Estas prácticas sexistas, que son todas aquellas actitudes y comportamientos que promueven un tratamiento desigual entre hombres y mujeres, se llevan a cabo de un modo diferente cuando se dan entre personas conocidas a cuando el anonimato está presente en esta interacción. De esta manera, los comportamientos sexistas, como los insultos, comentarios ofensivos o el acoso hacia las mujeres, son mucho más directos si el sujeto que los realiza es desconocido. Esto ocurre diariamente en los videojuegos, donde prima el anonimato bajo el uso de seudónimos, de esta manera, cuando los jugadores y jugadoras se conocen en una partida, este les otorga la confianza para realizar estos comportamientos.

En el estudio de Héctor Puente Y Amparo Lasén (2015) se hallaron dos formas relativamente extendidas de estas conductas discriminatorias.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

En primer lugar los videojuegos siempre han sido concebidos como lugares únicamente masculinos, donde su participación era exclusiva. Es por ello por lo que muchos jugadores no aceptan que las mujeres rompan esa privacidad que han poseído durante años y lo consideran un “espacio de no mujeres”. Poco a poco más jugadoras se han ido adentrando en estos espacios provocando el rechazo por parte de los usuarios masculinos, que han respondido negativamente a esta inclusión.

En segundo lugar los que se consideran *gamers*, que son aquellas personas, mayoritariamente hombres, que se definen a sí mismos como los jugadores de verdad, dedicados y con un amplio conocimiento de videojuegos, consideran que se trata de un medio de ocio exclusivamente masculino. De esta manera, creen que las jugadoras son menos capaces e insuficientes por llevar menos años dedicándose a jugar.

Así pues, cuando las jugadoras se introducen por primera vez en estos escenarios, que los jugadores consideraban exclusivamente masculinos, son tratadas por los hombres de una manera paternalista; ellos las apoyan, las tratan con cariño o con apodos como “princesa” o “pequeña”, pero muchas de ellas se oponen a estos comentarios y actitudes. Cuando esto ocurre, la reacción de los jugadores es mayoritariamente negativa, mostrándose agresivos, hostiles y cambiado por completo el comportamiento, llegando incluso a rechazarlas.

De este modo, cuando las mujeres denuncian públicamente las prácticas sexistas que reciben, estas comienzan a manifestarse y ser más notables para el resto de jugadores y jugadoras, que quizás las veían como un comportamiento normativo dentro del videojuego. Como muestra la revista *Yo Dona* en su artículo sobre el sexismo digital, cuyo autor es Álvaro Hermida (2017), con los años, una gran cantidad de jugadoras han denunciado estas actitudes y poco a poco son más las que lo hacen, como Alexnik, jugadora del videojuego tipo MOBA, Dota 2:

Una vez se me ocurrió pedirle a un compañero de mi equipo de Dota2 -un videojuego de gran éxito que se juega en Internet- que no avanzara solo. Su respuesta fue: "Enséñame el culo, puta" (Alexnik, jugadora del videojuego Dota2).

O como Tamiera Vandergrift, jugadora del *shooter* Overwatch:

Nada más empecé a hablar por el micrófono empezaron a ridiculizarme con comentarios como 'eres una inútil, ¿dónde está tu novio?', '¿por qué no te quedas atrás y limpias los platos mientras nosotros luchamos?' o 'oh, Dios mío, tíos, ahora fijo que perdemos. (Tamiera Vandergrift, jugadora del videojuego Overwatch)

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

El rechazo hacia las mujeres sigue presente en el sector, sin embargo, en España han aparecido comunidades únicamente femeninas, como *FemDevs* o *Womens in games* dedicadas a promover y dar visibilidad a las mujeres jugadoras de videojuegos, creando espacios seguros y libres de prácticas sexistas.



## 6. Metodología del trabajo

La obtención de la información necesaria para desarrollar los objetivos ha sido el método científico, el cual se organiza en cuatro etapas. En primer lugar, se realiza la observación de la situación actual para determinar el problema. En segundo lugar, se plantean una serie de hipótesis; suposiciones verosímiles y contrastables, a las cuales se pretende dar respuesta mediante la consecución de unos objetivos determinados. En tercer lugar, se desarrolla una metodología de análisis para comprobar y poner en relación las hipótesis. Finalmente, concluiremos el trabajo interpretando los hechos observados en relación con los datos experimentados y comprobaremos si las hipótesis se confirman o no.

En este trabajo, hemos realizado una investigación cuantitativa para la recogida de datos relacionados con el tipo de juego y las preferencias de las mujeres a la hora de jugar, así como su evolución en los últimos años; además, de un análisis la actualidad de los videojuegos. Estos datos se han obtenido a través de informes oficiales de años anteriores, una encuesta a través de las redes sociales y del análisis de los videojuegos *online* actuales que mueven una gran comunidad de jugadores y jugadoras: *Shooters*, *MOBA* y *MMORPG*.

El cuestionario se realizó vía *online* para ser difundido por distintas redes sociales, como *Twitter* o *Whatsapp*. Fue publicado el 12 de junio y duró aproximadamente dos semanas, en las que se obtuvieron un total de 299 respuestas; mediante el uso de dos preguntas filtro, descartamos a las personas que eran hombres o no jugadoras, consiguiendo 212 respuestas válidas y acordes al perfil de mujer jugadora. Está compuesto por 31 preguntas, de las cuales dos de ellas eran las preguntas filtro. No se ha seguido una muestra, sino que ha sido un muestreo no probabilístico, lo que ofrece unos resultados muy particulares.

Por otra parte, la técnica cualitativa empleada ha sido la entrevista semiestructurada a mujeres que son jugadoras habituales para profundizar en las experiencias, preferencias y actitudes dentro del juego online. Se realizaron cinco entrevistas de este tipo, grabando la voz a las jugadoras con las que pudimos contactar a través de amistades cercanas, basándonos en el criterio de si jugaban o no a videojuegos *online*. Finalmente, fueron transcritas por la investigadora del proyecto para poder incluir los extractos en los resultados.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Además, para demostrar con imágenes la situación de las jugadoras, la investigadora se introdujo en varias partidas *online* utilizando un nombre propio femenino y el chat de voz, y recopiló, mediante capturas de pantalla realizadas, distintos comentarios recibidos por jugadores dentro del videojuego *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*.

La metodología se concreta en los siguientes puntos:

- Análisis de las relaciones entre usuarios y usuarias dentro del videojuego online.
- La recopilación de datos mediante una encuesta a jugadoras y jugadores y entrevistas a mujeres y aficionadas del ámbito de los videojuegos.
- La recopilación personal de la investigadora de comentarios sexistas recibidos durante las partidas *online* de Tom Clancy's Rainbow Six Siege.
- Análisis de los datos recogidos.

La siguiente tabla muestra las diferentes unidades de estudio, observación y análisis diseñadas.



Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Tabla 1. Unidades de estudio, unidades de observación y unidades de análisis del proyecto.

UNIDADES DE ESTUDIO	UNIDADES DE OBSERVACIÓN	UNIDADES DE ANÁLISIS
Las jugadoras de videojuegos online	<b>Personajes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sexo</li> <li>• Rol seleccionado/Habilidad elegida</li> <li>• Diseño</li> </ul>	Cosificación Estereotipos femeninos La mujer como ayudante, no como luchadora Poca representación
Las jugadoras de videojuegos online	<b>Forma de juego</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupo</li> <li>• Sola</li> </ul>	Motivos para el juego
Las jugadoras de videojuegos online	<b>Inicio en el juego</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Familiares</li> <li>• Amigos/as</li> <li>• Otros</li> </ul>	Referentes Forma de acceso al juego online y a los videojuegos en general
Las jugadoras de videojuegos online  Videojuegos online: Shooters, MOBA y MMORPG	<b>Lenguaje dentro del juego</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Insultos</li> <li>• Culpas</li> <li>• Sorpresa</li> </ul>	Tipología del lenguaje utilizado
Las jugadoras de videojuegos online  Videojuegos online: Shooters, MOBA y MMORPG	<b>Identificación dentro del juego</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso o no de pseudónimos</li> <li>• Uso o no de imagen de perfil propia</li> <li>• Uso o no del chat de voz</li> </ul>	Anonimato y ocultación de la identidad
Las jugadoras de videojuegos online	<b>Interacciones sociales dentro de la partida:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respuestas ante el rechazo</li> <li>• Respuestas ante sorpresa</li> <li>• Respuestas del grupo de juego</li> <li>• Roles que desempeñan en el grupo</li> <li>• Roles desempeñados en la partida</li> </ul>	Abandono del juego Contestaciones Ignorar Defensa

Fuente: Elaboración propia.



## 7. Análisis de resultados

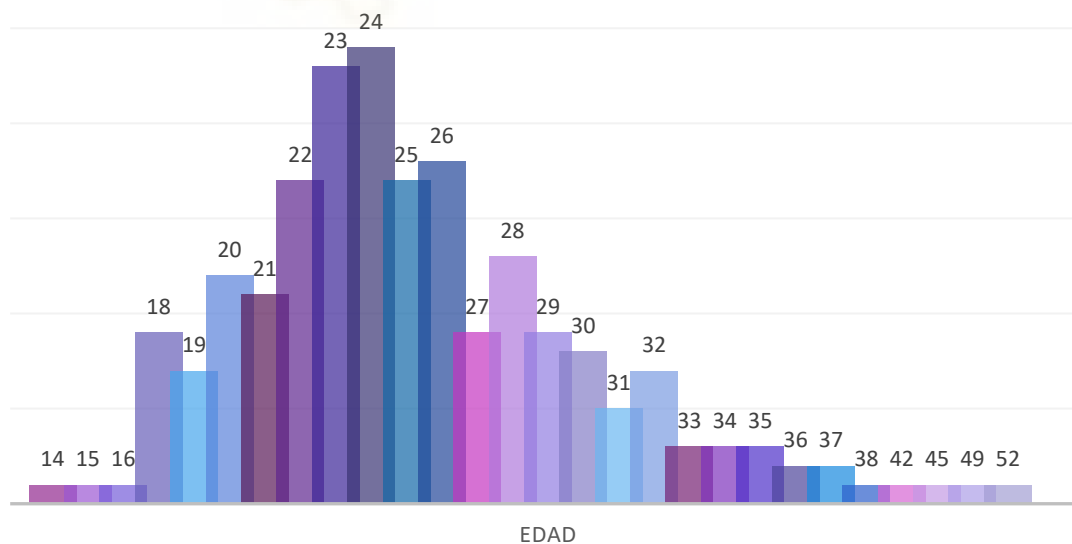
El total de este estudio está basado en 212 jugadoras de videojuegos encuestadas y 5 entrevistadas. El contenido de la encuesta y de las entrevistas está basado en las anteriores unidades de análisis mencionadas, mediante estas conoceremos las experiencias de las jugadoras en el mundo del videojuego online y sus opiniones al respecto.

Los resultados son los siguientes:

### 7.1. Inicios en el videojuego

Para la realización de esta encuesta se realizaron dos preguntas para poder descartar a los hombres y personas no jugadoras de videojuegos de la encuesta. El criterio de acceso a la encuesta se realizó por medio de dos preguntas filtro que sirvieron para descartar a personas que se definieran como hombres y a mujeres no jugadoras. Se obtuvieron un total de 212 mujeres jugadoras. En cuanto al contenido de la encuesta y de las entrevistas está basado en las anteriores unidades de análisis mencionadas, mediante estas conoceremos las experiencias de las jugadoras en el mundo del videojuego online y sus opiniones al respecto.

Gráfica 1. Edad actual de las jugadoras

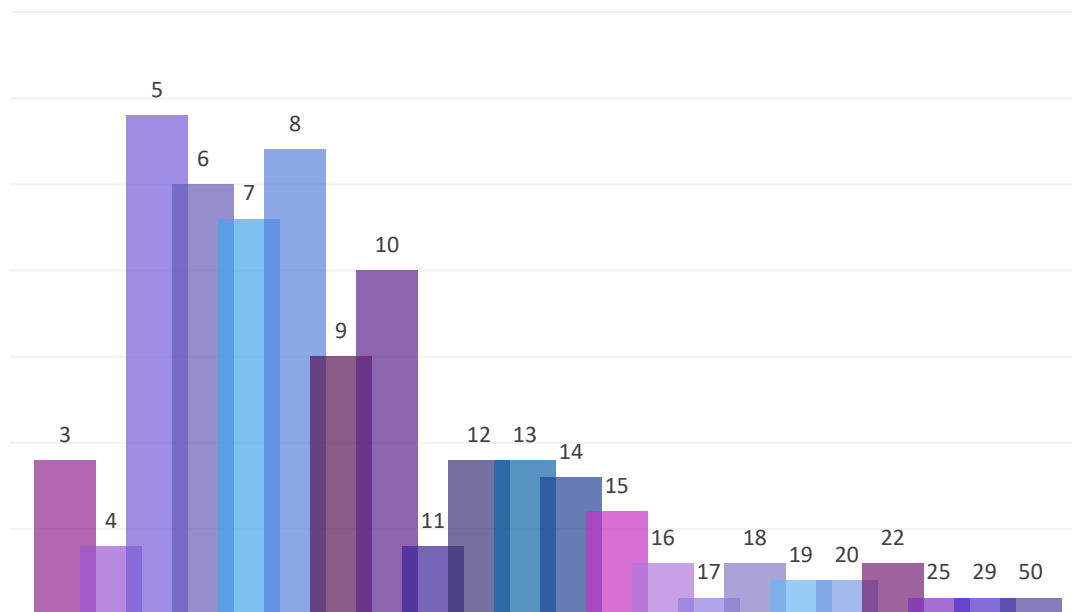


Fuente: Elaboración propia

Las mujeres jugadoras que han contestado la encuesta se concentran, sobre todo, en la franja de edad entre los 18 y 32 años. Hay grandes subidas y bajadas, lo que se debe a la

aleatoriedad de las respuestas dado que se ha utilizado la técnica bola de nieve para el envío de la encuesta.

Gráfica 2. Edad de inicio en los videojuegos



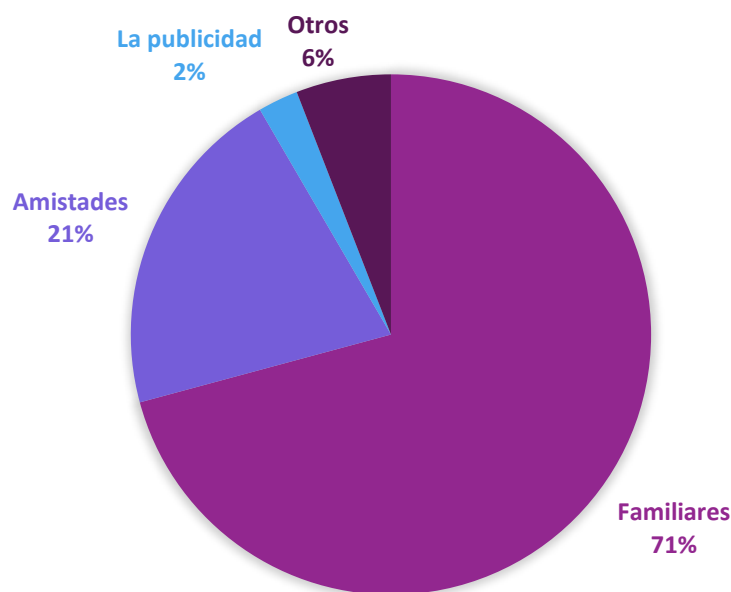
Fuente: Elaboración propia

Los primeros datos obtenidos fueron las edades actuales de las jugadoras y la edad de su inicio en el mundo de los videojuegos. De esta manera, obtuvimos una muestra en la que se puede concluir que las jugadoras comienzan a una edad temprana, entre los 3 y los 10 años a jugar a los videojuegos. Y, que muchas de ellas ya llevan más de 15 años jugando y han podido vivir muchas experiencias y situaciones distintas.

Sin embargo, no podemos dejar atrás a aquellas mujeres mayores de 35 años que han participado en esta encuesta y que en su mayoría habrán sufrido de una manera más notable la brecha digital en sus inicios en este mundo.

### 7.1.1. Motivos de inicio en el videojuego

Gráfica 3. ¿Qué te motivó a empezar en el mundo de los videojuegos?

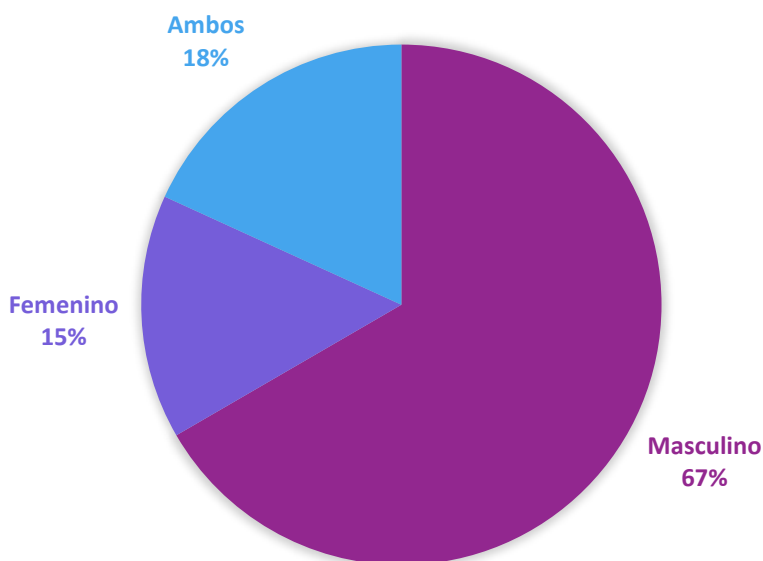


Fuente: Elaboración propia

Acerca del motivo de su inicio en los videojuegos, el gráfico 3 ilustra que ‘la imitación’ derivada de la influencia familiar (71%) fue la que más carga tuvo para que las mujeres encuestadas se iniciaran en el videojuego, a diferencia de la encuesta realizada por Héctor Puentes y Amparo Lasén (2015:162), que señala que los integrantes de la familia solo representaban un 23% frente a un 56’11% de jugadoras que se habían iniciado por sí mismas. Con el resultado obtenido sobre la gran influencia familiar que tiene este inicio, cinco años después del estudio al que nos hemos referido, podemos resaltar la importancia de la familia en la socialización de las niñas y niños que siguen los gustos y pasos de sus seres cercanos cuando son jóvenes.

Respecto al sexo de las personas que motivaron a nuestras jugadoras a iniciarse en el mundo de los videojuegos

Gráfica 4. ¿Recuerdas el sexo de las personas que te iniciaron en los videojuegos?



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 4 se observa que el sexo de las personas que llevaron a las jugadoras a iniciarse en el videojuego fue un 67%, masculino y, únicamente un 15% femenino. Contemplamos así una tendencia clara a que los hombres sean la figura de referencia de los videojuegos. Se mantiene el estereotipo de la relación masculina con el ocio tecnológico, viéndose así como un entretenimiento más masculino y que influye en la elección de las niñas a la hora de iniciarse en los juegos, ya que no se sienten incluidas en este mundo por ver a pocas mujeres de su familia dedicándose a este ocio.

Durante las entrevistas, a la pregunta de cómo se iniciaron en el mundo de los videojuegos, descubrimos que las jugadoras refrendan los datos obtenidos en los anteriores gráficos:

*“Desde pequeña mi hermano que tiene dos años más que yo jugaba a videojuegos y siempre hemos tenido en casa la game cube, la sega, la playstation, todo lo que mi hermano pillaba lo trasteaba yo también. Tuve mucha suerte la verdad, porque cuando yo era pequeña no era muy habitual que las niñas tuvieran acceso a videojuegos a no ser que fuera por la familia, algún hermano o familiar que tuviera esas aficiones.” (ENTREVISTA N°1. JUGADORA V, 31 AÑOS, VALENCIA).<sup>3</sup>*

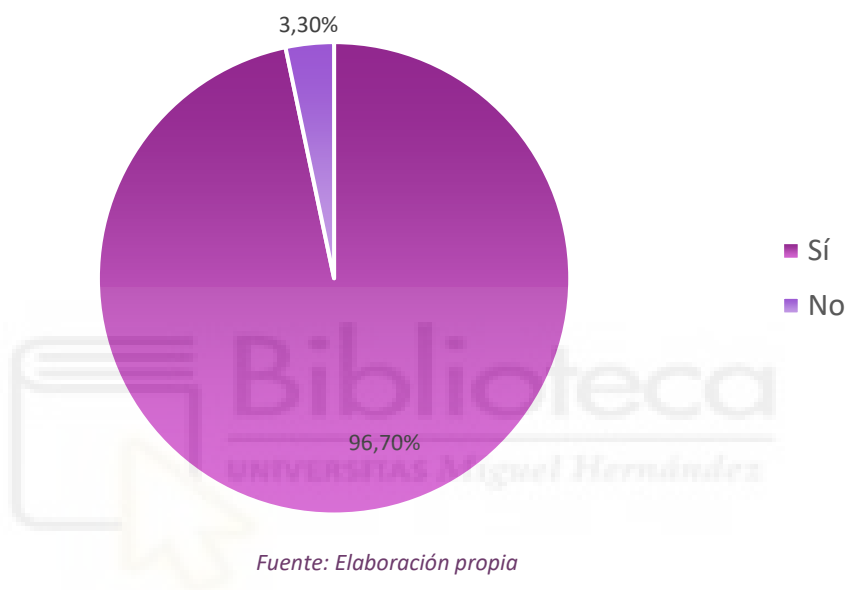
<sup>3</sup> Los nombres de las jugadoras entrevistadas no se harán públicos para mantener el anonimato. Por ello se ha optado por nombrar a todas como “jugadoras” y la inicial de su nombre.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

*“Bueno, yo vivía antes con mi padre y un tío mío, que siempre ha sido muy fan de los videojuegos, siempre había en casa un ordenador con los típicos CD’s (...)”*  
(ENTREVISTA N°2. JUGADORA N, 30 AÑOS, ELCHE).

Tras comprender la gran influencia masculina que tienen los inicios, nos adentramos a conocer si las jugadoras han vivido dificultades de acceso o relativas a la brecha digital de género mediante la pregunta de si disponían o habían dispuesto de alguna consola u ordenador propio.

Gráfica 5. ¿Tienes o has tenido consola u ordenador propio?



Con las respuestas obtenidas en el gráfico 5, observamos que un 96'7% de las mujeres encuestadas han sido o son dueñas de un ordenador o consola, dándoles la oportunidad de poder introducirse en las nuevas tecnologías sin restricciones. Pese a este elevado porcentaje, aún encontramos un 3'3% de mujeres que no han podido ser dueñas de estos recursos digitales, de manera que el acceso a estos no siempre es posible en el ámbito cotidiano. Esto ocurre sobre todo entre mujeres más adultas que no han tenido contacto desde jóvenes y que en la actualidad son discriminadas en este espacio, por considerarse un modo de ocio juvenil y no adulto.

A pesar de ello, y sin que sepamos qué porcentajes de mujeres juegan a nivel estatal, este recurso contrasta con la escasa presencia en el entorno laboral de los videojuegos de las mujeres en España está formado únicamente por un 16% de mujeres. Esta cifra muestra la baja participación que tienen en el sector y que además es similar a lo que ocurre en

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

otros países, como Suecia con un 19% o Francia con un 15%. (Libro Blanco del desarrollo español de los videojuegos, 2019)

Esta baja presencia de las mujeres en el sector deriva en el dominio masculino de la industria, de esta manera, el enfoque que toman los videojuegos está dirigido, en su mayoría, a hombres heterosexuales, blancos y cis.

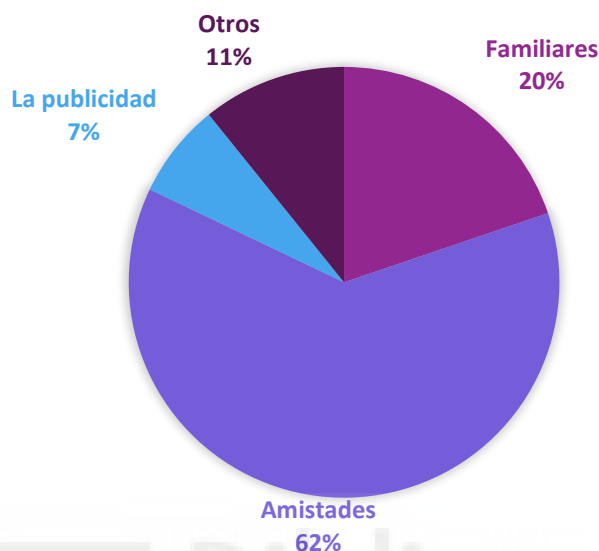


## 7.2. Videojuego online: interacciones y experiencias

Tras conocer los inicios de las jugadoras, la siguiente cuestión se relaciona con el videojuego *online*, sus inicios, experiencias y opiniones.

### 7.2.1. Inicios en el videojuego *online*

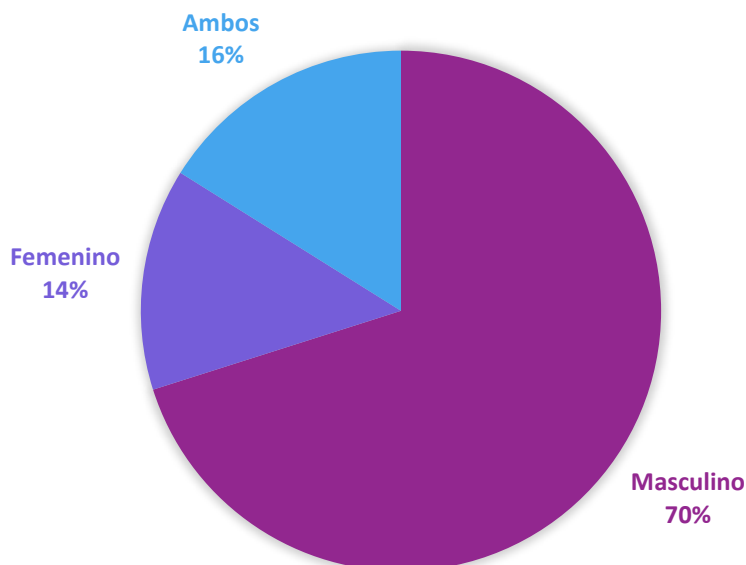
Gráfica 6. ¿Quién te inició en el videojuego online?



Fuente: Elaboración propia

El primer cambio que podemos observar respecto al inicio del videojuego en general es que las amistades (62%) se convierten en el motivo principal de inicio en el *online*. Nos trasladamos así a que van a ser las encargadas de continuar con la socialización que empezó dentro de la familia, de esta manera, las mujeres decidirán en qué métodos de ocio prefieren introducirse dependiendo de los amigos y amigas de los que se rodeen.

Gráfica 7. ¿De qué sexo eran las personas que te iniciaron en el videojuego online?



Fuente: Elaboración propia

A pesar de que las amistades sean ahora el motivo de inicio, la gran presencia del sexo masculino en la iniciación a un nuevo modelo de tecnología, en este caso el videojuego *online*, sigue siendo muy alta, con un 70%, mientras que de sexo femenino encontramos únicamente un 14%. Se observa así que un porcentaje similar de sexo masculino sigue presente en la iniciación de las mujeres en los videojuegos, por lo que la tendencia a que estos estén más dedicados a un público masculino y sean ellos los que comienzan a jugar sigue presente, convirtiendo la introducción de las jugadoras en una representación de las coreografías de género donde los hombres inician y guían a las mujeres.

De esta manera, si las mujeres no tienen entre sus amistades hombres jugadores, en muy pocas ocasiones llegarán a introducirse en el videojuego *online* y en su respectiva comunidad, la *gamer*. Así pues, la influencia social de las amistades es sumamente relevante en este tema, lo que muestran los estudios, como los ya mencionados anteriormente (AEVI 2010, AEVI 2019), en los que las mujeres jugadoras son un porcentaje menor a los hombres. La respuesta de Jugadora V en la entrevista a esta cuestión, así lo confirma:

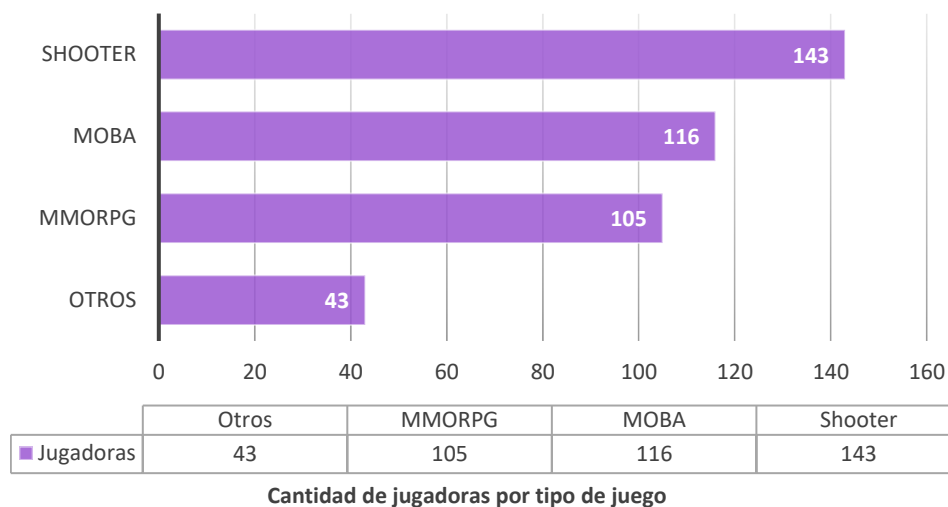
*Yo creo que al menos en mi generación sí. Tal vez ahora menos, pero creo que antes era más complicado porque los videojuegos se relacionaban mucho con “son para chicos”. Creo que era más difícil, realmente no tuve amigas que jugasen a videojuegos, sino fuera porque ellas por casualidad tenían algún hermano y el hermano sí que tenía algún videojuego. Y, aun así, pues siempre se notaba que eran videojuegos un poco enfocados a chicos. (ENTREVISTA N°1. JUGADORA V, 31 AÑOS, VALENCIA).*

Tras conocer cómo se iniciaron en el videojuego *online* pasamos a conocer sus preferencias dentro de él, los tipos de juegos a los que suelen jugar y el tiempo dedicado a ellos



### 7.2.2. Preferencias dentro de los videojuegos *online*

Gráfica 8. ¿A qué tipo de videojuegos *online* sueles jugar?



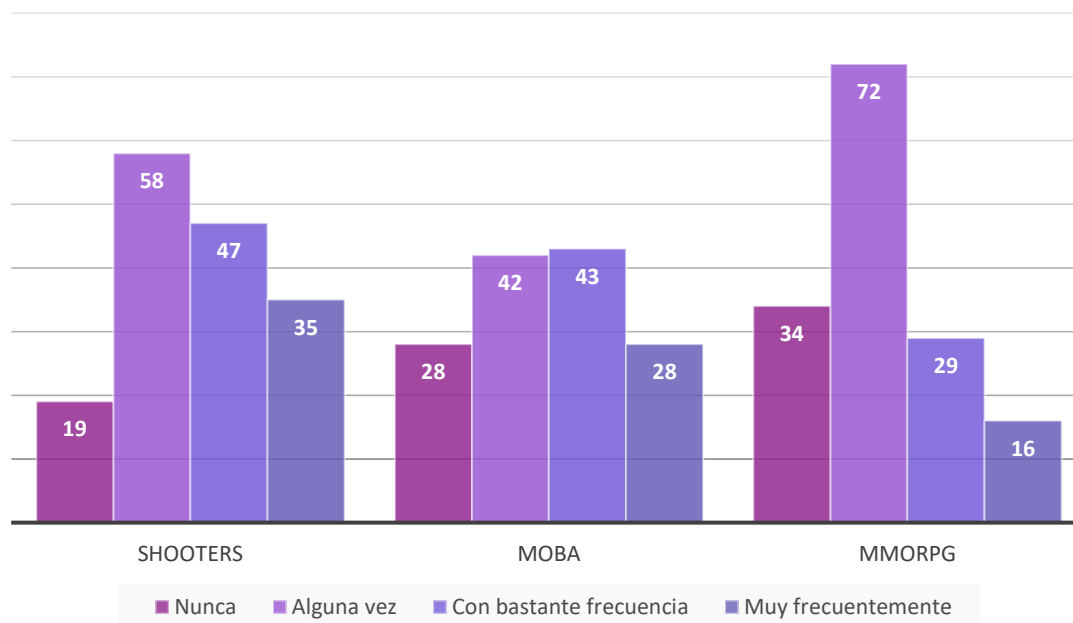
Fuente: Elaboración propia

Observamos que los videojuegos *online* más jugados por las mujeres que han respondido a la encuesta son los *shooter* o también conocidos como juegos de disparos, 143 mujeres de las 212, deciden adentrarse en estos juegos donde los objetivos principales generalmente son conquistar diversos puntos del mapa y matar al equipo enemigo. Son videojuegos violentos, que suelen ser pensados y diseñados por las empresas para satisfacer a un público masculino, pero que cada vez y, cómo podemos comprobar en la encuesta, más mujeres deciden jugar y disfrutarlos. Ocurre algo similar con otro tipo de videojuegos, como los MOBA o MMORPG, 116 y 105 mujeres invierten su tiempo de ocio en ellos.

De manera que estos videojuegos, orientados principalmente a un público masculino, comienzan a acoger una importante cantidad de jugadoras que rompen con los estereotipos de género previstos en la elección de la temática de los juegos. En 2006 un estudio de la Universidad Europea de Madrid sobre los hábitos y las preferencias de las videojugadoras encontró que la mayoría se inclinaba hacia juegos de ingenio y estrategia. Sin embargo, y según los resultados obtenidos en la encuesta realizada en la actualidad, esas preferencias han cambiado y las mujeres poco a poco se adentran más en espacio que hace unos años eran indiscutiblemente masculinos. Lo que se corresponde con los cambios de valores de las últimas encuestas realizadas con adolescentes que muestran un acercamiento de las chicas jóvenes a valores y gustos anteriormente considerados masculinos (Reina Sofía, 2015). En estos casos se están asumiendo valores en una

incorporación de las mujeres al *mundo masculino* sin cuestionar esa esfera ni los valores y estereotipos que representan.

Gráfica 9. ¿A qué tipo de videojuego dedicas más tiempo?



Fuente: Elaboración propia

El gráfico 9 explora a qué tipo de videojuego juegan con más frecuencia. Las respuestas muestran que, las encuestadas juegan más a menudo a los *shooters*, con una notable diferencia respecto al resto, en los que participan más esporádicamente. Además, como se puede comprobar, la mayoría de jugadoras, exceptuando 19 de ellas, participan en este tipo de juegos. Sin embargo, en las otras variables, MOBA y MMORPG, el número de mujeres que no juega nunca o lo hace alguna vez es considerablemente mayor. Estas diferencias podrían deberse a que las mujeres prefieren la acción frenética que ofrecen los *shooters*, además, este tipo de videojuego siempre ha sido considerado masculino y puede que muchas jugadoras no lo hubiesen descubierto antes.

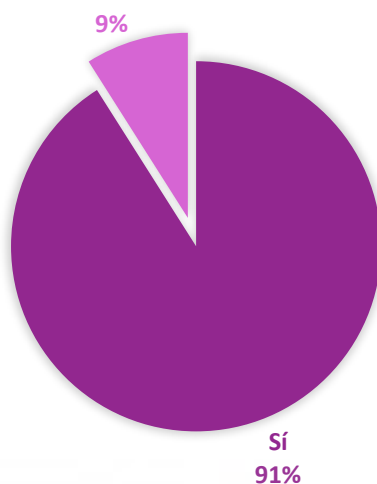
Lo más destacable y diferenciador entre los *shooters* y el resto de videojuegos *online*, es que en los primeros es casi necesario comunicarse con el equipo mediante el chat de voz, mientras que los otros no disponen de él. Así pues, esto puede modificar la experiencia de las jugadoras, ya que el resto de jugadores puede identificar el sexo por su voz y crear situaciones de conflicto. Por ello, a continuación veremos cómo se identifican las mujeres dentro del juego *online* y si su condición de sexo femenino ha cambiado la experiencia dentro de este.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

### 7.2.3. Identificación de las jugadoras dentro del videojuego online

Tras conocer las preferencias de los videojuegos y a cuál de ellos juegan más habitualmente, analizamos cómo las jugadoras se identifican dentro de estos, donde es necesaria una imagen de perfil, un *nickname* y el uso de chats escritos o de voz.

Gráfica 10. ¿Utilizas seudónimo para jugar?

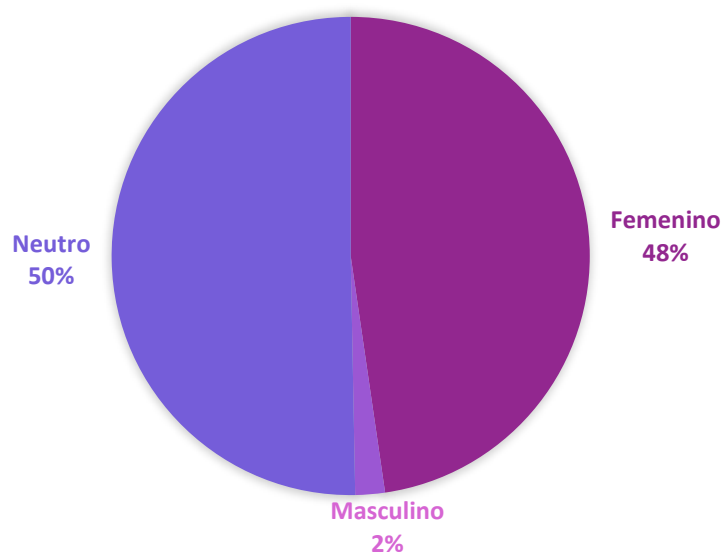


Fuente: Elaboración propia

Observamos que un 91% de mujeres recurren al uso de seudónimos para identificarse dentro de un videojuego, frente a un 9% que utilizan su nombre original.

Para poder analizar bien el porqué de su uso, primero tenemos que conocer qué tipo de seudónimo suelen usar las jugadoras.

Gráfica 11. ¿Qué tipo de seudónimo utilizas?



Fuente: Elaboración propia

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Nos encontramos así ante una presencia de un 50% de seudónimos de carácter neutro y un 48% de seudónimos femeninos. Esto nos lleva a preguntarnos por qué las jugadoras recurren a su uso, y nos han dado varias razones, donde encontramos un denominador común entre ellas, la privacidad.

Las siguientes citas están recogidas de respuestas abiertas planteadas en la encuesta:

*“Para no mostrar mi nombre real”, “Porque me siento protegida sin que sepan ni mi nombre, ni mi edad, ni mi sexo”, “No me gusta usar mi nombre en internet”, “Porque no me gusta que sepan mi nombre todos/as”, “Porque no me gusta aportar datos personales”, etc.*

Comprobamos así que la privacidad y el anonimato es lo que prima en la elección de un seudónimo pero, también nos encontramos con otra cantidad de comentarios que nos dan otro de los motivos más comunes para esta elección, ocultar su sexo:

*“No me gusta que sepan que soy mujer”, “Solo jugaba con mi nombre en la Game Boy Advance (...) Pero online a veces oculto que soy mujer porque a alguno le llama la atención y prefiero pasar desapercibida”, Si utilizo mi nombre en femenino en muchas ocasiones me veo con comentarios ofensivos hacia mi persona”, “Al principio usaba mi nombre, pero que el resto de jugadores pudieran saber que era mujer afectaba mucho en la experiencia de juego”, “Para no atraer comentarios sexistas, y no contribuir al estereotipo de que las mujeres juegan mal a videojuegos porque no soy muy buena”.*

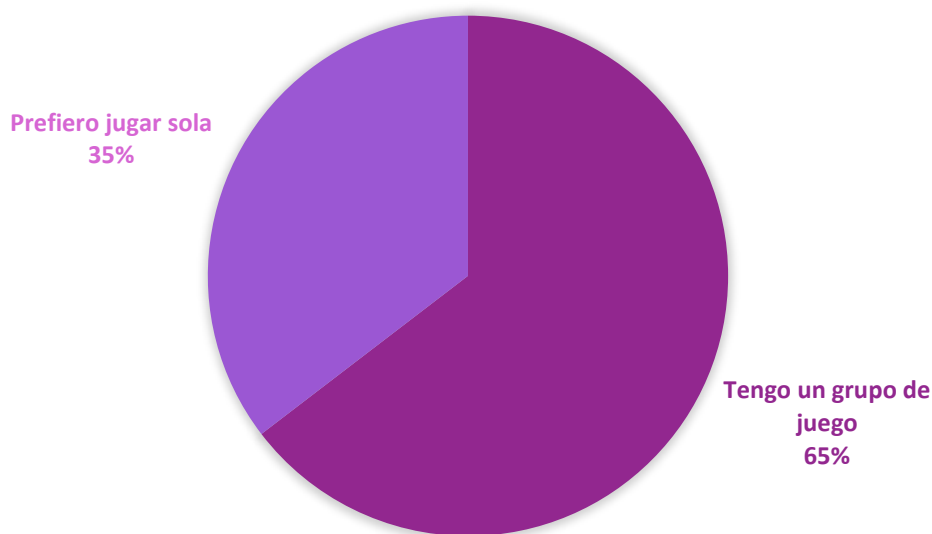
Estos comentarios denotan que el uso de seudónimos no se utiliza únicamente para mantener la identidad y el nombre, sino también como un método de ocultar el sexo de las jugadoras, ya que este puede afectar a la experiencia de juego, ya ellas señalan que los jugadores masculinos actúan de manera diferente y discriminatoria ante la presencia de una mujer.

También encontramos jugadoras que lo usan por gusto o como nombre artístico y no tiene relación con la experiencia y la privacidad, pero es menos habitual.

Tras conocer que un 91% de las encuestadas hacen uso de seudónimos para mantener su anonimato y ocultar su sexo, preguntamos a las jugadoras sobre su grupo de juego y las interacciones que se dan dentro de él.

#### 7.2.4. Grupos de juego

Gráfica 12. ¿Tienes un grupo de juego o sueles jugar sola dejando que el juego te empareje con otros jugadores?



Fuente: Elaboración propia

Un 65% de las jugadoras encuestadas forma parte de grupo de juego, mientras que un 35% prefiere jugar de manera individual. A continuación, se muestra la composición del grupo y, las respuestas a la pregunta sobre el papel del hecho de ser mujer en las interacciones desarrolladas en su interior.

El estudio de Héctor Puente y Amparo Lasén (2015) mostró que cuando una mujer se introduce en los escenarios considerados exclusivamente masculinos son tratadas de manera paternalista creyéndolas incapaces de alcanzar el nivel de los varones. La pregunta realizada pretende conocer si en la mayoría de casos en los que una mujer consigue incluirse en la comunidad *gamer*, siempre será tratada de una manera distinta a los compañeros. Esta situación se puede producir porque en ocasiones la chica ha entrado en el grupo de juego por medio de algún amigo, como comprobamos en el gráfico 6 de la encuesta, de esta manera, se convierte en la “amiga de”, con un tratamiento vicario que le resta identidad personal.

Seguidamente, vamos a conocer quiénes son los integrantes de los grupos de juego.

Gráfica 13. ¿Quiénes forman el grupo de juego?



Fuente: Elaboración propia

Tras obtener estos resultados, observamos que la mayor presencia masculina sigue siendo el estándar mayoritario en los videojuegos y en los grupos de juego, con un 34% de jugadoras que están como figura femenina única en su grupo, frente a un 43% de grupos en el que hay otras mujeres pero la presencia masculina sigue siendo mayor. Nos encontramos de este modo, ante un espacio donde la presencia de los varones son la norma y lo femenino es lo atípico.

Como mencionamos en el marco teórico, el tercer elemento de la categoría género de Joan Scott (1990) corresponde a la estructura de dominación, es decir el patriarcado. Encontramos así un predominio de hombres en los grupos de juego, que suelen tomar un rol dominante dentro estos, actuando como figuras de poder sobre las mujeres. La complicación de las jugadoras para encontrar un grupo en el que sentirse cómodas sin ser relegadas o tratadas como inferiores se convierte así en una tarea complicada.

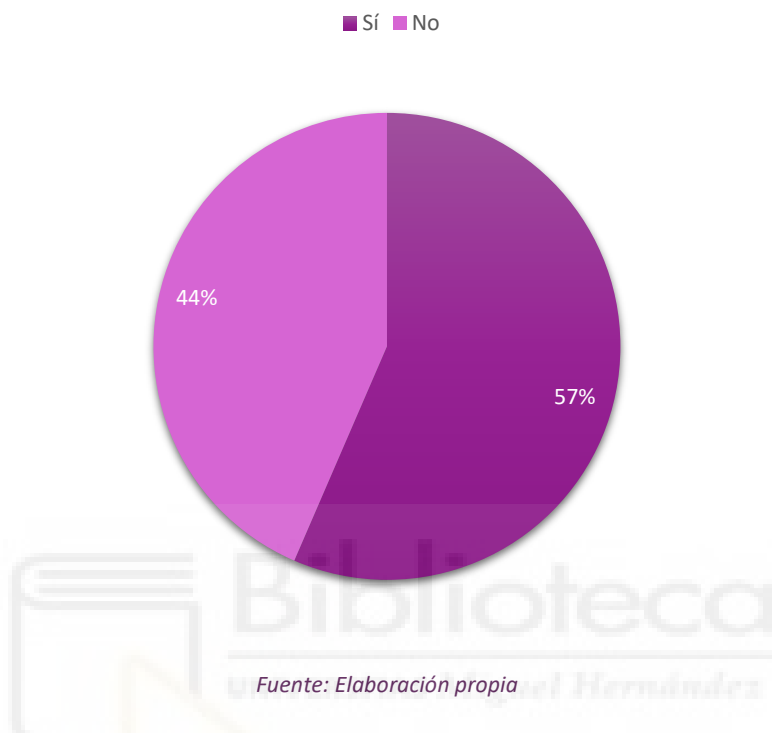
Por otra parte, solo hay un 2% de grupos que están formados única e íntegramente por mujeres, por lo que examinando esta situación, entendemos que muchas de ellas rechacen los videojuegos online o que un 35% (gráfica 13), prefieran jugar solas y bajo seudónimos.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

### 7.2.5. Interacciones sociales entre jugadores y jugadoras dentro del grupo de juego

Para avanzar con el análisis de los grupos de juego preguntamos a las jugadoras sobre las interacciones que se dan dentro de ellos.

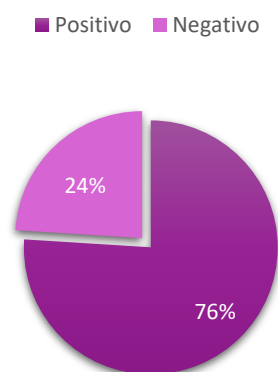
Gráfica 14. Si el grupo tiene presencia masculina, ¿has recibido un trato distinto al de tus compañeros?



Descubrimos así que más de la mitad de las jugadoras, un 57%, que se encuentran dentro de un grupo de juego afirman haber recibido un trato distinto al del resto de componentes masculinos.

Es posible que estos comportamientos se deban a la expresión de estereotipos de género que según (Héctor Puente y Amparo Lasén, 2015) se mantienen en el mundo del videojuego *online*, que hacen que los hombres consideren a las jugadoras como las encargadas de las tareas puramente instrumentales y utilitarias dentro del videojuego, mientras que los hombres se dedican al ámbito más competitivo.

Gráfica 15. ¿De qué tipo ha sido el trato distinto recibido?



Fuente: Elaboración propia

Las diferencias en el trato se muestran en que el 76% de las jugadoras recibió un trato más positivo que el resto de sus compañeros dentro del grupo, mientras que un 24% fue negativo, rechazándolas y no incluyéndolas como parte de él. Esta acción es muestra de desigualdad y puede deberse a que, como ya hemos mencionado anteriormente y como muestra el estudio de Héctor Puente y Amparo Lasén (2015), los hombres consideran a las mujeres incapaces y no habilidosas para los videojuegos. El porcentaje negativo es la causa de que un importante número de jugadoras abandone los grupos de juego e incluso los videojuegos como afirma una jugadora entrevistada:

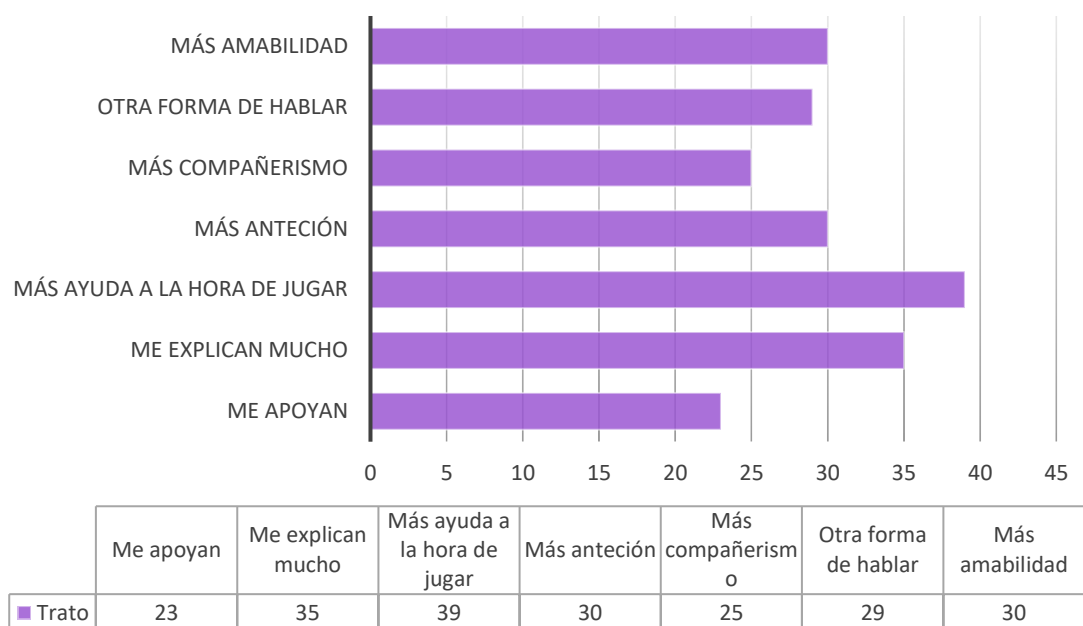
*Bueno, en el LOL estuve casi dos años y pico sin jugar, por comentarios de mierd\*, porque ya estaba harta, es un juego bastante tóxico, entonces decidí que no quería seguir por ahí. (ENTREVISTA N°3. JUGADORA M, 24 AÑOS, TORRELLANO).*

Sin embargo, pese a que un 76% de jugadoras recibe un trato positivo, estas actitudes también son consideradas por las jugadoras prácticas sexistas y ahora analizaremos por qué.



## Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Gráfica 16. ¿Qué tipo de trato positivo has recibido de tus compañeros de grupo?

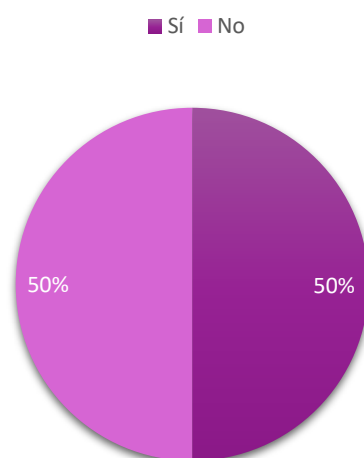


Fuente: Elaboración propia

Las mujeres que han sido tratadas de forma positiva dentro del grupo en su mayoría han recibido más ayuda a la hora de jugar y más explicaciones que el resto de sus compañeros. Esto denota que los hombres consideran a las jugadoras incapaces de aprender por sí mismas y llegar a alcanzar el nivel que ellos tienen por llevar menos tiempo dedicándose a los videojuegos. Por ello, se ofrecen a prestarles su ayuda creyéndose más expertos en este ámbito. Se produce así lo que ha venido en denominarse como *mansplaining*.

### 7.2.6. Interacciones con personajes femeninos

Gráfica 17. En juego de tipo MMORPG donde puedes crearte tu propio personaje, si te has creado una figura femenina, ¿has recibido un trato distinto por parte del resto de jugadores?

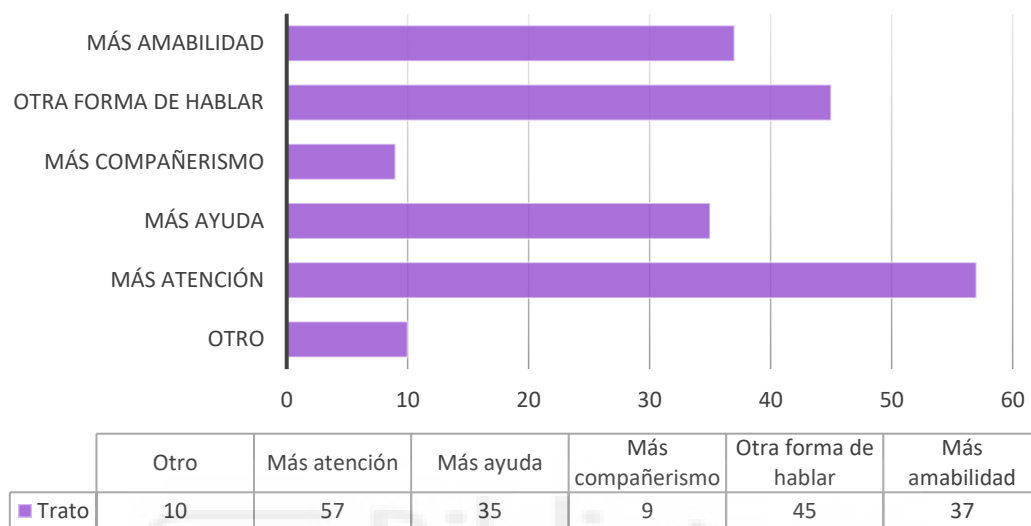


Fuente: Elaboración propia

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

El 50% de las encuestadas que decidieron crear un personaje femenino han recibido un trato distinto al del resto de sus compañeros o compañeras que se habían creado uno masculino, por el mero hecho de llevarlo, sin necesidad de interacción con el resto de jugadores, simplemente con su presencia dentro de la partida.

Gráfica 18. ¿De qué tipo ha sido ese trato distinto?



Fuente: Elaboración propia

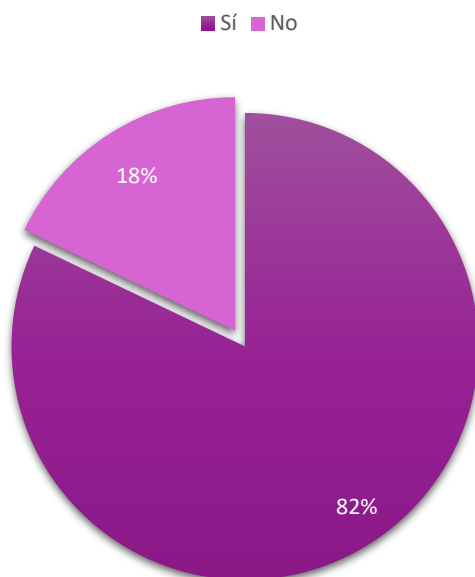
En las distintas interacciones que se dan por emplear un personaje femenino, la mayoría de las jugadoras ha notado más atención por parte de los jugadores que llevan un personaje masculino y un trato verbal diferente. Este trato se refiere al hecho de que cuando este personaje femenino carece de nivel<sup>4</sup>, se considera inexperta en el juego, y se le ofrece ayuda en forma de regalos, como pueden ser armaduras, dinero del juego, etc. Eso impide un aprendizaje propio en muchos casos.

*La comunidad del World of Warcraft es mucho más agradable por ejemplo, aunque conozco gente que llevando algún personaje femenino, pues alguien se ha apiadado de ti porque te ha visto nivel 5 con harapos y te dan dinero. Pero sí, en mi caso, recuerdo que una vez me regalaron oro por llevar un personaje femenino, sin venir a cuento. (ENTREVISTA N°5. JUGADORA B, 32 AÑOS, ELCHE)*

<sup>4</sup> En videojuegos como *World of Warcraft* donde creas tu propio personaje y comienzas a jugar, el nivel que obtienes es 1, y esto es visible para los jugadores y las jugadoras. Se considera que un personaje tiene un nivel alto cuando alcanza el 80.

### 7.2.7. Prácticas sexistas dentro del videojuego *online*

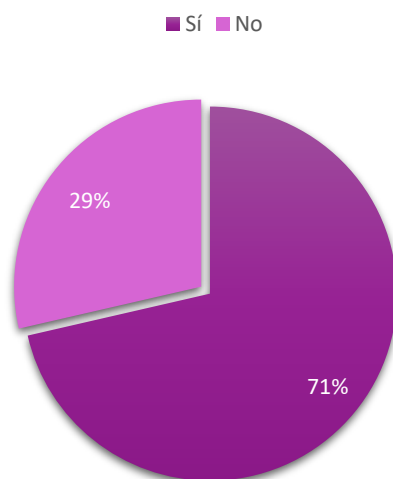
Gráfica 19. Cuando juegas online, ¿has recibido insultos, situaciones de menosprecio o comentarios ofensivos de otros jugadores a la hora de jugar?



Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, un 82% de las 212 encuestadas ha recibido comentarios ofensivos o vivido situaciones de menosprecio durante las partidas *online*. Es cierto que en el mundo de los videojuegos prima la violencia del propio juego, pero ahora vamos a conocer qué tipos de comentarios han recibido las jugadoras.

Gráfica 20. ¿Estos comentarios ofensivos llevaban una connotación sexista?



Fuente: Elaboración propia

Un 71% de los comentarios recibidos por las jugadoras tenían connotación sexista, esto ocurre con jugadores que lo hacen de manera anónima, lo que pudiera interpretarse como que los videojuegos les permiten realizar este tipo de comportamientos ofensivos hacia

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

las mujeres, basando sus insultos y actitudes con un trasfondo machista resguardándose en ese anonimato.

El espacio libre de la encuesta para que las jugadoras relataran comentarios recibidos ha permitido recoger expresiones fuertemente estereotipadas, como considerar que el rol de las mujeres no es el de dedicarse a videojuegos sino el de las tareas del hogar.

*“Qué haces jugando que no estás en la cocina o limpiando”, “Las mujeres no deberían dedicarse a jugar videojuegos porque lo hacen mal y joden al equipo.”, “Que fuera a jugar a las casitas o a la cocina.”, “Respecto a mí falta de habilidades en el juego a causa de ser mujer”, “Por tener una mala partida en mi equipo (eres mujer, es normal), por ser buena y matar a muchos, por parte del equipo contrario (vete a fregar, no salgas de la cocina)”.*

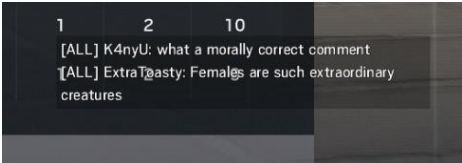
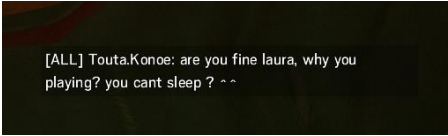
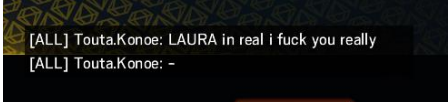
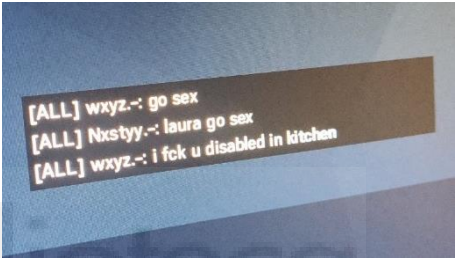
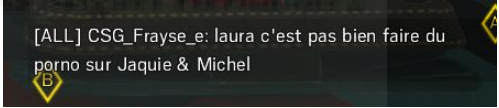
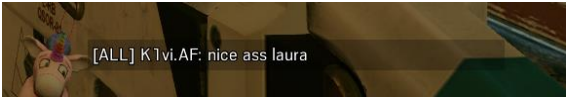

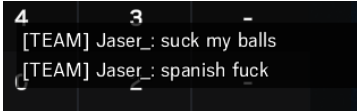

Como también muestra el estudio de Nira Santana (2020) *“puta y vete a fregar, cocinar o limpiar son los insultos y frases más referidas”*. Así pues, como refleja Joan Scott (1990), el primer elemento de la categoría género son los símbolos, por ello, las mujeres que se salen de su ‘sitio’ establecido son nombradas acudiendo a los símbolos estereotípicos que la representan a ella o a sus roles, como en este caso las tareas del hogar, y en concreto, la cocina.


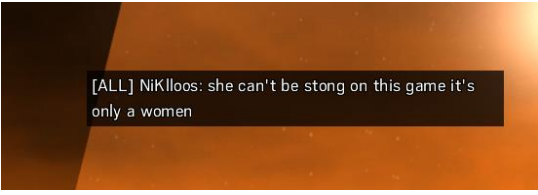
Para disponer de más datos, la investigadora recopiló los comentarios sexistas recibidos en distintas partidas *online* en *Tom Clancy’s Rainbow Six Siege*, videojuego de disparos en primera persona, durante el mes de octubre de 2019 y otros durante septiembre y noviembre de ese mismo año. El nombre utilizado en las partidas fue un nombre propio femenino, *LagLaura*, y la imagen de perfil. Además, se hizo uso del chat de voz.

A continuación veremos los comentarios reflejados en la tabla:

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Tabla 2. Recopilación de comentarios recibidos durante distintas partidas online en el videojuego Tom Clancy's Rainbow Six Siege.

<p>18 octubre 2019</p>	
<p>20 octubre 2019</p>	 
<p>23 octubre 2019</p>	
<p>24 octubre 2019</p>	
<p>25 octubre 2019</p>	
<p>27 octubre 2019</p>	 
<p>29 octubre 2019</p>	

<p>4 septiembre 2019</p>	 <p>[TEAM] Blu.R6: i want to marry you</p> <p>[TEAM] Blu.R6: laura with dem glasses lookin a shnack</p> <p>[TEAM] Blu.R6: laura hot asf</p> <p>[TEAM] Blu.R6: laura</p> <p>[TEAM] Blu.R6: will u accept agLaura</p> <p>[TEAM] Blu.R6: to be my girlfriend</p>
<p>8 noviembre 2019</p>	 <p>[ALL] NiKlloos: she can't be stong on this game it's only a women</p>

Fuente: Elaboración propia

Como hemos recopilado en la tabla, la mayoría de comentarios están cargados de una connotación claramente sexista, relacionados con la cocina, la capacidad de jugar de las mujeres, una gran cantidad de mensajes despectivos hacia nuestro físico e incluso, intentos de ligar ofreciéndonos sus redes sociales.

Esta situación también es vivida por las mujeres entrevistadas, quienes han dejado constancia de estas actitudes sexistas:

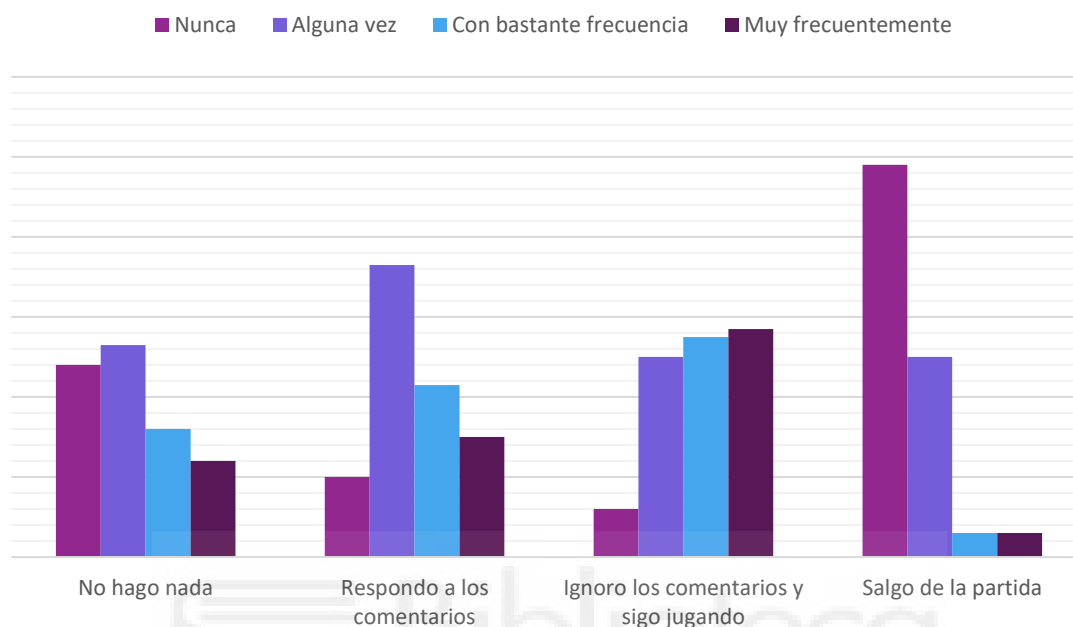
*He recibido insultos bastantes veces y ya no solo al ver mi nombre, sino también al escuchar mi voz, cuando he jugado a Overwatch, por ejemplo, que puedes hablar por voz, ya directamente te dicen barbaridades, he llegado a recibir, en plan, comentarios de chúpame la p\*\*\*\* y bueno, lo que sea, cosas así, muy desagradables. (ENTREVISTA N°3. JUGADORA M, 24 AÑOS, TORRELLANO).*

*(...) también me ha pasado alguna vez, que en alguna situación por lo que sea te identificas como mujer y empiezan a hacerte preguntas qué dices pero, por qué, qué necesidad tienes de saber ese tipo de cosas... qué si estás jugando con alguien, si tienes novio, que por qué juegas a esto, preguntas un poco raras que no vienen a cuento y vamos a ver estoy jugando, mi vida privada te importa nada y evidentemente yo creo que a ningún hombre le preguntarían estas cosas. (ENTREVISTA N°4. JUGADORA I, 26 AÑOS, ALICANTE).*

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Pero no todas las mujeres actúan de la misma manera ante estos comentarios, y tampoco sus compañeros, por ello vamos a analizar cuáles son las reacciones más frecuentes en estos casos.

Gráfica 21. ¿Cómo sueles actuar ante los comentarios con connotación sexista?



Fuente: Elaboración propia

La mayoría de jugadoras deciden ignorar este tipo de comentarios y continuar con la experiencia de juego, en algunas ocasiones también prefieren responder aunque en menor medida. Observamos que salir de la partida no suele ser la opción tomada por ellas.

*No les insulto, pero les pregunto por qué son así y actúan así, claro, hay veces que en inglés me faltan palabras para expresarme, pero cuando me ha pasado con algún español decirle “¿tú ves normal cómo te comportas?” y me voy.*  
(ENTREVISTA N°2. JUGADORA N, 30 AÑOS, ELCHE)

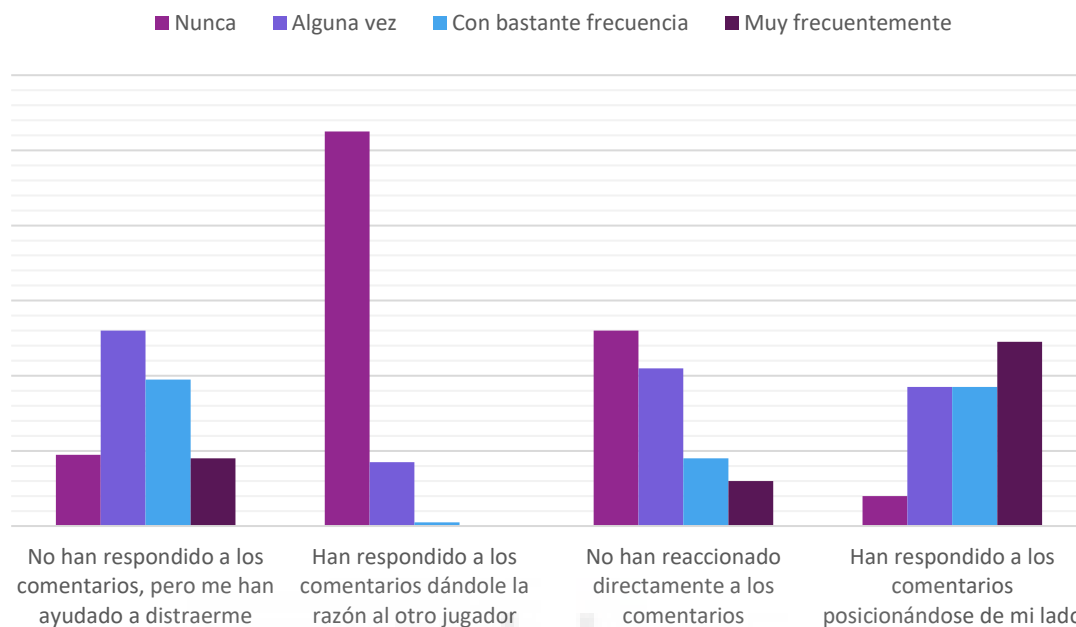
Entendemos así que las jugadoras no se plantean abandonar las partidas ni los videojuegos pese a las conductas sexistas que reciben durante ellas, como también recopila Nira Santana (2020), con un 83'3% de mujeres que *no* se plantea abandonarlos pese a los comportamientos sufridos.

Estas reacciones de las jugadoras de ignorar los comentarios vienen dadas porque, como explica el estudio de Héctor Puente y Amparo Lasén (2015), y muchas mujeres lo han

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

experimentado, cuando se oponen a estos comentarios y actitudes se produce una respuesta de los jugadores más negativa, mostrándose violentos y hostiles hacia ellas.

Gráfica 22. ¿Cómo ha reaccionado tu grupo de juego a estos comentarios sexistas?



Fuente: Elaboración propia

Sin embargo, los compañeros del grupo de juego actúan de una manera más directa y defensora de sus compañeras, respondiendo en su mayoría a estos comentarios y posicionándose del lado de las jugadoras.

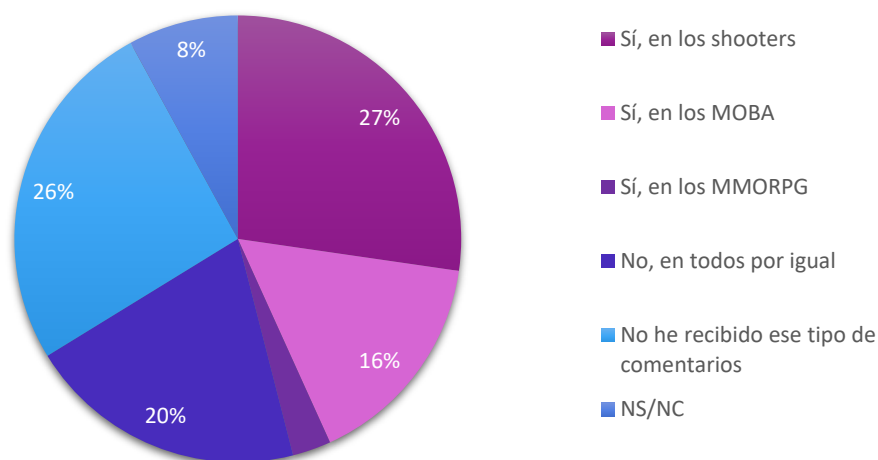
*Mis amigos a veces contestan para defenderme, pero normalmente suelo decirles que no hace falta que lo hagan por mí y que está todo bien. (ENTREVISTA N°3. JUGADORA M, 24 AÑOS, TORRELLANO)*

Para continuar, vamos a detallar en qué tipos de videojuegos se dan más frecuentemente estos tipos de comentarios.



## Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Gráfica 23. ¿Recibes más frecuentemente estos comentarios sexistas en algún tipo de juego?



Fuente: Elaboración propia

Sin duda en los *shooters*, que son los únicos videojuegos que requieren de la comunicación por voz, es donde más insultos sexistas reciben las jugadoras. Quizá porque los hombres sienten que su espacio es invadido por mujeres.

Aunque los *shooters* encabecen el gráfico, un 20% de jugadoras considera que estos comentarios se dan en todos los videojuegos por igual, demostrando así, una gran carga machista presente en la comunidad *gamer*.

Pese a que gran parte de las jugadoras ha superado la brecha digital y se ha integrado en un grupo de juego donde la aceptan, la gran presencia masculina sigue siendo mayoritaria en este sector. Mientras sigan existiendo las prácticas sexistas comentadas, la comunidad *gamer* continuará manteniendo unos roles de género basados en estereotipos, generando el rechazo de las jugadoras a introducirse en el mundo del videojuego *online*.

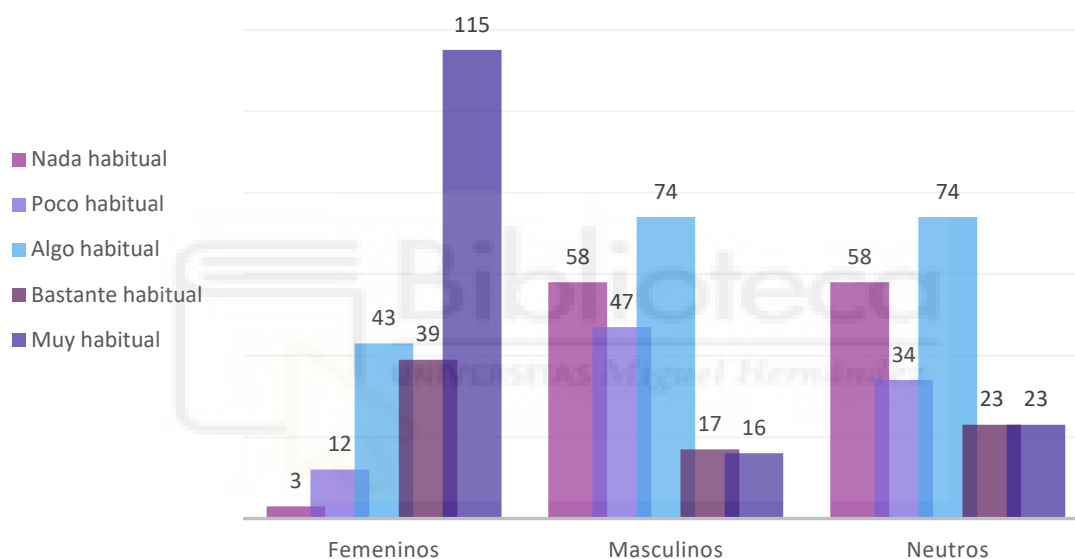
### 7.3. Representación femenina en videojuegos

Como ya hemos tratado en el apartado de los videojuegos como objeto de estudio, las representaciones femeninas siguen estando ausentes y la mayoría de las que encontramos están altamente sexualizadas y cumplen roles pasivos, dirigidas únicamente a un público masculino.

Por ello, vamos a conocer qué opinan nuestras encuestadas respecto a la figura femenina y su presencia en los videojuegos. Comenzando por el tipo de personaje que escogen.

#### 7.3.1. Elección y creación de personajes

Gráfica 24. ¿Qué tipo de personaje sueles escoger a la hora de jugar?



Fuente: Elaboración propia

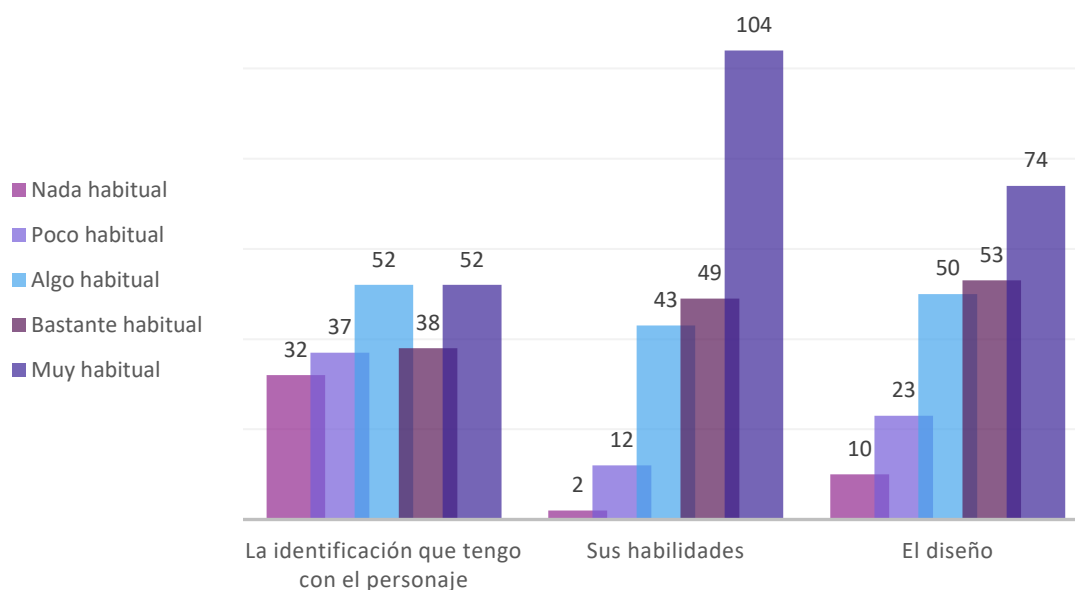
La tabla muestra que la mayoría de jugadoras se decantan por la elección de un personaje femenino en vez de la figura canónica de hombre heterosexual y cis que encontramos en la mayoría de videojuegos.

Sin embargo, no hay muchos juegos donde tengamos la opción de escoger un personaje femenino, ya que como hemos comprobado, menos de un 10% de ellos está protagonizado por una mujer. (*Feminist Frequency*, 2019)

Otras razones más allá de la representación para la elección del personaje, tiene que ver con:

## Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Gráfica 26. ¿Cuál es el motivo de elección de personaje?

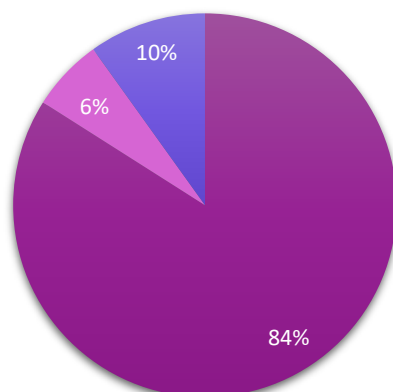


Fuente: Elaboración propia

El motivo más habitual para la selección de un personaje son sus habilidades dentro del juego y en segundo lugar su diseño, dejando por último la identificación que tienen las encuestadas con el personaje. De esta manera, comprendemos que si las jugadoras se encuentran ante un avatar femenino pero con habilidades que no llamen la atención, y se dediquen en algunos casos únicamente a tareas secundarias de apoyo a sus compañeros, el interés por este personaje decrece. Buscan entonces actitudes y personajes activos y creativos, lejos de los estereotipos femeninos.

Gráfica 25. ¿Si tienes la opción de create un personaje desde cero, qué tipo prefieres?

■ Personaje femenino ■ Personaje masculino ■ Personaje neutro



Fuente: Elaboración propia

Sin embargo, cuando el juego da la opción de crear tu propio personaje y desarrollar las habilidades y funciones que va a llevar a cabo, un 84% de las jugadoras prefiere crear uno femenino.

*En el tema del World of Warcraft donde me puedo crear mi personaje, me creaba más femeninos, ahí estaba más a gusto. Sí que me he creado algún personaje masculino y tal, recuerdo una amiga mía que tenía un troll chulísimo y la gente le decía que no se creían que fuese una chica, porque era un personaje muy feo y no era para chicas. Pero sí, la mayoría yo me los hacía femeninos.*  
(ENTREVISTA N°5. JUGADORA B, 32 AÑOS, ELCHE)

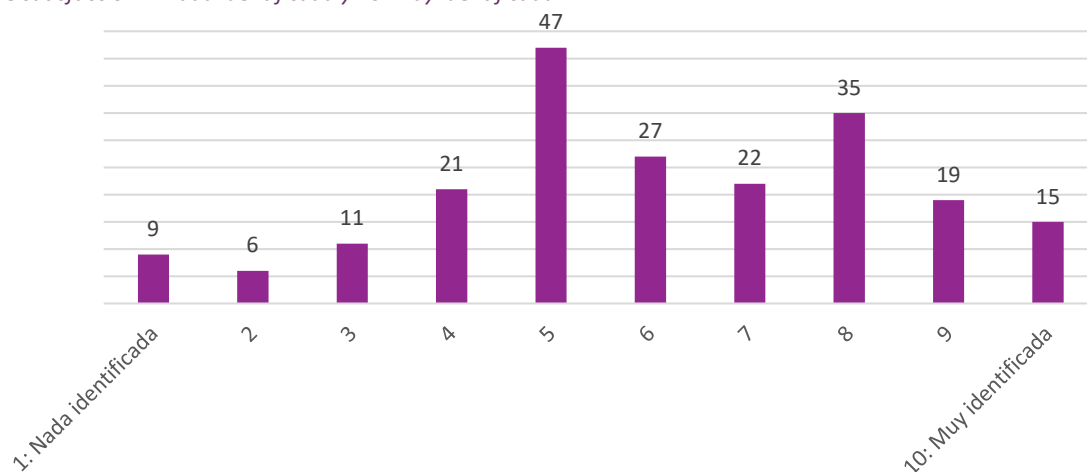
Aunque Jugadora B no cuestiona directamente los estereotipos, parece que los maneja siendo consciente de que lo son.

Pese a que como hemos visto anteriormente las mujeres recibían un trato distinto por llevar personajes femeninos, esto no ha provocado un cambio de actitud a la hora de seguir usándolos, debido a que favorece la identificación durante las horas de juego. Como recoge el artículo “Avatares femeninos en MMO y quiénes juegan” (Editorial Plarium, 2016), las mujeres se relacionan más con personajes femeninos que masculinos, sin embargo, no son las únicas que los crean, sino que gran cantidad de hombres hacen uso de estos avatares para recibir más atención y poder obtener obsequios de otros jugadores.

### 7.3.2. Identificación y representación femenina

No obstante, no todos los videojuegos ofrecen la opción de crear un personaje y es obligatorio utilizar el que viene predeterminado por sus desarrolladores y desarrolladoras.

Gráfica 27. ¿Te sientes identificada cuando el juego está protagonizado por un personaje masculino? Siendo el grado de satisfacción 1: nada identificada y 10: muy identificada

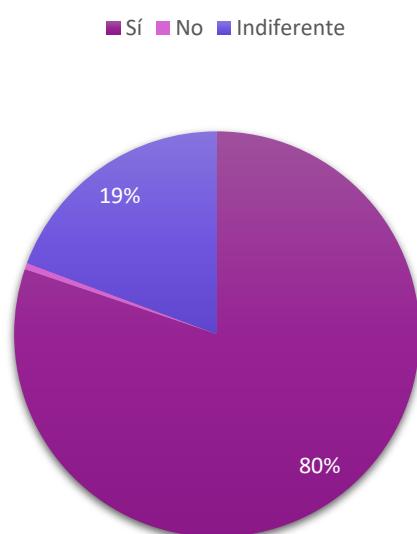


Fuente: Elaboración propia

En estos casos, el grado de identificación de muchas de las jugadoras con estos personajes es en su mayoría alto, demostrando que el sexo de este es indiferente mientras la historia o las habilidades sean buenas. Aunque encontramos un número ciertamente relevante que no logran alcanzar un elevado nivel de identificación, como ocurre en el caso de los hombres que se ven reflejados en las figuras masculinas habituales. A nuestro parecer, el androcentrismo, también conocido como la consideración del hombre como centro o protagonista de la historia, causa que las mujeres participen con personajes y figuras masculinas de forma natural y sin cuestionarlo, puesto que están acostumbradas a que los videojuegos estén creados para jugadores masculinos. El modelo de hombre heterosexual, cis y blanco es el que predomina y se mantiene como objetivo a representar en todos los juegos.

Esto es totalmente contrario al caso masculino. Se ha observado, como ya comentamos anteriormente con *Battlefield I* (2016) o incluso más actual, el caso de *The Last of Us II* (2020), que los hombres rechazan a los personajes femeninos, cuando no van a ser recompensados por llevarlos como ocurre en los juegos tipo MMORPG y son impuestos por la compañía desarrolladora, por ello deciden evitar juegos protagonizados por este tipo de avatares, alegando una falta de identificación y una historia irrealista, pese a la existencia de criaturas mitológicas, zombis y demás elementos realmente inexistentes en la vida diaria. Se infravaloran y por eso no se utilizan las expresiones femeninas como una muestra más de androcentrismo.

Gráfica 28. ¿Crees que debería haber más representación femenina en los videojuegos?



Fuente: Elaboración propia

Si bien, cuándo preguntamos a las jugadoras sobre la representación femenina, un 80% de ellas cree que debería haber más figuras femeninas en los videojuegos, pese a que no tengan problemas y puedan a llegar a identificarse con personajes masculinos, la escasez sigue siendo demasiado alta en la actualidad.

*Recuerdo que las figuras que tenía delante femeninas, por ejemplo en uno salía una chica que está todo el rato gritando “help, help” y tu misión es rescatarla. Y siempre era así, la damisela en apuros y no me sentía identificada.*

(ENTREVISTA N°1. JUGADORA V, 30 AÑOS, VALENCIA)

Por otro lado, como recoge Jugadora V, la estereotipia de las figuras femeninas es tan grande que provoca rechazo en las jugadoras, lo que hace que en los videojuegos, les sea más fácil identificarse con figuras masculinas que realizan acciones y una participación que les más parece más sugerente.

Como vimos anteriormente, el evento de videojuegos E3 del año 2019, contaba con un porcentaje menor al 10% de presencia de protagonistas femeninas, y desde 2015 no ha aumentado. Pese a que más juegos como *Assassin's Creed* apuestan por la opción de crear un personaje masculino y otro femenino para acceder un número mayor de consumidores y consumidoras, aún estamos muy lejos de alcanzar un porcentaje equitativo en cuanto al número de personajes femeninos que alcance a las representaciones masculinas. Tras las entrevistas personales con varias jugadoras que realizaron Gareth Schott y Kirsty Horrell (2000) se obtuvo una reclamación por parte de las jugadoras que solicitan más variabilidad femenina, que diseñen más figuras con características más realistas y alejadas de los estereotipos de género, no un prototipo único de mujer que es el que seguimos encontrando hoy en día en los videojuegos.

## Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Gráfica 29. ¿Opinas que las figuras femeninas que hay actualmente en los videojuegos, son representativas? Siendo el grado de satisfacción 1: nada representativas y 10: muy representativas



Fuente: Elaboración propia

El resultado obtenido en la última gráfica muestra que las jugadoras, en su mayoría, no se sienten identificadas con los personajes femeninos que encontramos actualmente. Su ausencia en los videojuegos y la hiper-sexualización (Sara Borondo, 2018) que sufren sugiere erróneamente que el valor de la mujer deriva de su belleza y de su juventud. Asimismo, la poca representación femenina de distintas edades dentro de los videojuegos hace que ese valor que se le otorga a la mujer se agote cuando son mayores o no representan los cánones establecidos.

En definitiva, tenemos mucha variedad de representación masculina que muestra que los hombres pueden ser activos y poderosos a lo largo de su vida, mientras que la femenina está estancada en su juventud y unos valores y estereotipos sexistas.

*No me sentía muy identificada porque es que encima, si te das cuenta, las skins (apariencias) que tienen los personajes están genial, son chulísimas, me encantan los diseños, pero si te das cuenta, la parte femenina, en ese momento, los personajes femeninos tenían como una línea a parte de diseños sexys. (ENTREVISTA N°5. JUGADORA B, 32 AÑOS, VALENCIA)*

Así pues, como evidencia Joan Scott (1990) en el primer elemento de la categoría género, los símbolos evocan representaciones típicas de lo que significa ser mujer y lo que

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

significa ser hombre. Como ya hemos comentado anteriormente, al estar la industria controlada mayoritariamente por desarrolladores masculinos, la imagen estereotipada de las mujeres, que han adquirido de las relaciones desiguales de género, queda reflejada en estas representaciones.

Por ello, observamos continuamente en los videojuegos una muestra de la sociedad patriarcal donde lo masculino es lo dominante y lo femenino lo sumiso. Los creadores refuerzan el papel masculino, convirtiéndolo en el héroe y protagonista de la historia, mientras la mujer queda relegada a papeles sumisos y representaciones estereotipadas.

Entendemos así, que las jugadoras reclaman una perspectiva más acorde a la situación actual en el mundo de los videojuegos; no solo buscan más representación femenina, sino que también exigen la incorporación de mujeres como protagonistas que rompan los roles de género. Es decir, que se muestre la igualdad de trato y de oportunidades que la realidad actual reclama para mujeres y hombres.





## 8. Conclusiones

La realización de este trabajo se ha llevado a cabo con el objetivo de revelar y describir las interacciones y los roles de las mujeres en el videojuego *online*, así como mostrar los estereotipos presentes en el diseño de los videojuegos, desde la perspectiva de género.

El trabajo que se ha llevado a cabo aporta una visión directa y actualizada de las jugadoras, junto con experiencias personales dentro del mundo de los videojuegos. Se ha centrado en una temática poco desarrollada hasta el momento, las interacciones sociales entre jugadores y jugadoras desde el punto de vista de estas últimas. Dado que en el momento actual el número de personajes femeninos ha aumentado y sus representaciones ya no están encorsetadas, se ha querido conocer la opinión de las mujeres respecto a estas nuevas representaciones.

La representación femenina ha ido creciendo de forma lenta pero constante en la industria de los videojuegos debido a los cambios en el sistema de género conseguidos en los últimos años. La presencia de mujeres protagonistas que no representan roles de género y valores sexistas es algo cada vez más habitual, y menos atípico. Por otro lado, la creación de personajes fuertes y valientes, con diferentes rangos de edad y, que no están creados únicamente para satisfacer a un público masculino, ha causado un gran revuelo en la industria. Las jugadoras están empezando a notar ciertos avances en la diversidad de personajes femeninos y una mayor representación. Sin embargo, como recogen los medios de comunicación y apareció en las redes sociales gran parte de los jugadores han visto su espacio invadido por mujeres y rechazan este tipo de inclusiones, causando gran controversia en las redes sociales e incluso boicoteando las nuevas entregas, como ha ocurrido con los videojuegos ya mencionados *Battlefield 1* (2016) y *The Last of Us II* (2020).

Sin embargo, las prácticas sexistas que ocurren en las interacciones entre jugadores y jugadoras siguen presentes en el videojuego *online*. Pese a la existencia de una mayor representación, las mujeres siguen sin ser consideradas capaces de alcanzar el nivel de juego de los hombres, por ello, cuando una mujer entra en un grupo de juego o en una partida *online*, el comportamiento masculino cambia, dándose casos de paternalismo o, en su oposición, menosprecios e insultos hacia las jugadoras.

Tras el análisis crítico efectuado sobre la presencia y representación femenina en los videojuegos actuales se han resuelto las hipótesis 1 y 5 planteadas en el trabajo. Podemos

afirmar que se ha producido un cambio significativo en la creación de nuevos videojuegos protagonizados por mujeres que no siguen los cánones femeninos establecidos. Pese a ello, la gran presencia de personajes sexualizados y la diferencia en el desempeño de roles para avatares femeninos y avatares masculinos, en función de los roles de género marcados por la sociedad, siguen siendo un denominador común en los videojuegos.

De esta manera, y como hemos comprobado en la encuesta y entrevistas realizadas, las jugadoras no se sienten ni identificadas ni cómodas con la mayoría de representaciones actuales. Aunque muchas han notado un cambio en el aumento de mujeres dentro de los videojuegos, un 80% de ellas (gráfica 28), reclaman más cantidad de personajes femeninos que los protagonicen, y abandonen la imagen hiper-sexualizada que lleva años presente en la industria.

Así pues, observamos, que pese a los avances realizados, si la cultura patriarcal sigue presente en nuestra sociedad y la industria del videojuego sigue controlada en su mayoría por varones, la imagen final del producto seguirá basada en los valores sexistas que estos tengan de las mujeres, y las nuevas inclusiones femeninas serán rechazadas por aquellos jugadores machistas que siguen siendo gran parte de la comunidad. Por otro lado, la obsesión por mantener personajes femeninos creados en función de los requisitos y gustos masculinos genera una desvalorización en las jugadoras al estar lejos de esas imágenes estereotipadas tanto físicamente como con relación a la edad.

Continuando con las hipótesis relacionadas con las interacciones de las jugadoras *online*, se ha mostrado a los videojuegos como medio socializador, al transmitir el sistema de género como discurso, creando relaciones sociales entre jugadores y jugadoras donde prima la interacción social condicionada por este sistema.

En este sentido, las mujeres comienzan a jugar en las etapas más jóvenes, esenciales para la formación de una persona, cuando hombres y mujeres aprenden distintas pautas y roles. Como hemos comprobado en el análisis de resultados, el ámbito familiar es el encargado de introducir a las jugadoras en los videojuegos y, dentro de ese ámbito, los hombres en su mayoría son los iniciadores a estos productos. De esta manera se mantiene la relación masculina con la tecnología y a los hombres como introductores a la misma para las mujeres.

Sin embargo, si hablamos del videojuego *online* el motivo de introducción varía del anterior, convirtiéndose ahora las amistades en la vía principal. Pese a este cambio, los

hombres siguen siendo en gran mayoría los iniciadores de las mujeres en el mundo del videojuego. Concretamos de esta manera, que los varones más cercanos son los que más relevancia e importancia adquieren en esta iniciación. Las mujeres seguirán los pasos de sus padres, hermanos o amigos, escogiendo lo que ellos recomienden más adecuado para ellas. Así pues, encontramos la existencia de la brecha digital de género en los videojuegos, donde en algunos casos, casi inexistentes, las mujeres se han visto apartadas de los videojuegos por estar estos únicamente enfocados para hombres o por no tener una mujer como referente en su iniciación. Esto causa que muchas mujeres opten por jugar a videojuegos que han sido únicamente pensados por y para los hombres, pero con un objetivo social completamente distinto.

Tras el planteamiento en la cuarta hipótesis de que las mujeres no buscan los mismos objetivos sociales en los videojuegos que los hombres, se ha comprobado mediante la investigación de Kristen Lucas y John L. Sherry (2004) y el análisis de las reacciones de nuestras jugadoras, las mujeres prefieren disfrutar del videojuego y las interacciones que este ofrece, mientras los hombres tienen una predilección por ganar y adquirir más habilidades. De esta manera, cumplimos la cuarta hipótesis, concluyendo que las mujeres buscan un objetivo social y de relación dentro del videojuego, mientras que los hombres buscan la satisfacción personal.

Aun así, aunque en minoría, un 35% de las consumidoras se decanta por jugar sola a videojuegos evitando esta finalidad social de la que hablábamos, y quizá buscando los objetivos que principalmente se atribuyen a hombres, rompiendo con los esquemas establecidos acerca de las finalidades sociales buscadas por la mayoría de las jugadoras.

Estas interacciones sociales se dan casi por obligación en el videojuego *online*, un espacio en el que la comunicación entre jugadores y jugadoras es una de las bases para el desarrollo de la partida. Como ya hemos expuesto con anterioridad, las interacciones tienen una gran carga sexista cuando se dan entre hombres y mujeres. En muchos casos, dentro del propio grupo de juego las jugadoras son tratadas de una forma paternalista y protectora por parte de sus compañeros, no obstante, lo más relevante es cuando estas interacciones ocurren bajo anonimato, momento en el que los jugadores dan rienda suelta a comportamientos y actitudes sexistas.

Finalmente, analizamos la segunda y tercera hipótesis planteadas mediante las descritas por las jugadoras y que hemos podido estudiar tras su exposición en las entrevistas y en

la encuesta. El 82% de ellas había recibido comentarios ofensivos y un 71% de estos estaban relacionados con la condición de ser mujer jugadora de videojuegos. Ello permite concluir que los videojuegos siguen considerándose un espacio cerrado y únicamente masculino, por ello, cuando los jugadores se encuentran ante la presencia de una mujer estos actúan de forma distinta, exigiendo que las jugadoras sean capaces de demostrar que son realmente válidas para los videojuegos, algo que no ocurre en el caso contrario. Es decir, como en la vida cotidiana a las mujeres se les exige más que a los hombres en cualquier ámbito.

En la actualidad, muchas mujeres han denunciado estos comentarios y actitudes sexistas públicamente mediante las redes sociales. Esto ha conseguido que muchos jugadores muestren su apoyo y que muchas jugadoras pongan voz a aquellas que no pueden. Se observa así, una concienciación mayor hacia las prácticas sexistas que se dan dentro del videojuego. No obstante, los conocidos como “*comunidad gamer*” siguen teniendo una mayor presencia en el mundo de los videojuegos. Mientras estas comunidades, hacen patentes los sesgos por sexo, seguirán existiendo la desigualdad y prácticas sexistas, causando el rechazo de muchas mujeres a introducirse en esta industria.

El anonimato que ofrecen los videojuegos provoca que los usuarios realicen más estas prácticas sexistas, por ello, un 91% de mujeres decide recurrir al uso de seudónimos, para no poder ser identificadas dentro de la partida. Aunque, como hemos podido comprobar la privacidad también es una de las bases en el uso de ellos, otra gran parte sí que los utiliza para ocultar su identidad sexual.

De esta manera, verificamos la tercera y cuarta hipótesis planteadas en este proyecto, al mostrar que, en la actualidad, aún gran parte de la “*comunidad gamer*” tiene una mentalidad machista, basada en los estereotipos de género, percibiendo a las mujeres como incapaces y no aptas para los videojuegos.

Es una realidad demostrada que gran parte de las jugadoras ya no se esconden dentro de los videojuegos bajo seudónimos masculinos y tratan de escapar, de manera activa, de roles de género que llevan impuestos varios años este ámbito. Poco a poco, más mujeres se adentran en el mundo del videojuego y encuentran lugares o grupos de juego donde se sienten cómodas y acogidas sin tener que sufrir prácticas sexistas.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

No obstante, aún queda mucho camino por recorrer, y de cara al futuro la presencia femenina debería alcanzar la igualdad dentro de la industria, para así, poder tener un cambio conforme a la sociedad actual, libre de prejuicios y estereotipos.

En definitiva, las consumidoras de videojuegos han logrado un gran avance aumentando la presencia y denunciando públicamente las prácticas sexistas que se encuentran tanto en los propios videojuegos como en las interacciones que se dan en él. El aumento de mujeres ha conseguido dar visibilidad al sector femenino que siempre ha sido menospreciado, concienciando a la sociedad sobre las injusticias que se dan en el mundo del videojuego.



## Bibliografía

- Belli, Simone y, López Raventós, Cristian (Otoño 2008). Breve historia de los videojuegos. *Revista Athenea Digital*, nº 14, pp. 159-179.
- Callaghan, Michael J. et al. (2009). Integrating Virtual Worlds y Virtual Learning Environments for Online Education. en Actas de la conferencia *Consumer Electronics Society Conference Games Innovation 2009*. Londres, 25-28 junio.
- Castells Olivan, Manuel (2009). *Comunicación y poder*. Recuperado de <https://www.felsemiotica.com/>
- “Cómo planificar un proyecto desde la perspectiva de género.” (2019) [En línea]. *Murgibe. Consultoría de Igualdad de Oportunidades*. Recuperado de <https://www.murgibe.com/> [última consulta: 5/6/2020]
- Díez Gutiérrez, Enrique J. (Diciembre 2004). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer.
- (Diciembre 2009). Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *En revista Feminismo/s*, nº 14, pp. 35-52.
- (2014) Investigación desde la práctica: Guía didáctica para el análisis de los videojuegos. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer.
- Díez Gutiérrez, Enrique J., y Terrón Bañuelos, Eloína (Diciembre 2004). Sexismo y violencia de género en videojuegos. *En Exedra: Revista Científica*, nº 1, pp. 222-232.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Etxeberría, Felix (1998). Videojuegos y educación. *Revista Comunicar*, vol. 10, 171-180.

Recuperado de

[https://www.researchgate.net/publication/39215068\\_Videojuegos\\_y\\_educacion](https://www.researchgate.net/publication/39215068_Videojuegos_y_educacion)

Flecha Fernández Sanmamed, Ainhoa; Puigvert Mallart, Lidia y, Redondo Sama, Gisela (Diciembre 2015). Socialización preventiva de la violencia de género. *Revista Feminismo/s*, nº 6, pp. 107-120.

Gómez del Castillo Segurado, María Teresa (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana De Educación*. Vol. 43, nº6, pp. 1-10.

Herrero González, Alfonso (2011). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *En Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, vol. 15, nº28, pp 117-132. Recuperado de: <http://ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/2352>

Lucas, Kristen y Sherry, John L. (2004). Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation. *Papers in Communication Studies*. Recuperado de <https://digitalcommons.unl.edu/commstudiespapers/20>

Miller, Monica K. y Summers, Alicia (2007). Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. *Sex Roles*, nº 9, vol. 57, pp. 733-742.

Puente Bienvenido, Héctor y, Lasén Díaz, Amparo (2015). Coreografías de género en espacios de juego online. Jugadoras, fans y conflictos en videojuegos. *Revista de estudios para el desarrollo social de la comunicación*, nº 11, pp. 155-183.

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Puggelli, Francesca R. (2003). *I videogiochi e il processo di socializzazione*. En *Joystick*.

*Pedagogia y videogame*, pp. 115-125. Milan: Editorial Disney Libri. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10807/8448>

Santana Rodríguez, Nira (2020). Género, *gamers* y videojuegos. Recuperado de

[https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio\\_genero\\_gamers\\_y\\_videojuegos\\_1.pdf](https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio_genero_gamers_y_videojuegos_1.pdf) [última consulta: 31/5/2020]

Schott, Gareth y, Horrell, Kirsty (2000). Girl Gamers and their Relationship with the

Gaming Culture. *Revista Convergence*, nº 6, vol. 4, pp. 36-54.

Scott, Joan (1990). El género: una categoría útil para el análisis. En *Revista Del Centro*

*De Investigaciones Históricas* 2002, nº 14, pp. 9-45. Recuperado de <https://revistas.upr.edu/index.php/opcit/article/view/16994>

Wriedt, Sascha, Ebeling, Malte y Reiners, Torsten (2008). How to Teach and

Demonstrate Topics of Supply Chain Management in Virtual Worlds. Paper presented at the ED-MEDIA World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications, Vienna, Austria.



Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

## Webgrafía

Marcos, Antón (18 de noviembre de 2019). [En línea]. Los 7 mejores personajes de Rainbow Six Siege. *En Marca*. <https://www.marca.com/esports/otros-juegos/2019/11/28/5ddf867aca47416f2f8b456e.html> [última consulta: 15/5/2020]

Asociación española de videojuegos, AEVI. (2019). [En línea]. La industria del videojuego en España. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/> [última consulta: 20/5/2020]

Borondo, Sara (08 de marzo de 2018). [En línea]. El papel de la mujer en los videojuegos. *En Vandal*. <https://vandal.lespanol.com/reportaje/el-papel-de-la-mujer-en-los-videojuegos> [última consulta: 15/5/2020]

Definición de MMORPG (17 de marzo 2013) [En línea]. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/mmorpg> [última consulta: 20/5/2020]

Definición de MOBA (15 de febrero de 2015). [En línea]. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/moba> [última consulta: 20/5/2020]

Definición de Shooter (08 de marzo de 2014). [En línea]. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/shooter> [última consulta: 20/5/2020]

“El videojuego frente al resto de industrias de entretenimiento” (6 de junio de 2018). [En línea] *En.Digital*. Recuperado de <https://en.digital/blog/videojuegos-industria-mobile-crecimiento>

Esnaola Horacek, Graciela L. y Levis, Diego (2008). La narrativa de los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. [Versión electrónica]. *Teoría de*

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

*la Educación: educación y cultura en la sociedad de la información*, vol. 9, núm. 3, 48-68. Recuperado de <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/16789>

Fat, Ugly or Slutty (s.f.). [en línea], URL: <http://fatuglyorslutty.com/> [última consulta: 10/3/2020]

Gamba, Susana (2008). ¿Qué es la perspectiva de género y los estudios de género?. *Revista electrónica Mujeres en Red: El Periódico Feminista*. Recuperado de <http://www.mujiresenred.net/spip.php?article1395>

Garrido Miranda, José Miguel (2012). Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, vol. 151, núm. 1. Recuperado de <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/330/516>

(2013). ¿Por qué los estudiantes juegan con videojuegos de estrategia?: algunos principios para la enseñanza. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. vol. 15, nº1, pp. 62-74. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol15no1/contenido-garridojm.html>

Hermida, Álvaro (2017). Sexismo digital, el calvario de las “gamers”. *En Yo Dona*. <https://www.elmundo.es/yodona/lifestyle/2017/07/31/59785442ca474198218b4667.html> [última consulta: 2/7/2020]

Desarrollo español de videojuegos. (2019). Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2019. Recuperado de <http://www.dev.org.es/es/publicaciones/libro-blanco-dev-2019> [última consulta: 06/07/2020]

Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género.

Personal de Plarium, (22 de septiembre de 2016). “Avatares femeninos en MMO y quiénes juegan con ellos.”. [En línea]. *En Plarium*.  
<https://plarium.com/es/blog/avatares-femeninos/> [última consulta: 1/7/2020]

“Por una mujer en la portada, enfurecen jugadores de Battlefield” (2018). *En Milenio Digital*.  
<https://www.milenio.com/tecnologia/por-mujer-en-la-portada-enfurecen-jugadores-de-battlefield> [última consulta: 31/5/2020]

Urbina Ramírez, Santos (2006). El Rol de la figura femenina en los videojuegos. *En Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, n° 15. Doi:  
<https://doi.org/10.21556/edutec.2002.15.544>

