



Universidad
Rey Juan Carlos

Facultad de
Ciencias Jurídicas y Políticas

**TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN CRIMINOLOGÍA
CURSO ACADÉMICO 2023/2024
CONVOCATORIA JUNIO**

**VIDEOJUEGOS Y GÉNERO: ANÁLISIS DE LA DISCRIMINACIÓN HACIA
LA MUJER Y SUS CONSECUENCIAS EN LA SOCIEDAD**

AUTOR: Ruiz Herrero, Jaime

DNI: 54662508H

TUTORA: Thomas Currás, Helena

En Madrid, a 10 de junio de 2024

RESUMEN

El objetivo principal del presente trabajo es analizar la discriminación que sufre la mujer en la industria de los videojuegos, desde la discriminación que sufren en las partidas en línea hasta las desigualdades en el entorno laboral, profesional y la imagen que se da de la mujer en este medio. Para ello, se ha hecho uso de la metodología PRISMA, abarcando un marco temporal de 16 años de antigüedad. Los resultados de la revisión sistemática bibliográfica muestran que se ha logrado dar grandes pasos y mejorar en materia de igualdad en videojuegos a lo largo del tiempo, pero los esfuerzos se siguen quedando cortos hoy en día, sobre todo en lo relativo a la actuación por parte de las empresas y estudios más relevantes de la industria. Se observa también cómo la alta presencia y relevancia reciente de los videojuegos en línea y su ámbito competitivo han causado un incremento de la discriminación que sufren las mujeres jugadoras, además, la comunidad masculina de jugadores da una amplia gama de respuestas distintas a la aparición de la mujer en un entorno considerado masculino, que ha causado que muchos hombres terminen rechazando fuertemente a la mujer para que no invada los espacios considerados como propios de los hombres. Por ello, se debe dar una respuesta contundente a las actitudes discriminatorias presentadas, se tienen que establecer medidas para paliar las conductas y proteger a las mujeres discriminadas, además de fomentar la educación desde edades tempranas para que los hombres no lleven a cabo estas conductas.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos, mujer, discriminación, *e-sports*, género, jugadores, *online*.

ABSTRACT

The aim of this work is to analyze the discrimination women suffer on the video game Industry. Going from the discrimination they suffer during the online matches to the situation of inequality they live in the work and pro play environments and the bad image given of women through this media. For achieving this, it has been followed the PRISMA methodology, using the last 16 years as the preferred period of time. The results of the systemic review show that some big achievements have been made to improve the equality in videogames, but the efforts made are still too little to be enough, mostly on the participation of the most relevant companies and studios from the industry. It's also been observed how the recent importance of the online videogames, and the competitive play has caused an increase in the discrimination suffered by the women players. Also, the masculine community of players has been giving different approaches to the emergence of women in an environment considered mostly masculine. This situation has led to lots of men strongly rejecting the women players because they don't want them to encroach the environment considered to be made for men. So, a fierce response needs to be given to the discriminatory attitudes presented in the gaming community. It is necessary to establish measures to avoid these attitudes and to protect the women being discriminated. Also, it is of prior relevance to promote an early education for preventing men from manifesting this kind of behaviors.

KEYWORDS

Videogames, women, discrimination, *e-sports*, gender, players, *online*.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
I. Objetivos.	5
II. Preguntas de investigación.	5
III. Metodología.	6
DESIGUALDAD Y DISCRIMINACIÓN HACIA LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS	8
I. Situación y presencia de la mujer en los videojuegos.	8
II. Violencia hacia la mujer en videojuegos en línea. Análisis de los métodos de denuncia y su efectividad.	11
1. Estrategias de ocultación de la identidad.....	15
2. Métodos de denuncia y medidas existentes para paliar la situación.....	16
III. Imagen de la mujer en los videojuegos y su figura en las empresas de desarrollo de videojuegos.	19
1. Lara Croft.	21
2. El desarrollo de videojuegos como salida laboral para mujeres.....	23
IV. Ámbito profesional: la situación de los e-sports.	26
CONSECUENCIAS EN LA POBLACIÓN DERIVADAS DE LA EXISTENCIA DE LOS COMPORTAMIENTOS DE ODIO HACIA LA MUJER	29
I. Afectación sobre mujeres jugadoras. Percepción de los videojuegos como hobby masculino. Educar jugando.	29
1. Percepción de la situación por parte de los jugadores.	33
2. Educar y concienciar a través de los videojuegos.	35
II. Consecuencias del consumo de videojuegos en la conducta de los jugadores.	36
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	39
REFERENCIAS	43

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Diagrama de flujo PRISMA. Fuente: Moher et al., 2009.....	7
Imagen 2. Incidencia de los videojuegos en dispositivos divididos por género. Fuente: AEVI, 2021.....	9
Imagen 3. Porcentajes de mujeres jugadoras. Fuente: Video Games Europe, 2023a.	9
Imagen 4. Perfil jugadores de videojuegos. Fuente: AEVI, 2024.	10
Imagen 5. Comparativa entre Lara Croft en la carátula y al jugar al videojuego. Fuente: Ashcroft, 2019.	22
Imagen 6. Comparativa Lara Croft pasado y presente en videojuegos y cine. Fuente: Bohórquez, 2018.....	22

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el mundo de los videojuegos está lo suficientemente asentado dentro de la sociedad como para considerarlo una forma común de entretenimiento, a la cuál una gran variedad de personas de cualquier rango de edad le dedican buena parte de su tiempo libre todas las semanas, igual que se hace con el cine, las series, los deportes o los libros.

Uno de los avances más notables en este entorno se encuentra en materia de igualdad, debido a que este hobby ha pasado de considerarse una afición únicamente masculina a tener una gran presencia femenina, y con bastante visibilidad y transparencia. Se pueden llegar a apreciar los esfuerzos de las distintas entidades relevantes dentro del entorno de los videojuegos para lograr una igualdad real, como puede ser: promover medidas dentro de los videojuegos para crear entornos cada vez más seguros para las mujeres, a la vez que intentan atraer a un público femenino a la industria; una mayor presencia de mujeres dentro de las empresas encargadas de desarrollar y distribuir videojuegos; y un intento por lograr que las mujeres se incluyan también en otros apartados de la industria de los videojuegos, como es el periodismo deportivo o el propio juego profesional (Rodríguez, 2021).

A pesar de todo, las mujeres se siguen encontrando con un entorno bastante hostil hacia ellas por el mero hecho de ser mujeres, ya que parte de la demografía masculina lo sigue considerando un pasatiempo únicamente masculino. Incluso si no lo consideran masculino en su totalidad, actualmente se aprecia cómo hacen una diferenciación entre juegos masculinos y juegos femeninos, siendo habitualmente los categorizados como masculinos los que generan mayor competitividad y son de ámbito primordialmente *online*, mientras que los que entran en la demografía femenina serían juegos más enfocados en el juego *offline*, de un solo jugador y con estilos *cozy*, que son videojuegos con una temática tranquila, normalmente simulando vidas o relacionados con gestionar granjas, evitando el uso de la violencia en el juego (Lopez-Fernandez et al., 2019; Méndez Martínez, 2017; Paaßen et al., 2017).

La situación actual de los videojuegos permite apreciar que se ha creado un entorno totalmente dinámico que puede llegar a simular en pequeñas porciones la sociedad, sobre todo si se aprecia la gran escala que alcanzan los videojuegos, llegando a existir videojuegos del estilo *Massive Multiplayer Online* (MMO), en los cuales las personas interactúan en tiempo real, crean sus propios personajes y viven sus propias vidas simuladas ficticias, generando entornos sociales que pueden presentar tanto lo bueno como lo malo de la sociedad (Perea y Peña, 2018; Santoniccolo et al., 2023). Es por esto por lo que se termina viendo discriminación hacia la mujer y a otros colectivos de minorías por mucho empeño que hayan mostrado las distintas entidades dentro de los videojuegos en generar entornos seguros y apacibles para todos (Méndez Martínez, 2017; Tang et al., 2020).

Por ello, es necesario concienciar sobre la situación que viven las mujeres actualmente en estos entornos, para así poder tomar medidas y llegar a establecer soluciones asequibles a esta problemática. Por lo que el presente trabajo pretende analizar diversas cuestiones referentes a los distintos papeles de la mujer dentro de la industria de los videojuegos. Se analizará el papel que desempeñan los personajes femeninos en los

videojuegos, el papel de la mujer como desarrolladora de videojuegos o miembro en un estudio de videojuegos y, sobre todo, se observará el rol de la mujer como jugadora de videojuegos. Logrando así mostrar la discriminación y desigualdad que sufren en este ámbito a diario.

I. Objetivos.

El objetivo principal del presente trabajo es observar y poner en conocimiento, a través de una revisión bibliográfica de la materia, el panorama existente actualmente acerca de la discriminación hacia la mujer en el mundo de los videojuegos. Además de examinar cómo afecta a la población la existencia de comportamientos de odio hacia la mujer, y advertir sobre la grave influencia que tiene la observancia y normalización de estas conductas.

Siguiendo la línea establecida por el objetivo general, entre los objetivos específicos del presente trabajo encontramos:

- Analizar una de las actuales formas de manifestación del odio hacia colectivos, peligrosa por lo invisibilizada que está y por la poca acción tomada para combatirla.
- Averiguar si las mujeres tienden a evitar mostrarse como mujeres a la hora de jugar a videojuegos en línea, además de descubrir qué razones les aleja del panorama profesional que son los *e-sports*.
- Escrutar las medidas que se llevan a cabo para paliar estas conductas, prevenir futuras comisiones reiteradas y castigar a los agresores.
- Mostrar las desigualdades de representación y trato hacia la mujer en los propios videojuegos y la ausencia de representación de la mujer en la industria como desarrolladora de videojuegos.
- Observar la percepción de los jugadores y jugadoras acerca de la situación y vislumbrar el perfil típico del agresor en estos entornos.
- Visualizar la afectación a las mujeres jóvenes que juegan videojuegos o que desean empezar a jugarlos, primordialmente si son de modalidad *online*.

II. Preguntas de investigación.

Tras la enumeración de los objetivos del punto previo, se indican las preguntas de investigación del presente trabajo:

- ¿Existe discriminación hacia las mujeres al jugar a videojuegos *online*?
- ¿Cómo de grave es esta discriminación?
- ¿Qué estrategias usan las mujeres para evitar ser discriminadas?
- ¿La imagen de la mujer en los videojuegos está tan sexualizada como se cree?
- ¿Influye la representación de la mujer en los videojuegos a la hora de atraer al público femenino?
- ¿La diferencia en la proporción de jugadores y jugadoras de videojuegos es tan grande como se cree?

- ¿Cómo de grave es la afectación social en mujeres discriminadas en videojuegos *online*?
- ¿Existen métodos de denuncia verdaderamente eficaces?
- ¿Tienen las mujeres el mismo interés que los hombres de dedicarse al desarrollo de videojuegos?
- ¿Tienen las mujeres las mismas posibilidades que los hombres para trabajar en la industria del videojuego?

III. Metodología.

El presente trabajo utiliza la metodología PRISMA de revisión sistemática, conocido en inglés como *The Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (Moher et al., 2009). Los diversos estudios analizados han sido recogidos entre febrero de 2024 y mayo de 2024. Estos estudios analizados abarcan desde 2008 hasta la actualidad.

Se ha hecho uso del gestor de referencias *Mendeley* para encontrar la bibliografía relativa al trabajo, ya que abarca un amplio rango de bases de datos a las que se puede acceder a través de su motor de búsqueda, además de ofrecer variedad de funciones de alta utilidad para facilitar la labor de búsqueda y segregación de artículos. Desde *Mendeley* se ha conseguido acceder a una amplia gama de bases de datos, pero se destacan las siguientes en cuanto a número de artículos que han sido utilizados en el presente trabajo: *ScienceDirect*, *Springer Link*, *Taylor and Francis Online*, *SageJournals*, *Mary Ann Liebert Inc* y varias bases de datos de distintas universidades, destacando la base de datos de la Universidad Complutense de Madrid. Aunque también se ha hecho uso de *Dialnet* y *Google Académico* para obtener resultados que no ofrecía *Mendeley* y comprobar si existía mejor bibliografía que en el gestor de referencias. Además, otros métodos de búsqueda de información han sido utilizados, como las búsquedas realizadas a través de *Google Chrome* para encontrar artículos web relevantes para el presente trabajo. Se destaca también la búsqueda manual de estudios relevantes usando las referencias listadas en la bibliografía encontrada en los motores de búsqueda.

Las palabras clave utilizadas en la búsqueda de información a través de motores de búsqueda son las mismas que se encuentran en el resumen del presente trabajo: videojuegos, discriminación, *e-sports*, mujeres, *online*, jugadores y género. Añadiendo pequeñas variaciones como mujer en vez de mujeres o jugadoras en vez de jugadores. También se hizo uso de términos como estereotipo, salud mental, problemas sociales o desigualdad. Todas las palabras también se buscaron en inglés. Se realizaron diversas combinaciones entre todas las palabras clave en ambos idiomas para alcanzar un mayor número de resultados.

A pesar de que no se han descartado materiales que no fueran artículos, se ha tratado de evitar lo máximo posible dichos medios, por lo que se han usado el mínimo número posible de congresos y artículos web, priorizando así artículos publicados en revistas *online*. Se ha buscado hacer uso de publicaciones en español y en inglés de la forma más equilibrada posible, evitando publicaciones que no hayan sido traducidas a uno de los dos idiomas mencionados.

Los requisitos de inclusión, aparte de los ya mencionados como el idioma, marco temporal o el tipo de publicación, han sido: (i) estudios que traten la discriminación en partidas *online*; (ii) estudios que relacionen la ausencia de la mujer en el entorno laboral de los videojuegos con la imagen de la mujer en los videojuegos; (iii) publicaciones que relacionen la ausencia de la mujer en el ámbito profesional de los *e-sports* con la falta de oportunidades y de igualdad en la educación; (iv) trabajos que relacionen la percepción de los videojuegos como una afición masculina con la aparición de conductas discriminatorias hacia la mujer; (v) y publicaciones que traten la problemática social y las consecuencias a nivel social y mental que sufren las mujeres al ser rechazadas por la comunidad de jugadores. Mientras tanto, se han excluido publicaciones previas a 2008, para evitar tener un rango superior a 15 años de antigüedad en un tema que se considera una problemática más presente en la actualidad. También se han excluido publicaciones que trataran la temática desde un punto de vista únicamente legislativo, centrándose así más en la problemática social y psicológica de la situación. Y se tuvieron que excluir los diversos resultados sobre deportes, debido al término *e-sports*, que causaba confusión en los motores de búsqueda.

Se realizó la primera criba, que consistió en el descarte de las publicaciones basándose en su título y resumen y descarte de publicaciones duplicadas. Después, se realizó una selección basándose en los criterios de inclusión y exclusión mencionados. Así, se detalla en el diagrama de flujo representado en la Imagen 1 la revisión sistemática realizada.

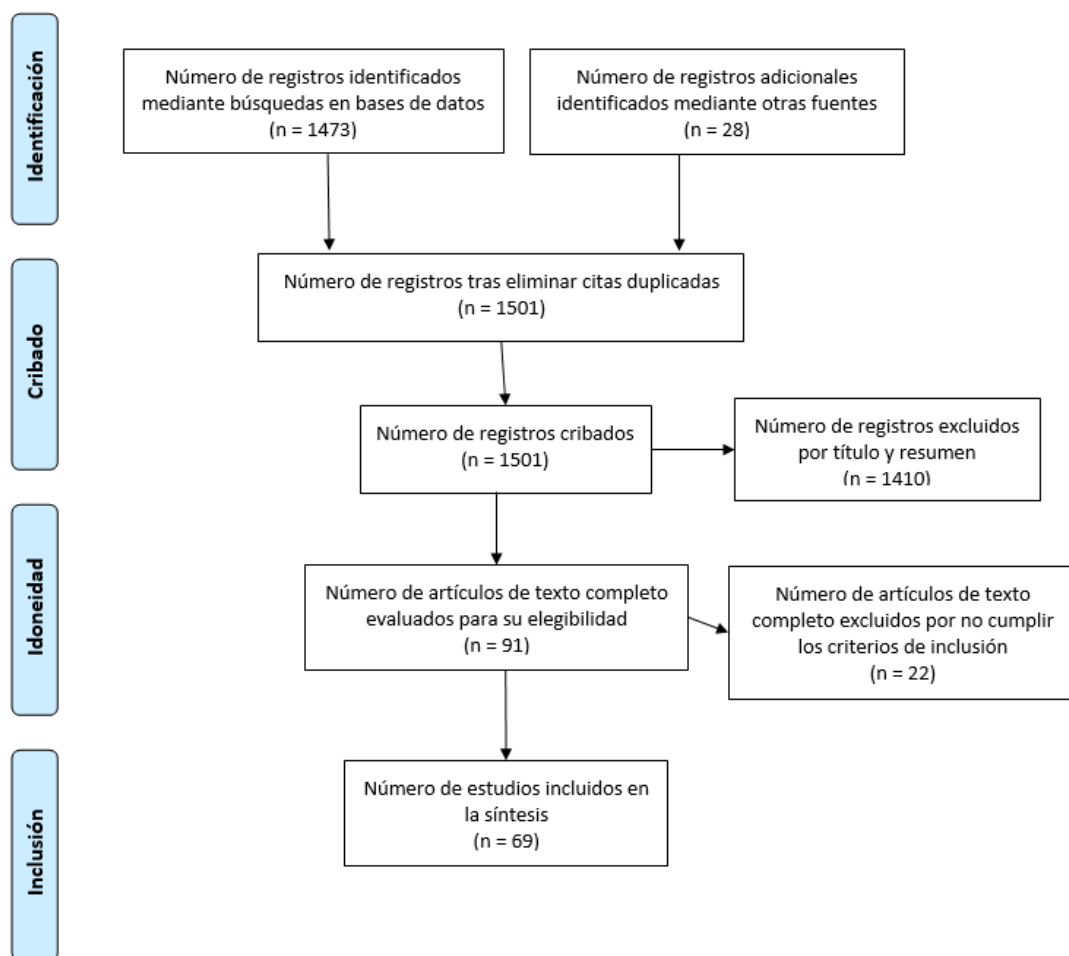


Imagen 1. Diagrama de flujo PRISMA. Fuente: Moher et al., 2009.

DESIGUALDAD Y DISCRIMINACIÓN HACIA LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS

I. Situación y presencia de la mujer en los videojuegos.

Es necesario analizar la situación actual de la industria de los videojuegos en lo relativo al papel de la mujer en la industria. Sobre todo, a través de la observación de estadísticas que tratan la presencia de la mujer en el consumo de videojuegos y su presencia en la industria como desarrolladoras, para así también poder desmentir estereotipos presentes en el mundo de los videojuegos a nivel global. El principal estereotipo que desmentir no es otro que la afirmación acerca de la escasa cantidad de mujeres que juegan videojuegos. A pesar de que en los últimos años la comunidad de jugadores ha empezado a admitir la existencia de un porcentaje notable de mujeres jugadoras de videojuegos, siempre ha existido la creencia común de que las mujeres abarcaban un porcentaje ínfimo, pero hay estadísticas que demuestran lo contrario, y esta es una tendencia que lleva persistiendo, como mínimo, los últimos 15 años (AEVI, 2021; Video Games Europe, 2023a).

Para estas estadísticas se van a tomar como referencia las obtenidas a través de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) y de la *Europe's Video Games Industry* o *Video Games Europe*. En septiembre de 2011 se realizó una investigación llevada a cabo por la Asociación Española de Distribución y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) en colaboración con *GfK Emer Ad Hoc Research*, titulada: “El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers”. En el apartado referente al perfil de los jugadores de esta investigación se encuentra que existe un gran porcentaje de jugadoras y que esta estadística está en una tendencia creciente y constante, siendo el porcentaje total de jugadoras un 41%. Este porcentaje en una fecha como 2011 tiene bastante peso, ya que la historia de los videojuegos es bastante moderna, y una gran parte de los avances vistos en la industria, sobre todo en materia de igualdad, ha sido en los últimos años, aunque se empezó a tomar conciencia a comienzos del 2000 (aDeSe, 2011).

Esta estadística concuerda con la realizada por el estudio de AEVI en diciembre de 2015, titulado: “Videojuegos y adultos”. En este estudio se dividió el porcentaje de jugadores según su sexo, pero añadiendo una división entre jugadores ocasionales y jugadores habituales. Aquí se observa que en ambos casos los hombres siguen siendo el perfil mayoritario en los videojuegos, pero la diferencia era menor en el caso de jugadores ocasionales (46,9% mujeres vs 53,1% hombres) que en el caso de jugadores habituales (41,5% mujeres vs 58,5% hombres). Esta estadística demuestra además que el estereotipo generado acerca de que las mujeres prácticamente no juegan videojuegos puede llegar a estar medianamente fundamentado en que las mujeres tienden a jugar de forma más esporádica en vez de jugar de forma habitual. Aunque la diferencia en las estadísticas es muy leve, por lo que en este caso la justificación de la existencia de este estereotipo seguramente venga fundamentada en que la base femenina de jugadoras suele jugar más videojuegos *offline* que videojuegos *online*, donde habitualmente se ve una predominancia del perfil masculino (AEVI, 2015).

Se puede observar que la tendencia creciente y constante señalada en los anteriores estudios se ha hecho efectiva, así lo demuestran diversos informes, como son: “Las

mujeres juegan, consumen, participan”, realizado por AEVI en colaboración con *Ipsos Mori*; esta segunda entidad, además, ha provisto la investigación comisionada por *Video Games Europe*: “*All About Videogames. European Key Facts 2022*”. En estos estudios se informa de que en Europa entre 2020 y 2022 se encuentra con que un 46,7% del mercado de jugadores de videojuegos son mujeres, mientras un 53,3% son hombres. Esto es teniendo en cuenta los mercados de España, Reino Unido, Francia, Alemania e Italia. Por lo que se estima que unos 59 millones de mujeres juegan videojuegos entre estos cinco países, también se estima que la pandemia y el confinamiento han tenido cierta influencia en el aumento del número de jugadores de videojuegos. Así, se observan las estadísticas siguientes en lo relativo al reparto de jugadoras en las distintas plataformas disponibles y según franjas de edad, recogidas en ambos estudios mencionados (AEVI, 2021; De Pasquale et al., 2021; Video Games Europe, 2023a).

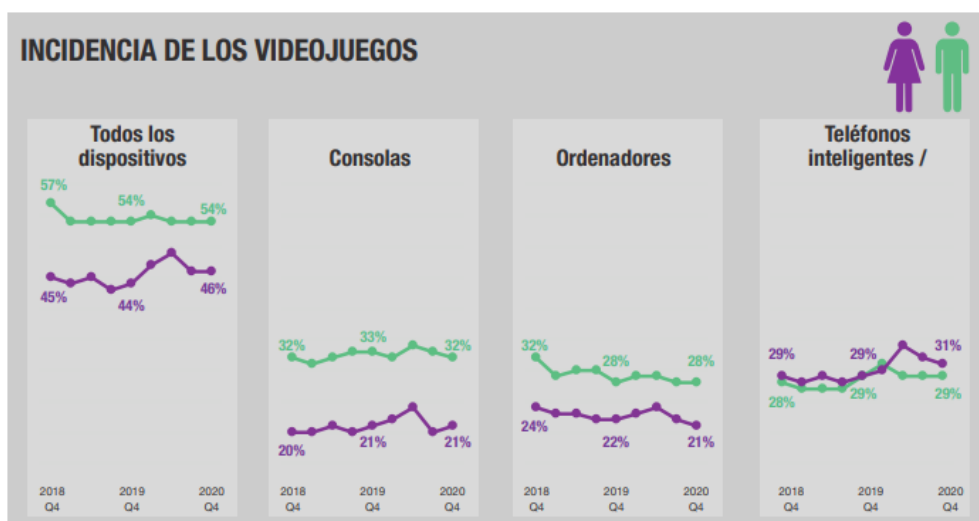


Imagen 2. Incidencia de los videojuegos en dispositivos divididos por género. Fuente: AEVI, 2021.

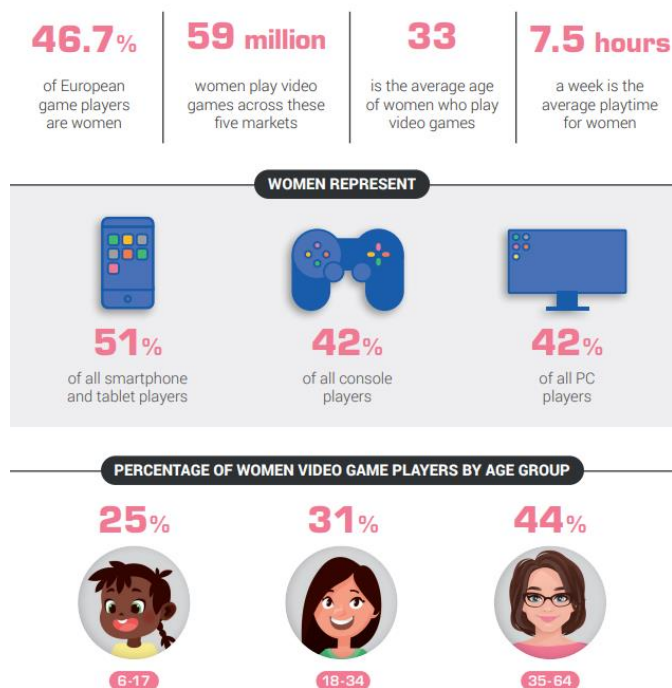


Imagen 3. Porcentajes de mujeres jugadoras. Fuente: Video Games Europe, 2023a.

También se puede encontrar el anuario recientemente publicado por AEVI, titulado: “La industria del videojuego en España en 2023”, el cual recoge de manera muy concisa información muy relevante de la industria a nivel nacional. Aquí se observa cómo la cifra de mujeres jugadoras ha vuelto a aumentar mucho, llegando a situarse en 9,73 millones de jugadoras, lo que se traduce en el 49% del total de jugadores de videojuegos en España. Se aprecia un aumento drástico en España en cuanto a número de jugadores, superando los 20 millones de jugadores y quedándose las mujeres a menos de medio millón de jugadoras de igualar a los hombres (AEVI, 2024).

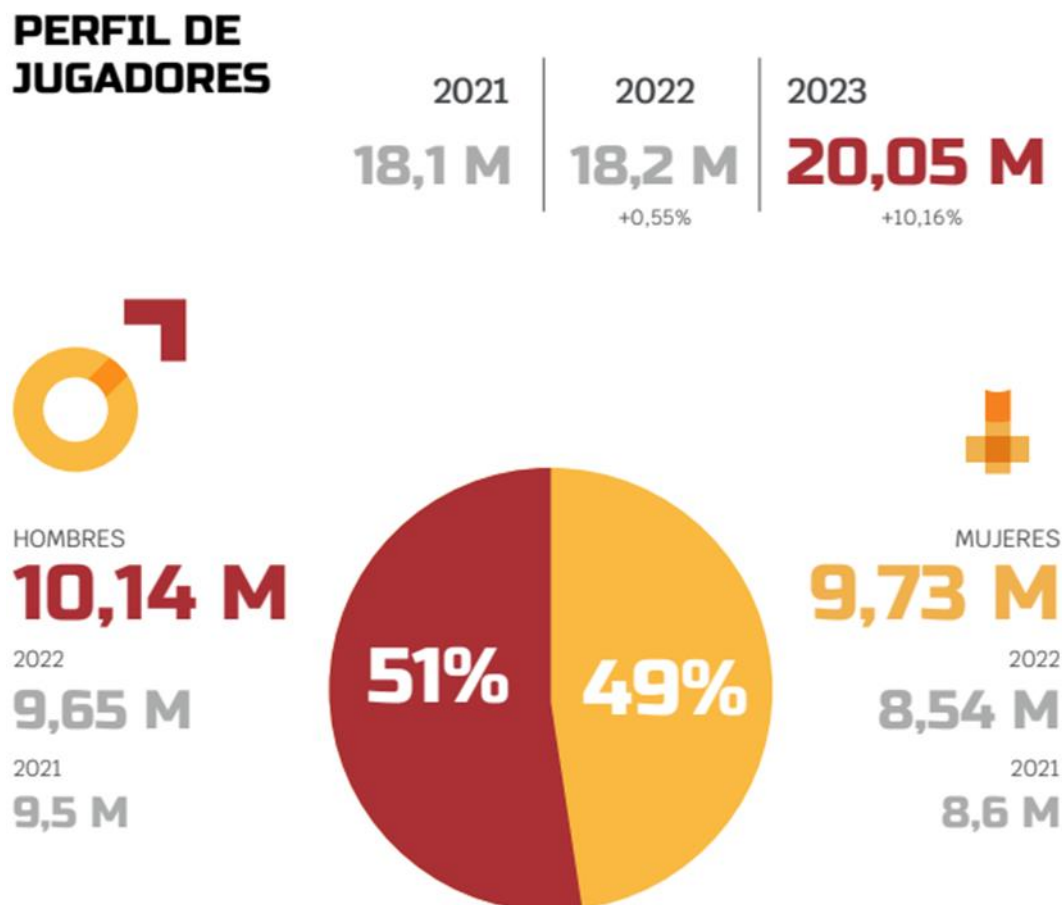


Imagen 4. Perfil jugadores de videojuegos. Fuente: AEVI, 2024.

En cuanto a la presencia de mujeres en la propia industria de los videojuegos, sea en el puesto que sea, se halla que no existe un estereotipo en lo relativo a su participación en el ámbito laboral. Esto se debe principalmente a lo poco atractivo que resulta un entorno laboral en el que se presume que va a ser discriminada por el hecho de ser mujer, al encontrarse rodeada de hombres que han sido educados bajo la concepción de que los videojuegos son una afición masculina, donde además se ha vendido una imagen perjudicial y sexualizada de la mujer, lo que conlleva, a su vez, que esta no se vea atraída por los videojuegos en un principio. Se trata de un círculo vicioso que se tratará más adelante. Aun así, se observa cierto progreso en el paso de los años, ya que se comienza a ver una mayor predisposición por parte de la mujer a entrar en el entorno laboral de los videojuegos (Fernández Vara, 2014).

En España en 2014 nos encontrábamos ante únicamente un 16% de la industria siendo mujeres, estadística que no se ha visto tan incrementada en comparación a la situación de otros países en los últimos años, ya que en España actualmente las mujeres abarcan tan solo un 18,5% de la industria del desarrollo de videojuegos. Aunque un aumento de un 2,5% no es poco, sí se siente como poco en comparativa al número de jugadoras (que son casi la mitad del total de jugadores de videojuegos) y, sobre todo, en contraposición a la actual transparencia percibida a la hora de mostrar a la comunidad de jugadoras y los esfuerzos aunados para mejorar su representación (Fernández Vara, 2014; Martínez Verdú, 2023).

La situación fuera de España parece ligeramente mejor. En 2013 se encontraban con datos más específicos, como son que un 4% de los programadores de videojuegos eran mujeres, mientras el resto eran hombres. La programación es el área donde más se ha visualizado siempre la ausencia de mujeres, no solo en el desarrollo de videojuegos, sino en los diversos entornos laborales informáticos existentes. Lo sorprendente de las estadísticas de 2013 es encontrarse con tan solo un 11% de diseñadores de videojuegos siendo mujeres, área que se ha visto mucho más impulsada con el paso de los años, ya que parece haber despertado cierto interés mayor en las mujeres cuyo futuro profesional son los videojuegos. A su vez, no sorprende ver que los cargos donde se presenciaba mayor número de mujeres era el administrativo (18%) y el productor (23%), ya que son profesiones más normalizadas y menos vistas como únicamente de hombres desde hace años. En Europa en 2021 sí existe un porcentaje general de mujeres desarrolladoras de videojuegos, encontrándose en un 22% de la ocupación de la profesión, por lo que se ve un aumento si se toma como referencia una media de los datos de 2014. Incluso encontramos un aumento notable en el paso de 2021 a 2022, siendo este un 1,7% más de presencia, por lo que el ámbito del desarrollo de videojuegos se encontraba en un 23,7% de presencia femenina. Lo cual, en contraposición a otros trabajos relacionados con la informática, que suelen rondar el 17% de mujeres en sus respectivas áreas, la convierte en una de las industrias más prometedoras en materia de inserción laboral de mujeres en ámbitos tecnológicos (Fernández Vara, 2014; Video Games Europe, 2023a).

II. Violencia hacia la mujer en videojuegos en línea. Análisis de los métodos de denuncia y su efectividad.

El consumo de videojuegos en línea se ha vuelto una de las principales aficiones a las que dedicar el tiempo libre en la población joven actual. No solo ha habido un aumento en el uso de los videojuegos como forma de ocio, sino que la categoría de videojuegos *online* se ha visto rápidamente incrementada en su uso, más aún si se tiene en cuenta la influencia de la pandemia, ya que el tiempo pasado en confinamiento hizo que muchas personas se decantasen por contactar a través de estas plataformas con sus allegados, y así poder disfrutar de cierto tiempo de ocio. Un ejemplo de esto fue la popularidad que alcanzó el videojuego *Among Us*, muy popular en cualquier rango de edad y muy accesible a todo tipo de persona, dando igual la experiencia que tuvieran jugando a videojuegos. El incremento de población jugadora de este tipo de videojuegos ha hecho a su vez que deje de ser una tendencia masculina jugar juegos en línea, debido al aumento de la presencia femenina también surgido en estos ámbitos (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; De Pasquale et al., 2021).

El aumento de la presencia de la mujer en este entorno ha hecho que se empiece a visibilizar más la aparición de conductas discriminatorias hacia la población femenina por razón de género cuando se encuentran con algunos jugadores masculinos en las partidas. Recibiendo insultos, amenazas y acoso, entre otras conductas violentas, de desconocidos (Gómez, 2015). Estas conductas machistas hacen que las mujeres tengan que tomar medidas mientras intentan disfrutar de su tiempo libre jugando a videojuegos. Así, se encuentra que un alto porcentaje de mujeres ocultan su identidad de alguna forma u otra cuando realizan estas actividades. En el citado estudio se halló que un 15% de las encuestadas no revelaba nunca su identidad, con hasta un 37,6% de las encuestadas señalando que habían ocultado su identidad dependiendo del videojuego y las circunstancias (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022).

La situación se muestra realmente preocupante si las mujeres no pueden llegar a disfrutar de forma abierta de una actividad de ocio. Este comportamiento sería similar a si una mujer decide ir a escondidas al cine o al parque a disfrutar de su tiempo libre, ocultando su identidad para evitar ser atacada por razón de género. Ya no es solo que se ataque a la mujer, es que además se la impide disfrutar de algo que le gusta, apropiando el mundo de los videojuegos a la población masculina, evitando que pueda llegar a ser un hobby de la población femenina, y haciéndolas sufrir y sentirse discriminadas cada vez que tratan de disfrutar de los videojuegos (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; Melović et al., 2020).

En la encuesta realizada a mujeres jugadoras que se observa en el estudio de Arroyo López y Esteban Ramiro (2022), se encontró que el 45,4% de encuestadas había sufrido o había presenciado actos discriminatorios por razón de género durante partidas de videojuegos *online*. Siendo la mayoría de estas respuestas mujeres que admitían haber sufrido actuaciones machistas en más de una ocasión, por lo que se observa cierta tendencia a la reiteración de la conducta si la mujer no trata de ocultar su género mediante alguna de las estrategias de ocultación de la identidad. La mayoría de las encuestadas percibían que la violencia presenciada o vivida se basaba en su género y no en su desempeño durante la partida, aunque en ocasiones el mal desempeño en una partida derivaba en insultos por razón de género. Así se observa que una buena parte de los tipos de violencia que han vivido durante las partidas son supuestas bromas de carácter misógino, infravalorar a la mujer por sus actuaciones en la partida, insultos, acoso y acoso sexual (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; Santana, 2020).

Cabe mencionar también que en ocasiones la comunidad masculina trataba de lograr que las mujeres les ofrecieran sus redes sociales, para así poder contactar con ellas, ya sea para insultarlas o para tratar de seducirlas. Llegando los hombres en ocasiones tras el rechazo de la propuesta a tener una actitud machista con la víctima o incluso a intentar encontrar las redes sociales por su propia cuenta. En ocasiones esta circunstancia se ha llevado al extremo de tener a hombres en la partida mencionando el tipo de mujer que les gusta, aludiendo a características físicas que presenta una de las mujeres de la partida, dando a entender que han encontrado alguno de sus perfiles de redes sociales. O incluso llegando a difundir las redes sociales de la mujer durante la partida, para que así otros hombres puedan burlarse de la víctima públicamente, generando entre ellos una sensación de cohesión y de comunidad en contra de las mujeres que los rechazan (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022).

En los casos de intentos por parte de los jugadores de seducir o ligar con la mujer o las mujeres de su equipo o del equipo contrario en una partida, se pueden apreciar diversas circunstancias. Ante una situación de rechazo hacia el hombre, este tiende a insultar a la mujer que trataba de seducir, situación que imita en gran medida a vivencias que han podido tener muchas mujeres en la vida real, por lo que se dedican en muchas ocasiones a replicar los estereotipos y prejuicios existentes hacia las mujeres que se observan en otros ámbitos. En otros casos simplemente ignoran el rechazo y siguen insistiendo. También existe el método lento, en el que aparentan hacerse amigos de ellas para ir poco a poco seduciéndolas, lo cual suele llevar a vivencias muy tóxicas, sobre todo en materia de celos. Este es el caso de los conocidos como dúos, que es como se conoce a la circunstancia en la que se juega con alguien conocido a una partida en la que se tienen que coordinar con compañeros desconocidos. Por lo general, los videojuegos *online* suelen tener esta modalidad para jugar en grupos de dos personas, circunstancia que aprovechan algunos para jugar con su pareja o intentar flirtear con alguien en la partida. El problema de acceder una vez o dos a jugar así es que el hombre suele querer que empiece a ser la rutina, que la mujer juegue con él casi siempre que jueguen, preferiblemente a diario, y aquí se manifiestan los celos, cuando el jugador ve cómo la chica a la que intenta seducir juega con algún otro dúo que sea su amigo o amiga, o incluso si juega con grupos de gente, sobre todo si no invita al jugador a que se una con el grupo de amigos de ella, ya que el hombre en cuestión utiliza la circunstancia de jugar en dúo para dejar claro que ella solo puede jugar con él y que todo lo que no sea únicamente jugar con él desencadenará comportamientos tóxicos y situaciones incómodas (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022).

Las conductas mencionadas no solo generan consecuencias en formas que tiene que buscar la mujer para evitar que siga sucediendo, como el cambiarse su alias en un videojuego. Sino que además genera consecuencias a nivel emocional y conductual en su vida fuera de estos entornos. La violencia sufrida a través de los videojuegos es una forma más de acoso, si una mujer es acosada en un videojuego es similar a una persona que recibe ciberbullying en redes sociales, y puede tener consecuencias muy graves. La consecuencia más común tiende a ser la ira, la impotencia de no poder hacer nada más que tratar de callarse o tratar de huir de la situación o del entorno, o como mucho rebajarse al nivel del agresor. También se observan las principales consecuencias en estados de ansiedad y estrés, además de una grave repercusión en la autoestima de la jugadora, llegando a creerse que no vale para jugar al videojuego en cuestión. Por último, se aprecian problemas relacionados con la confianza en los demás, incluso si son personas desconocidas que están siendo amables y comprensivas durante la partida *online*, se generan sensaciones de angustia social y problemas para relacionarse con otros individuos (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; Fox y Tang, 2017).

En algunas ocasiones se ha observado como las mujeres llegan a dejar de jugar al videojuego en cuestión tras vivir actos de violencia contra ellas por el mero hecho de ser mujeres, sobre todo si esta violencia es reiterada en un juego. Este es un caso común en el videojuego *Counter Strike*, conocido por tener una de las comunidades más amplias de los videojuegos *online* de ordenador, predominantemente masculina y con altos índices de machismo. Se llega a observar en muchas partidas como si una mujer habla los demás hombres de su equipo en la partida hacen uso del botón designado para pedir la rendición del equipo en una partida, haciendo en muchas ocasiones que las mujeres no puedan llegar

a jugar una sola partida entera en este videojuego. Otra circunstancia que suele suceder en este caso es la de un compañero hombre que realiza fuego amigo sobre la mujer de su equipo, para impedir que esta juegue. Estas conductas han hecho que muchas mujeres dejen de jugar a este juego, pasándose en ocasiones a jugar videojuegos similares con comunidades menos masculinizadas y tóxicas, como es el caso de *Valorant*, ampliamente conocido por su novedosa forma de tratar a las mujeres en el ámbito de los videojuegos *online*. Aunque con el paso del tiempo su comunidad se ha visto influenciada por los comportamientos masculinos tóxicos y el aumento de la presencia de hombres misóginos en sus partidas (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; Paaßen et al., 2017; Rodríguez, 2021; Tang et al., 2020).

Además de las acciones llevadas a cabo por los jugadores del mencionado *Counter Strike*, hay otras acciones que llevaban a cabo en este videojuego y en otros videojuegos cuya cámara es en primera persona, de carácter mucho más orientado hacia la violencia sexual en los videojuegos. Diversas mujeres han relatado sus experiencias en estas circunstancias, asegurando que en las partidas han llegado a tener a compañeros en el equipo bloqueando el movimiento de su personaje al rodearla, habitualmente contra una pared, impidiendo que esta se pueda desplazar en cualquier dirección al ser parte de las físicas de los videojuegos el no poder pasar a través de tus compañeros de equipo. En ese momento, empiezan los jugadores a mover el personaje hacia delante y hacia atrás, con claras connotaciones sexuales. Otras acciones similares son las de agacharse con el personaje y hacer que este mueva únicamente la cabeza hacia delante y hacia atrás, o el caso de encontrarse con el cadáver del avatar de la mujer compañera del equipo y empezar a hacer la acción de agacharse y levantarse con el personaje, con las mismas connotaciones sexuales (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; LaCroix et al., 2018; Paaßen et al., 2017).

Este tipo de conductas son muy preocupantes, las mujeres se ven gravemente afectadas tras sufrir este tipo de actos de acoso en contextos en los que sus compañeros de equipo ya las están hostigando con anterioridad, al ser estas acciones recreaciones de escenas reales de agresiones sexuales. Por mucho que sean caricaturescas e inofensivas, la mera insinuación de la conducta puede generar graves consecuencias. Además, es igualmente preocupante la situación del agresor, ya que se puede observar la normalización de las agresiones sexuales como situación con la que bromear o aprovechar para incomodar y atacar a la mujer compañera del equipo, con un posible fomento de los mitos de las agresiones sexuales (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; Santana, 2020).

En las entrevistas del estudio analizado, también se afirma por parte de diversas mujeres que no solo se aprecian ataques hacia las mujeres, sino también hacia otros colectivos de minorías indefensas. Este es el caso de la homofobia que se aprecia en los videojuegos, con los comentarios del estilo de “menudo maricón” o “si pierdes eres gay”, insinuando que ser homosexual es una circunstancia mala y más aún en el videojuego. También se aprecian ataques raciales, aunque en este caso es complicado saber si la persona al otro lado de la pantalla es originalmente de una etnia distinta al agresor, por lo que estos suelen optar por usar insultos racistas hacia los avatares del videojuego. En caso de ser un jugador que utiliza a un personaje afroamericano, si su desempeño es malo durante la partida, terminará sufriendo ataques como “puto negro” o “negro tenías que ser” (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022).

Urge un cambio de paradigma en la actitud presentada por las empresas desarrolladoras de videojuegos, sobre todo en las que se dedican a diseñar y mantener actualizados sus videojuegos *online*. Por mucho que parte de las acciones de los jugadores estén fuera del alcance de la influencia de las empresas, es necesario que empiecen a tomar más medidas. No se puede únicamente disponer de un sistema de denuncias que no es realmente efectivo, y que en ciertas ocasiones parece ser ignorado. Además de que las herramientas presentadas para evitar el conflicto son medidas no tan usadas y que solo sirven para huir de la circunstancia, por lo que el agresor sigue siendo impune y la víctima puede seguir sufriendo las consecuencias si durante la partida el jugador decide molestarla (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; García San Narciso, 2017).

Como siempre, es vital recordar la importancia del sistema educativo en este tipo de materias. Los jugadores de estos entornos que se dedican a ejercer la violencia simplemente están plasmando las ideas y estereotipos que observan en su día a día en la sociedad. Prejuicios que ven a sus padres o familiares decir habitualmente, además de juntarse en entornos de amistades con ideologías de odio similares o consumir contenido de internet de individuos que promueven el odio hacia las mujeres. Es necesario actuar en este ámbito inmediatamente, así se podrán observar resultados favorables y cambios en la actitud de los jóvenes, no solo en los videojuegos, sino en otros ámbitos donde se aplique habitualmente este tipo de violencia (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022).

1. Estrategias de ocultación de la identidad.

Entre las estrategias típicas para la ocultación de la identidad se observa cómo las mujeres se llegan a ver obligadas a usar herramientas como son los moduladores de voz. Esto es debido a que ciertos videojuegos requieren de una comunicación casi constante acerca de lo que va aconteciendo en la partida, por lo que para poder jugar tranquilamente, sin recibir insultos o tener que afrontar comportamientos despectivos por parte de los compañeros, hacen uso de los programas para modular la voz y así poder jugar con normalidad, sin ser perjudicadas en la partida por sus compañeros de equipo. En los casos en los que las mujeres simplemente ocultan su identidad o no utilizan el micrófono algunos jugadores suelen aprovechar para insultar a los jugadores que no colaboran en la comunicación, llegando a averiguar que son mujeres por su evitación a encender el micrófono o por tener un apodo femenino. Las dos siguientes estrategias mencionadas son las de uso más común por parte de la población femenina para ocultar su identidad en las partidas: no encender el micrófono para hablar y hacer uso de alias que no las identifique como mujeres. La ocultación del alias es una función reciente en los videojuegos *online*, pensada principalmente para ser usada por parte de los *streamers* de contenido, pero que ha servido a muchas mujeres para evitar que los demás jugadores de su partida conozcan su género. Juegos como *Valorant* o *Fortnite* tienen esta función. Aunque en otros videojuegos, como en el *League of Legends*, las mujeres tienden más a crear alias neutros, y así poder tenerlos visibles, ya que en este tipo de videojuegos el avatar no te delata, debido a que todos los jugadores hacen uso de personajes tanto femeninos como masculinos (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; Fox y Tang, 2017; Santana, 2020; Tang et al., 2020).

2. Métodos de denuncia y medidas existentes para paliar la situación.

La única medida que pueden llevar a cabo las mujeres, aparte de las distintas estrategias de ocultación de su identidad y de dejar de jugar a los respectivos videojuegos, es tratar de hacer uso de los métodos y ayudas ofrecidos por los distribuidores del videojuego en cuestión. El problema con este asunto es que en la mayoría de las ocasiones no es un sistema fiable, o cuyas consecuencias son raramente útiles y fructíferas. Estas ayudas suelen consistir en sistemas de denuncia rápida, en estos sistemas una persona puede seleccionar en una pantalla a un jugador que esté incumpliendo con los códigos de conducta establecidos, y seleccionar la acción de reporte o denunciar. En la pestaña que aparece vienen razones predeterminadas, clasificadas dependiendo del tipo de infracción que sea: odio hacia minorías, trampas, abuso verbal, abuso escrito, etc. Normalmente también se agrega un apartado de observaciones, para así poder detallar la infracción, y no quedarse únicamente en la opción que engloba diversas infracciones (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022).

Parte de la razón por la que estos sistemas no suelen ser fiables es que parte de la comunidad de los jugadores desconoce de estos mecanismos, y otra parte, aunque los conozca y vea las infracciones, no les dedica tiempo porque consideran que no va a servir de nada, incluso si solo pierden unos pocos segundos, ya que es una acción rápida de realizar. Pero el principal motivo de la considerada baja efectividad de este método de resolución de conflictos es el hecho de que no existen consecuencias relevantes para el agresor, terminan saliendo impunes. Tras la denuncia, en muchas ocasiones, los desarrolladores del videojuego no suelen llevar a cabo ninguna acción contra el agresor, se desconoce si es por no haber leído la denuncia, por desestimarla o simplemente ignorarla. Aquí se debería tener presente además el hecho de que nunca se sabe quién va a estar revisando la propuesta de sanción, y al ser esta industria predominantemente masculina y con una gran presencia de actitudes machistas es probable que quién revise la solicitud sea alguien que pueda llegar a apoyar al hombre agresor, por lo que terminaría desestimando la propuesta de denuncia. Ante esto, una buena solución sería enviar un mensaje a la persona denunciante para hacerle conocer de la desestimación de la denuncia y aportar una justificación en la razón de la desestimación. Además, ayudaría que el entorno que revise ese tipo de denuncias sea consciente de la situación y no muestre conductas favorables o similares a las llevadas a cabo por agresores, aunque es complicado el seguimiento histórico de las conductas de un jugador (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; García San Narciso, 2017).

En los casos en los que se da por válida la propuesta de sanción al agresor, existen diversos problemas con las propias sanciones. Aquí se encuentra que estas sanciones suelen ser de poca duración y leves, como puede ser: no poder usar el chat de voz o el chat de texto o ambas durante un par de horas, sanción típicamente aplicada en *Valorant*; no poder acceder a partidas de carácter competitivo durante unas horas, pudiendo llegar a ser una semana entera sin acceder, también es sanción típica en *Valorant*, pero es preocupante ver cómo esta sanción se suele aplicar y en sus formas más graves a los casos de desconexión de partidas, en vez de a los casos en los que se está cometiendo un delito de odio hacia las mujeres; vetar a la cuenta de forma temporal, lo cual no impide que se pueda crear una nueva cuenta y acceder en ese período de tiempo de sanción, siendo notable como muchos de estos agresores tienden a tener preparadas varias cuentas de

apoyo porque saben qué tipo de sanción les puede caer, esta sanción es común en muchos juegos, destacando en el *League of Legends* (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; Tang et al., 2020).

Algunas sanciones más graves y duraderas existen, pero se aplican menos de lo que deberían, y normalmente son ampliaciones a las leves mencionadas. Un ejemplo de estas sanciones más graves sería el vetar el acceso a la cuenta durante más de cien años, por lo que esa cuenta se vuelve inservible, pero sigue existiendo el problema de las multicuentas. Para paliar el problema de las multicuentas se ha visto en ocasiones llevar a cabo un veto sobre la dirección IP del jugador que ha cometido la infracción, impidiendo así que pueda jugar con cualquier cuenta. Este método es el más efectivo, aunque siguen existiendo formas de saltarse la prohibición, pero es rara vez aplicado debido a la gravedad en caso de ser aplicado erróneamente. Además, por mucha motivación que parezcan tener las empresas de generar entornos seguros y saludables para sus jugadores, es inevitable pensar que la ausencia de esfuerzos extras en estas materias es debido a que las empresas no quieren perder su base de jugadores, y son conscientes de que perderían gran parte al ser común la presencia de hombres con conductas desviadas de la norma en videojuegos *online* que tienen presencia de modos de juego de carácter competitivo (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022).

Es relevante también mencionar que en ocasiones el hecho de tomar medidas contra los agresores ha repercutido sobre la víctima denunciante o sobre los compañeros de esta que ayudan a denunciar para una mayor efectividad. Casos en los que se menciona al agresor durante la partida el hecho de que va a ser reportado mediante el uso de los mecanismos que ofrece el videojuego suelen resultar en respuestas violentas de este mismo, insultando al que amenaza con denunciar, diciéndole que él también le va a denunciar, o teniendo una actitud hostil en la que indica que le da igual que le quiten la cuenta porque tiene varias más esperando por si le bloquean la cuenta principal. Además, delatar que se va a denunciar al agresor suele resultar en el agresor tratando de impedir lograr la victoria en la partida, obstaculizando a sus compañeros lo máximo posible (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022).

La ausencia de consecuencias graves al llevar a cabo estas agresiones es la principal razón por la que los jugadores siguen actuando así. Muchas mujeres afirman que la cosa cambiaría si no existiera la impunidad ni el anonimato en estas circunstancias, similar a lo que ocurre con las redes sociales. Aunque en el caso de las redes sociales se ha empezado a ver jurisprudencia relativa a uso de mensajes de *WhatsApp* como pruebas de delitos o publicación de *tweets* polémicos que han llevado a juzgado a individuos, como fue el caso de David Suárez por su *tweet* supuestamente humorístico sobre las mujeres con síndrome de Down (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; EFE, 2021).

Si pudiera haber consecuencias a nivel legal para los agresores los actos de violencia hacia la mujer se verían reducidos, ya que, al menos, en vez de insultar continuamente lo harían de forma mucho más puntual. Incluso se vería una reducción notoria de comentarios como: “las mujeres a la cocina”, o “vete a lavar los platos”. Comentarios muy comunes entre los individuos que agreden en estos entornos, los cuales se dedican únicamente a menospreciar a las mujeres por el hecho de serlo, haciendo uso de tópicos machistas y buscando una forma de rechazarlas de un hobby que siempre se ha considerado masculino. Seguramente los comportamientos perdurarían, pero sería

mediante el uso de estrategias mucho más discretas, donde no se vea al agresor insultar directamente a la mujer. A su vez, muchos dejarían de jugar a los videojuegos más activos en materia de defensa de los derechos de la mujer, por lo que se crearían comunidades en ciertos videojuegos predominantemente masculinas, sin presencia de mujeres y haciendo una división mucho mayor entre géneros para que los hombres puedan ser despectivos estando en una comunidad que saben que no les va a reportar y que opinan similar a ellos. En parte se está derivando a una comunidad de jugadores similar a esta circunstancia expuesta. Se debe a que las mujeres tratan de buscar una comunidad saludable y en la que puedan jugar tranquilas, por lo que con el tiempo terminan jugando con personas que han conocido en las partidas *online* y que sí han sido respetuosas y amigables, llegando a verse en muchas ocasiones cómo las mujeres tienden a ir en grupos, hasta jugar partidas en las que son únicamente mujeres, siendo estos espacios seguros donde no tienen que evitar abrir el micrófono y donde pueden no ocultar su alias, además de no tener la necesidad de tomar medidas contra ataques de sus compañeros hombres (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; Fox y Tang, 2017).

Una de las medidas implementadas por las empresas para paliar temporalmente el acoso que una persona pueda sufrir en una partida es la famosa opción de silenciar tanto a compañeros como a personas del equipo rival. Así, en la mayoría de los videojuegos *online* hoy en día existe la opción de marcar una casilla en cualquier momento del desarrollo de la partida para silenciar los micrófonos de los compañeros, por lo que todo lo que hablen no lo escuchará quien lo tiene silenciado, únicamente los que no han marcado la casilla. Lo mismo sucede con el chat de texto, evitando que aparezcan los mensajes del individuo silenciado. Estas medidas no son suficientes, pero sirve a muchas mujeres para, al menos, evitar el conflicto, y así quizás poder disfrutar un poco de la partida *online*, en vez de tener que pasarla estando mal o intentando ignorar los comentarios de los otros jugadores (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022).

Por último, se debe destacar una propuesta muy común en los últimos años para hacer frente a esta comunidad de jugadores, la cuál es la creación de listas negras donde un jugador puede agregar a los jugadores que no quiere encontrarse en las partidas, al menos como compañeros, para así reducir los niveles de toxicidad. Este tipo de registros se beneficiarían mucho de las redes sociales debido a que las jugadoras podrían compartir en foros los alias de los jugadores con conductas machistas, para así agregarlos a la lista y no jugar con ellos. A su vez, esto serviría para que los jugadores con conductas violentas jugaran mucho menos, ya que con el tiempo a los servidores encargados de encontrar partidas en el videojuego les costaría encontrar partidas que pueda jugar el usuario, al tener que evitar que le empareje con las personas que lo agregaron a la lista negra. Además, la existencia de este tipo de registros lograría que la empresa encargada de mantener su videojuego libre de violencia obtuviera los alias de jugadores que no han sido vetados del juego pero que aparecen en muchas listas de diversos jugadores, por lo que podrían aplicar medidas sin tener que hacer uso del sistema de denuncias, o apoyándose en este sistema para corroborar la información obtenida en el registro. Una de las empresas que parece haber puesto la idea sobre la mesa es *Riot Games*, conocida por distribuir *Valorant* y *League of Legends*, dos de los videojuegos multijugador *online* más reconocidos y jugados en la actualidad (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; García San Narciso, 2017; Rodríguez, 2021).

III. Imagen de la mujer en los videojuegos y su figura en las empresas de desarrollo de videojuegos.

La imagen de las mujeres en los propios videojuegos es un tema que ha tenido una alta repercusión en la industria durante los últimos años. Gracias a la apertura de este debate debido a los avances feministas en materia de igualdad de género han aparecido más personajes femeninos en los videojuegos, tendiendo cada vez menos a la sexualización y dependencia de un protagonista masculino, logrando tener en algunos juegos, ya sean singulares o franquicias enteras, personajes femeninos independientes y con físicos normativos, sin llegar a ser sexualizadas. Estos avances son los mismos que se han podido ver en otro tipo de medios, como el cine, solo que parece tener un carácter incluso más reciente en los videojuegos, apreciando a su vez un mayor rechazo por parte de la comunidad masculina, ya que muchos están acostumbrados a que los videojuegos sean cosa de hombres, y algunos parecen bastante reacios todavía a aceptar que esto no es así (Afonso Noda y Aguilera Ávila, 2021; Bueno Doral y García Castillo, 2012; Cantón Borrego, 2021).

Entre las críticas que se pueden observar por parte de la comunidad masculina de jugadores acerca de la presencia de mujeres como personajes en videojuegos se destaca la aparición de personajes femeninos en juegos ambientados en guerras, sobre todo si son guerras del pasado, ya que los hombres tienden a apoyarse en el argumento de la inexactitud histórica si, por ejemplo, puedes crear un personaje femenino en un videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial, siendo este el caso de *Battlefield V* y algunas de las entregas de la aclamada saga *Call of Duty* (Cantón Borrego, 2021).

A pesar de que estos argumentos son fácilmente desarticulados si se investiga acerca de la guerra, debido a que sí participaron mujeres en la Segunda Guerra Mundial, la verdadera intención de este argumento queda al descubierto si tenemos en cuenta que los videojuegos no son siempre recreaciones al pie de la letra de la vida real, incluso si tienen una determinada ambientación histórica. Además, la presencia de personajes femeninos en este tipo de videojuegos tiene como enfoque principal el poder elegir tu propio avatar, ya que en los años recientes la comunidad femenina no solo ha crecido en los videojuegos *online* y en los considerados como de demografía masculina, sino que sobre todo se ha visibilizado la presencia de ellas en estos entornos. Así, estos juegos ofrecen una oportunidad para que cada persona se pueda sentir cómoda con el personaje que desea jugar, al poder recrearse de la forma más exacta posible (Cantón Borrego, 2021; Santoniccolo et al., 2023).

Esta situación lleva a suponer que los hombres no tienen problema con la presencia de personajes femeninos, sino que el problema que encuentran es que ese personaje femenino no está creado para el placer del hombre heterosexual, mediante una sexualización de la mujer o una representación de esta como la acompañante del protagonista masculino. Por ello, la crítica de esta parte de la comunidad viene verdaderamente fundamentada por el rechazo tácito hacia las mujeres como jugadoras, así como el rechazo a encontrar representaciones de mujeres no creadas para satisfacer deseos de parte de la comunidad masculina de jugadores (Afonso Noda y Aguilera Ávila, 2021; Cantón Borrego, 2021; Perry, 2022).

A su vez, resulta delatador observar cómo estos jugadores se quejan de inexactitud histórica solo cuando la temática trata sobre personajes femeninos, llegando en muchas ocasiones a obviar la presencia de otras inexactitudes, como puede llegar a ser la existencia de poderes para aventajar al jugador o habilidades inhumanas en los personajes jugables, como vemos que llegó a ocurrir en los videojuegos de la saga *Assassin's Creed*, sobre todo con las críticas que recibió la entrega *Odyssey*, en 2018 (Cantón Borrego, 2021).

A la hora de mencionar la imagen de la mujer representada en los videojuegos hay que destacar los videojuegos de carácter pornográfico, sobre todo aquellos cuya premisa es directamente la de violar a mujeres. Sobre todo, son videojuegos muy fomentados por Japón, país que sigue siendo bastante sexista y cuya percepción de la mujer, principalmente en el formato de animación o anime, está bastante sexualizada, llegando así a crear una tendencia histórica en la industria japonesa de los videojuegos, siendo uno de los principales creadores de videojuegos de estas características, como es el caso de *RapeLay*, publicado en 2006 (Ferraz Ribeiro, 2020; Martínez-Oña y Muñoz-Muñoz, 2021).

También cabe destacar como persisten en este medio las actitudes machistas y patriarcales que se observan desde hace décadas en otros medios cuya finalidad es el entretenimiento, como las películas, las series o los libros. Así se ve que la mujer suele ser representada no solo de forma sexualizada, sino además simulando que son niñas, adolescentes o estudiantes universitarias, mientras muestran sumisión y un supuesto disfrute del acto (Martínez-Oña y Muñoz-Muñoz, 2021; Méndez Martínez, 2017; Santoniccolo et al., 2023).

Pero lo más preocupante es ver cómo se siguen creando este tipo de videojuegos en la actualidad, siendo este el caso de *Rape Day*, juego que iba a ser publicado en 2019 hasta que fue vetado por *Steam*, la tienda más importante y con mayor mercado en la distribución de videojuegos digitales en ordenador (Martínez-Oña y Muñoz-Muñoz, 2021).

Por supuesto, se debe comentar la situación de la famosa saga de videojuegos *Grand Theft Auto*. Saga en la que, a pesar de que no es de carácter pornográfico y existe todo tipo de violencia y el jugador puede cometer crímenes diversos, se sigue percibiendo discriminación hacia la mujer, sobre todo si observamos cómo se pueden encontrar prostitutas o visitar a mujeres en prostíbulos, además de poder asesinarlas después de sus servicios. Por mucho que sean videojuegos que traten de ser medianamente fieles a la realidad y satíricos de la sociedad estadounidense, se siguen sintiendo como un ataque hacia las mujeres, al no poder disponer de los mismos servicios ofertados por hombres, como sí sucede con otros tipos de actos en esta saga de videojuegos (Martínez-Oña y Muñoz-Muñoz, 2021; Skowronski et al., 2021).

Con todo esto en cuenta, poco a poco se aprecia como en la industria empiezan a tener menos problemas para incluir a personajes femeninos con papeles protagonistas, sin ir detrás de un hombre protagonista y siendo fuertes y normativas. Además, se aprecia cómo la voz de la comunidad masculina que percibe esta situación como un ataque hacia su pasatiempo favorito tiene cada vez menor presencia, superponiendo la voz de la comunidad femenina y de los demás jugadores que buscan estos avances, y más, en materia de igualdad en los videojuegos (Cantón Borrego, 2021; Perry, 2022).

1. Lara Croft.

Es especialmente remarcable el famoso caso de Lara Croft, y es que no se puede hablar de la representación femenina en los videojuegos sin mencionar a Lara Croft y su importancia e impacto en el mundo de los videojuegos a través de las décadas, apareciendo como la figura protagonista de la saga de videojuegos *Tomb Raider*, siendo lanzado el primero de esta saga en 1996. A pesar de los esfuerzos por intentar que fuera una figura femenina referente, desde un primer momento terminó siendo sexualizada y representando una vez más lo que venía sucediendo desde la aparición de los videojuegos: un personaje femenino hecho para que los jugadores masculinos pudieran disfrutar de la presencia femenina a la hora de realizar su pasatiempo favorito (Martínez-Oña, 2018).

Con el paso de los años, se ha intentado alejar de la imagen sexualizada ya concebida de Lara Croft, pero sin demasiado éxito, ya que incluso en la trilogía moderna de videojuegos de *Tomb Raider*, que comenzó en 2013 y finalizó en 2018, siguen persistiendo elementos en la trama y en el desarrollo del personaje que la hacen ver como un producto para el público masculino. Con el aliciente en esta ocasión de unos gráficos mucho más avanzados y realistas. Además, se observa cómo se ha mantenido la caracterización de Lara Croft en sus adaptaciones al cine, donde previamente la protagonista era Angelina Jolie, siendo esta la personificación de los estándares de belleza femeninos establecidos para el deleite masculino, y donde se ve actualmente a Alicia Vikander, la cual ha sido una de las principales representaciones de los estándares femeninos modernos, aunque se intentó hacer una adaptación menos centrada en atraer al público masculino, igual que se intentó con la trilogía moderna de videojuegos, pero sin llegar a lograrlo en ninguno de los casos (Martínez-Oña, 2018).

El comienzo de su sexualización como personaje surge más a raíz de la carátula del videojuego que del propio personaje al jugar el primer *Tomb Raider*. Aunque actualmente el pecho triangular se vea como de baja calidad gráfica, era muy atractivo para los jugadores de la época. Pero el problema, como se observa en la imagen adjuntada, es el diseño de Lara Croft en la carátula. Un diseño sugerente, con un tamaño de pecho desproporcionado y mayor que en el propio juego para llamar más la atención del público masculino, y ropa incómoda o poco práctica para una persona dedicada a la arqueología. Es recalable, no solo en el caso de la saga *Tomb Raider*, que las carátulas de los videojuegos tienden a contener imágenes que tratan de encontrar el disfrute del hombre para así poder vender más, utilizando una vez más a la mujer como objeto sexual de atracción masculina. Esto es a pesar de la poca presencia de mujeres en portadas de videojuegos, sobre todo se nota la ausencia en los videojuegos con demografía masculina, como pueden ser los videojuegos cuyo tema central es la guerra. Otro ejemplo de la sexualización de la mujer en las carátulas es *Bayonetta*, protagonista de la saga *Bayonetta* (Bueno Doral y García Castillo, 2012; Martínez-Oña, 2018).



Imagen 5. Comparativa entre Lara Croft en la carátula y al jugar al videojuego. Fuente: Ashcroft, 2019.

Lara Croft es un ejemplo más de la figura de las *femme fatale*, que son mujeres fuertes e independientes pero resaltando la sensualidad de la mujer. También se la reconoce como *sex symbol* por gran parte de la comunidad masculina que ha crecido jugando a sus videojuegos. A pesar de los cambios que se observan en las versiones más actuales de Lara Croft, como por ejemplo el hecho de que se haya empezado a implementar en su vestuario pantalones largos en vez de pantalones cortos que le resalten la figura, se sigue sintiendo como el mínimo esfuerzo, ya que parecen seguir buscando llamar la atención del mismo público de siempre. Un público que cada vez rechaza más la figura de Lara Croft. Esto es debido, por un lado, a que las personas concienciadas de la sexualización de la protagonista de *Tomb Raider* consideran que es un problema que se debe de empezar a solucionar. Pero por otro lado existe parte de la comunidad masculina de jugadores que se ha empezado a quejar del intento de acabar con la sexualización de Lara Croft, llegando a quejarse de que esta misma empieza a tener un pecho demasiado pequeño (Ashcroft, 2019; Martínez-Oña, 2018).

En la siguiente imagen se observa el cambio que ha habido a lo largo de los años tanto en cine como en videojuegos a la hora de representar a Lara Croft. Así, se observa que la intención por cambiar a mejor está presente, pero todavía se puede lograr más. Por desgracia, no parece que vaya a realizarse ningún avance en esta materia próximamente, ya que en febrero de este mismo año fue publicada la versión remasterizada de la primera trilogía de *Tomb Raider*, y no se ha intentado acabar con la sexualización de Lara Croft, sino que han intentado ser fieles a la imagen que se transmitió hace casi 30 años (Bohórquez, 2018; Martínez-Oña, 2018).



Imagen 6. Comparativa Lara Croft pasado y presente en videojuegos y cine. Fuente: Bohórquez, 2018.

2. El desarrollo de videojuegos como salida laboral para mujeres.

La ocusión de la mirada masculina en la industria de los videojuegos ha conducido no solo a la predominancia constante de los hombres como consumidores de videojuegos sino también a su predominancia en la otra cara de la moneda: el desarrollador de videojuegos. Se ha creado un sector cuya presencia masculina ha sido arrolladora durante décadas frente a una presencia femenina socialmente rechazada debido a la categorización de esta afición como únicamente masculina. Esta categorización como hobby masculino, y el rechazo hacia una mujer atraída por los videojuegos, tratando de fomentar otro tipo de aficiones entre el público femenino, ha llevado a que la industria haya seguido centrándose casi por completo en el público masculino. Hasta años recientes no se ha podido observar cómo las empresas desarrolladoras de videojuegos han tratado de atraer también a la demografía femenina, teniendo que pasar primero por videojuegos que han considerado más de mujeres, tendiendo estos a ser menos violentos e impulsivos, a cambio de ser más pausados y familiares. En la actualidad se comienza a ver distintos personajes protagonistas dentro de los videojuegos, siendo en muchos casos mujeres, y se las intenta alejar de papeles sexualizados y sumisos. Aunque hay fuertes críticas por parte del público masculino, y todavía queda mucho por lograr, parece que la industria se empieza a dirigir en el buen camino (Méndez Martínez, 2017; Suárez, 2022).

La ausencia de representación femenina en los juegos es uno de los principales causantes de la ausencia de la figura de la mujer en la industria como desarrolladora y creadora de videojuegos, ya que esta no se ve a sí misma dedicándose de forma profesional a un ámbito en el que no se le intenta dar cabida, donde es rechazada socialmente mediante estereotipos y tiene como referencias a mujeres principalmente sumisas y sexualizadas, pudiendo este último factor afectar a su convivencia dentro de una empresa con público masculino dedicado a la creación de videojuegos y atraído por esta conceptualización de la mujer dentro de los videojuegos. Esta situación genera un círculo vicioso, en el que la mujer no entra a la industria de creación de videojuegos porque es concebido como un pasatiempo masculino, lo cual hace que no se fomenten juegos dirigidos a una demografía femenina, llevando a la focalización de las empresas por atraer público únicamente masculino, así que las jóvenes terminan por no sentirse atraídas hacia videojuegos en los que su imagen puede llegar a ser vejada, y esto genera el rechazo social de nuevo, habiendo una ausencia total de motivación por un futuro académico y laboral así, iniciando de nuevo el círculo vicioso mencionado (Fernández Vara, 2014; Méndez Martínez, 2017).

Una de las posibles soluciones a la situación que acontece es el de focalizar los esfuerzos en la crianza y educación, no solo de mujeres sino de hombres también. Debe de realizarse un cambio de paradigma en la educación, donde, por suerte, se empiezan a apreciar ciertos avances. A las mujeres se las ha educado constantemente en gustos alejados de la impulsividad y la violencia, centrándose en el ámbito familiar y el tratamiento delicado, mientras que a los hombres se les educa en la impulsividad y se fomenta para ello el consumo de videojuegos, debido a que estos han tenido una temática predominantemente impulsiva, llena de situaciones bélicas o enfrentamientos como objetivos principales de los juegos. A su vez, el alejamiento de aficiones como los videojuegos y acercamiento a hobbies relacionados con lo doméstico hace que las mujeres

no hayan tenido las mismas oportunidades que los hombres de acercarse al ámbito digital durante su educación y etapas tempranas de crecimiento. Fomentando así un avance de los hombres en materias relacionadas con las tecnologías, lo cual deriva en que las mujeres terminan por no mostrar atracción por la industria de los videojuegos, la cuál va asociada a las tecnologías y a la impulsividad que se ha tratado de evitar mostrar a la comunidad femenina durante su educación (Méndez Martínez, 2017). Por todo ello, para empezar a realizar cambios en la educación de las jóvenes se debe de incentivar su entrada en el ámbito digital, tratando de generar interés por las tecnologías necesarias para iniciarse en los videojuegos. Aunque parece ser que despertar el interés por el ámbito del diseño en los videojuegos está siendo un punto de entrada más atractivo para las mujeres, lo cual es un gran paso, pero no se debe de ignorar que la educación en el resto de los ámbitos relacionados con los videojuegos también pueden generar un gran interés para ellas una vez que dejen de estar masculinizados y se busque enseñarlas adecuadamente (Fernández Vara, 2014).

A su vez, al ser los videojuegos un ámbito tan masculinizado y habiendo evitado criar a las mujeres en el ámbito tecnológico impulsando el gusto por los videojuegos, sale a la luz la problemática del nivel de competencia de las mujeres al tratar de jugar a videojuegos, sobre todo si intentan convertirlo en una afición cuando ya están entrando en etapas más adultas. Sucede así que los resultados de los estudios realizados sobre la materia demostraron que las mujeres no tenían un comportamiento distinto de los hombres a la hora de jugar videojuegos, sino que tendían a mostrar más habitualmente los comportamientos que muestra una persona principiante en un videojuego. Esta circunstancia era complicada de apreciar debido al asunto que nos concierne: las mujeres estaban menos acostumbradas a jugar, por lo que había que darles más tiempo con los videojuegos, mientras que los hombres ya estaban familiarizados con los videojuegos (Bueno Doral y García Castillo, 2012; Méndez Martínez, 2017).

La imagen que han generado los videojuegos sobre la mujer, como se ha mencionado anteriormente, es la de personas sexualizadas, sumisas, débiles y sin carácter protagonista. Esto ha hecho que parte de la comunidad masculina desarrolle una obsesión insana hacia este tipo de tópicos en los videojuegos, fomentando así estereotipos existentes en la comunidad *gamer*, como el de que tienden a ser pervertidos o que están aislados socialmente. Este es otro punto que juega en contra a la hora de atraer a la comunidad femenina a la industria de creación y desarrollo de los videojuegos, debido a que se generalizan estas concepciones y terminan sintiendo rechazo hacia los entornos que pueden llegar a vivir a nivel laboral y académico si deciden tomar el camino de la industria de los videojuegos. Además, las mujeres que se terminan introduciendo en el mundo de los videojuegos, suelen ser estereotipadas por el resto de la sociedad, ya que se las comienza a ver de forma más masculina o se las relaciona con las concepciones negativas ya existentes de la comunidad de hombres jugadores (Bègue et al., 2017; Méndez Martínez, 2017; Skowronski et al., 2021).

Otras problemáticas encontradas para la integración de la mujer como desarrolladoras de videojuegos son: la falta de oportunidades en España en este sector, lo cual termina repercutiendo aún más en las mujeres, a pesar de las becas y ayudas creadas para facilitar su entrada a la creación de los videojuegos; la dificultad para adaptar su identidad a un mundo predominantemente masculino, debido a que esto puede dificultar

el desarrollo de la identidad de la mujer, sobre todo en las etapas educativas en las que tienen que decidir si dedicarse académicamente al sector de los videojuegos; y las grandes expectativas hacia ellas, al no ser un entorno con el que se las asocie habitualmente se les suele exigir más a la hora de demostrar su vocación por la profesión (Méndez Martínez, 2017).

A pesar de todas las circunstancias que impiden o dificultan a la mujer entrar en la industria de los videojuegos como desarrolladoras, la mayor adversidad que encuentran son los abusos y el tratamiento sexualizado que pueden llegar a recibir en las empresas de videojuegos por parte de sus compañeros hombres. Incluso sin llegar a comenzar la etapa laboral, la violencia de género digital es capaz de impactar en gran medida en las vidas de las mujeres interesadas por los videojuegos. Así, la jugadora que ha dedicado parte de su tiempo libre a jugar videojuegos *online* y ha terminado viviendo situaciones de discriminación acaba por rechazar su interés en los videojuegos, alejándose no solo de una afición a la que le dedican tiempo sino también de una posible salida laboral, debido a que temen que se extrapole esa violencia al entorno laboral (Fernández Vara, 2014; Martínez Verdú, 2023).

El mejor ejemplo de la situación de abusos y objetificación de la mujer dentro de la propia industria laboral de los videojuegos es el suceso conocido como *#1ReasonWhy*. Este evento sucedió en la red social Twitter (actualmente X) en 2012, y fue un hashtag utilizado para compartir las experiencias que habían tenido tanto hombres como mujeres en estos entornos laborales, aunque en el caso de los hombres fue primordialmente para denunciar los casos que observaban que sucedían a mujeres conocidas o compañeras en sus empresas. Fue un movimiento muy importante en su momento debido al precedente que sentó señalando las desigualdades sufridas por las mujeres en el entorno laboral, pudiendo ser totalmente transparentes a la hora de hablar de la discriminación y abusos sufridos. Doce años después, los temas tratados en aquella tendencia en redes sociales son situaciones mucho más visibilizadas y comprendidas por la sociedad. Se ha empezado a ser más conscientes de la problemática y se han tomado medidas en los momentos en los que han ocurrido situaciones similares. Fue un gran primer paso, pero ahora es el momento de empezar a prevenir las conductas, en vez de dedicarse solo a concienciar o únicamente implantar una solución tras haber ocurrido el suceso (Fernández Vara, 2014; Goering, 2013).

Para terminar, cabe señalar que aún queda trabajo por hacer, pero la dirección está bien marcada, ya que hay ciertas pautas que se pueden fomentar a seguir en la educación de las mujeres para lograr una mayor atracción por esta industria, basándose sobre todo en las características que se pueden apreciar en las mujeres que ya han sido introducidas en la industria del videojuego: gran capacidad autodidacta, al encontrarse en entornos creados para hombres es importante generar un gran desempeño en el autoaprendizaje de las materias relacionadas con el ámbito de los videojuegos, o en general el ámbito tecnológico; y, sobre todo, el apoyo desde el ámbito doméstico, aportando los materiales necesarios para la familiarización con estos entornos y fomentando el uso de videojuegos en niñas, logrando que adquieran motivación y no la pierdan en ningún momento (Méndez Martínez, 2017; Vermeulen y Van Looy, 2016).

IV. **Ámbito profesional: la situación de los e-sports.**

Los *e-sports*, conocidos en español como deportes electrónicos, llevan siendo una de las caras más visibles e importantes del mundo de los videojuegos desde hace varios años, y estos representan el ámbito profesional de los videojuegos. Se vieron muy impulsados por el crecimiento de las plataformas de *streaming*, que son aplicaciones o webs consideradas como redes sociales y cuyo objetivo principal es la transmisión en directo de contenido, siendo el mejor ejemplo y con mayor popularidad actualmente *Twitch*, aunque también se destaca *YouTube*. Se ha encontrado que las plataformas de *streaming* funcionan como un gran medio a través del cual retransmitir las partidas que se juegan en las diversas ligas y torneos de *e-sports*, ya que son de acceso gratuito para el espectador pero se ofertan funciones que mediante suscripciones relativamente baratas ofrecen ciertas ventajas, como sería el hecho de evitar que aparezcan anuncios durante la reproducción de la retransmisión. Aunque en eventos importantes tiende a haber mínimos anuncios, de corta duración y evitan aparecer en momentos importantes (Hamari y Sjöblom, 2017; Hilvert-Bruce et al., 2018; Sjöblom y Hamari, 2017).

Al fin y al cabo, los *e-sports* representan el traslado de la afición por ver deportes en la televisión a una afición por ver videojuegos en plataformas de *streaming*, como si fueran partidos del deporte favorito de cada uno. Incluso se ha logrado realizar eventos de *e-sports* en directo, con espectadores asistiendo a estadios para ver a sus jugadores favoritos. Así, se ha conseguido obtener un pasatiempo similar al de la retransmisión de deportes, donde incluso equipos profesionales diversos deportes han decidido crear un equipo de *e-sports* en distintos videojuegos, como es el caso del FC Barcelona. También ha sucedido con jugadores profesionales ya retirados o que se encuentren muy involucrados en los videojuegos, como es el caso del Kun Agüero, con su equipo *KRÜ e-sports*, o David De Gea, con su equipo *Rebels Gaming*. Aunque los que más destacan como dueños de estos equipos son los creadores de contenido de las propias plataformas de *streaming*, que se han visto beneficiados de la creación de sus equipos ya que lo pueden aprovechar como contenido que retransmitir en su canal en directo, como es el caso de Ibai Llanos con su equipo *KOI* (Escudero, 2023; Hilvert-Bruce et al., 2018; Sjöblom y Hamari, 2017; Tejedor, 2021).

Entre los videojuegos más destacados en popularidad se encuentran el *League of Legends*, el *Counter Strike* y el *Rocket League*. Aunque en el último par de años parece haber irrumpido con gran fuerza el *Valorant*, que además presentó una de las mayores iniciativas en materia de representación de la mujer en el ámbito profesional de los videojuegos. Se puede apreciar que todos los videojuegos populares de por sí ya tenían un alto componente competitivo en las partidas que puede jugar cualquier jugador, alejándose del juego más casual, como suele ser típico entre los videojuegos considerados de demografía masculina. Esto ha hecho que se lograran acercar al ámbito profesional hasta destacarse en este ámbito, logrando tener eventos que alcanzan cifras similares a los deportes comunes, como es el caso de los *Worlds* del *League of Legends*, evento similar al mundial de fútbol en magnitud, pero celebrado cada año. Todos estos videojuegos tienen un alto componente violento, suelen triunfar sobre todo los videojuegos en los que hay que matar haciendo uso de armas de fuego, conocidos como *shooters*, siendo este el caso de *Counter Strike*, *Valorant* y *Call of Duty*. Aunque parece que recientemente han empezado a obtener fama videojuegos de carácter menos violento o de una estética más

cozy, como es el caso de la saga *Farming Simulator*, donde el objetivo es crear tu propia granja y usar maquinaria para recoger materiales como el trigo, y han logrado hacer diversas competiciones para ver quién logra una mejor granja. Incluso se han llegado a realizar competiciones de *Excel* (García-Naveira et al., 2023; Hamari y Sjöblom, 2017; Pearson, 2022; Prego, 2021; Rogstad, 2021).

A pesar de estos avances, los videojuegos de mayor popularidad son los que se consideran de demografía masculina, mientras que los de demografía femenina siguen siendo los videojuegos que también carecen de un carácter competitivo, por lo que no llegan a tener presencia en el ámbito de los *e-sports*. Pero uno de los problemas que se observan es la falta de interés por atraer público femenino y videojuegos más jugados por mujeres o que sean de mayor atractivo para su público, simplemente porque se considera que no tienen carácter competitivo. La realidad es que si se puede lograr que la gente disfrute de competiciones de *Excel*, entonces se puede lograr hacer competiciones de cualquier videojuego, por muy tranquilo o *cozy* que sea. Por lo que es importante empezar a generar espacios de confianza para las mujeres dentro del entorno profesional de los videojuegos, para que así se logre con el tiempo y la adaptación que aparezcan más mujeres con ganas de ser jugadoras profesionales y se empiece a realizar competiciones de videojuegos más jugados por mujeres, incluso si carecen de un carácter competitivo, como ya se ha logrado implantar en las competiciones realizadas de la saga *Farming Simulator*. Así, el principal objetivo debería ser tratar de reducir lo máximo posible las conductas tóxicas llevadas a cabo por la comunidad masculina hacia las mujeres, para generar mayor confianza y espacios seguros donde se puedan sentir incluidas y no vivan experiencias traumáticas (Czakó et al., 2023; Pearson, 2022; Prego, 2021; Rogstad, 2021).

El paso hacia la erradicación de la toxicidad basada en discriminación según al colectivo perteneciente no debería ser difícil en la teoría, ya que durante los últimos años las mujeres han logrado adentrarse en la comunidad *online* de jugadores y establecerse en sus comunidades o crear comunidades nuevas, donde se priorice el respeto mutuo. Estas comunidades tienden a tener en su mayoría a mujeres y personas de colectivos discriminados, como son las personas del colectivo LGTB, pero poco a poco se comienza a ver cada vez más jugadores hombres que son capaces de entrar en estas comunidades creadas para proteger a las mujeres, debido al aumento de tolerancia dentro de la comunidad masculina. Por lo que el primer avance ya está realizado, ahora es necesario ser capaces de trasladar el buen ambiente generado en esos entornos hacia los demás entornos y comunidades existentes de videojuegos. Aunque es una tarea que en la práctica se vuelve difícil porque existen videojuegos que llevan establecidos más años de los que se lleva tratando de instaurar comunidades que respeten a las mujeres jugadoras de videojuegos. Y también existe una mayor dificultad debido a que los videojuegos son un entorno completamente internacionalizado, por lo que los jugadores de países con concepciones más anticuadas sobre el papel de la mujer en la sociedad obstruyen la implementación de estos modelos comunitarios (Rogstad, 2021).

Adaptar los espacios necesarios para crear igualdad con las mujeres ayudaría a generar confianza en ellas, que en muchas ocasiones es lo que echa para atrás sus convicciones previas sobre adentrarse en el mundo profesional de los videojuegos. Por lo que terminan no compitiendo porque creen que no tienen las capacidades necesarias para

competir, o se limitan a competir en campeonatos de solo mujeres, ya que creen que es el único espacio en el que tienen nivel, cuando la realidad es que el nivel está ahí, lo que no existe son los espacios necesarios para que estas puedan participar sin problemas ni consecuencias graves para su salud mental. Además, es un proceso agotador para la mujer jugadora, ya que primero tienen que adentrarse en el mundo de los videojuegos y no sentirse rechazadas por sus comunidades ni generar rechazo hacia los videojuegos tras ver la imagen que transmiten de la mujer dentro de los propios videojuegos, y después tienen que luchar para llegar a ocupar puestos mínimos en el ámbito profesional, al igual que sucede con su entrada en la industria como desarrolladoras de videojuegos. Todo esto termina generando un enorme esfuerzo y una fatiga mental inconmensurable, causando diversidad de problemas relacionados con estrés y ansiedad y logrando generar rechazo en las mujeres hacia la industria de los videojuegos (García-Naveira et al., 2023; Rogstad, 2021).

La forma más efectiva de actuar para mejorar la igualdad en los *e-sports* sería lograr que las figuras destacables dentro del mundo de los *e-sports* y de los videojuegos en general busquen generar espacios seguros para las mujeres y concienciar de la situación de discriminación existente. También entrarían en este grupo los *streamers*, que además de tener una alta presencia en los *e-sports* como propietarios de equipos, pertenecen a las plataformas donde se visualiza este tipo de contenido y suelen retransmitirlo con frecuencia o hacer patrocinios a los diversos equipos de *e-sports*, por lo que deberían aprovechar su alcance para concienciar de la situación. Hoy en día parece que se muestra bastante apoyo por parte de estas figuras, incluso muchas mujeres creadoras de contenido participan dentro de estos equipos para igualar la representación femenina a la masculina en los videojuegos. El problema es que a nivel interno no se muestra la misma intención de inclusión hacia la mujer, sobre todo por parte de los jugadores de los equipos de *e-sports*, donde se observa que hay mujeres que han sido rechazadas en equipos de *e-sports* porque miembros del equipo declaraban no estar cómodos jugando con mujeres o directamente las consideraban inferiores, y el equipo directivo de esos equipos ha decidido conservar al jugador a pesar de sus conductas en vez de tomar medidas (García-Naveira et al., 2023).

Ante esto, cabe destacar que los *e-sports* son categoría mixta casi siempre, pero no se aprecia y hay parte del público que no es consciente de ello debido a que no hay mujeres compitiendo en el alto nivel junto a hombres, solo suelen participar conjuntamente en eventos puntuales y de exhibición. Esto ha llevado a la creación de competiciones de participación de equipos únicamente femeninos, una propuesta impulsada por *Riot Games* en su videojuego *Valorant*, donde la competición es conocida como *Game Changers*, y parece haber tenido bastante éxito, ya que además *Valorant* tiene una comunidad de mujeres más amplia que otros videojuegos. Aun así, no están libres de la crítica masculina. Aparecen hombres espectadores a los que no les interesa ver la dinámica del deporte femenino pero buscan generar odio hacia las mujeres y se dedican a insultarlas a través de las vías de comunicación existentes en redes sociales. Además, se debe destacar el odio que reciben las jugadoras transexuales, debido a que los hombres justifican su odio hacia ellas y el hecho de que rindan bien jugando con mujeres a que las consideran biológicamente hombres. Este es el caso reciente de *Florescent* (Flo), una de las mejores jugadoras del *Valorant* actualmente, la cual ha llegado a ser criticada por ser transexual incluso por parte de comentaristas profesionales de los *e-sports*.

También es el caso de *Remilia*, famosa jugadora transexual del *League of Legends*, conocida por ser la primera mujer en ser jugadora profesional en una de las ligas más importantes del videojuego. En el caso de *Remilia*, fue hallada muerta en 2019, tras haber pasado un tiempo desde que había dejado el ámbito profesional debido al odio recibido por ser mujer y transexual. Padecía depresión, aunque fue hallada muerta mientras dormía, se piensa que es probable que fuera suicidio, sin llegar nunca a confirmarse o desmentirse (Brugat, 2019; Florescent faced negative comments, 2023; García-Naveira et al., 2023; Rodríguez, 2021).

Se pone así en relieve la importancia de la actuación en materia de *e-sports* para lograr una mayor igualdad hacia la mujer en los videojuegos en general. El momento en el que se generen entornos saludables para ellas a nivel profesional, podrán adentrarse mucho más fácilmente en la industria y ser referentes para jugadoras jóvenes que aún tengan dudas debido al rechazo que les ha mostrado el mundo de los videojuegos. Se debe trabajar para evitar que vuelvan a suceder casos como el de *Remilia*, y se debe intentar trasladar proyectos como *Game Changers* a otros videojuegos y fomentar la introducción de la mujer en los equipos de alto nivel, empezando por concienciar a las organizaciones responsables y sus equipos directivos, además de a los propios jugadores que harían de los equipos en los que se introduzcan (García-Naveira et al., 2023).

CONSECUENCIAS EN LA POBLACIÓN DERIVADAS DE LA EXISTENCIA DE LOS COMPORTAMIENTOS DE ODIO HACIA LA MUJER

I. Afectación sobre mujeres jugadoras. Percepción de los videojuegos como hobby masculino. Educar jugando.

Las consecuencias negativas que puede tener en las mujeres la discriminación en los entornos de videojuegos van ampliamente ligadas al ámbito social. También se observan beneficios que puede tener el consumo de videojuegos en lo relativo a lo social, posibilidades que pueden perder las mujeres al ver dificultado el disfrute de esas ventajas. Resulta sorprendente que uno de los principales beneficios encontrados en el consumo de videojuegos sea la mejora de habilidades e interacciones sociales con otros individuos, ya que siempre se ha tenido la percepción de que sucedía al contrario, quien dedicaba su tiempo libre a los videojuegos era alguien tímido y aislado (Lopez-Fernandez et al., 2019; McLean y Griffiths, 2019; Tang et al., 2020).

Aunque esta idea sigue teniendo parte de verdad, debido a que los jugadores de videojuegos sí tienden a ser más tímidos que los no jugadores, pero es gracias a la aparición de la modalidad en línea de los videojuegos y su creciente popularidad que se ha conseguido mejorar el apoyo social que reciben los jugadores. La mayoría de los jugadores han hecho uso en algún momento de videojuegos *online*, donde han hecho amigos o han pasado parte de su tiempo libre jugando con amigos que han conocido fuera de los videojuegos, por lo que se ha visto revertida la situación de aislamiento social que surgía en los jugadores y se ha logrado fomentar comunidades y entornos de jugadores saludables. Lo que lleva a que incluso los jugadores con problemas de timidez o para interactuar a nivel social hayan conseguido habilidades sociales que antes no tenían, las

cuales han podido ser trasladadas fuera de los videojuegos, mejorando no solo su entorno a la hora de jugar videojuegos sino también fuera de estos (McLean y Griffiths, 2019).

El problema surge a raíz de la observación de la aplicación de estas consecuencias en la comunidad jugadora de mujeres, la cual parece no ser capaz de disfrutar en todos los casos de los beneficios que sí están disfrutando los hombres, debido a que las mujeres han entrado más tarde en las comunidades de jugadores y siguen siendo, en buena parte de ellas, rechazadas por seguir considerando los videojuegos como un hobby masculino. Estas consideraciones llevan a la discriminación durante las partidas en línea mencionadas en apartados anteriores, lo que a su vez conlleva la expulsión intencionada de las mujeres de las comunidades de jugadores, evitando que puedan salir socialmente reforzadas, además de generar problemas sociales y emocionales en ellas (Fox y Tang, 2014; McLean y Griffiths, 2019).

Las actitudes discriminatorias que viven las mujeres en su día a día y que se ven trasladadas a los videojuegos *online* han persistido de forma inalterable durante años, haciendo que muchas mujeres terminen por evitar el enfrentamiento, llegando a aceptar que van a recibir ese tipo de conductas siempre y cuando sigan jugando a videojuegos, por lo que muchas optan por llevar a cabo medidas como no usar los micrófonos u ocultar su identidad, llegando algunas a dejar de jugar a videojuegos o al videojuego concreto en el que ha sido discriminada. La ausencia de acción por parte de las mujeres es debida en gran medida al factor social, y es que si estas no perciben apoyo social en el mundo de los videojuegos, termina por hacer que prefieran jugar por su cuenta o evitar los juegos en línea (Fox y Tang, 2017; McLean y Griffiths, 2019).

La falta de apoyo social durante las partidas se puede ver reflejada en que los hombres evitan dar críticas constructivas sobre la forma de jugar a las mujeres, y los que terminan dando consejos lo hacen haciendo uso del conocido *mansplaining*, por lo que no termina de existir un punto intermedio en el que se respete la forma de jugar de la mujer y se la considere como a una igual, buscando darle consejos para que deje de cometer errores que comete cualquier persona al ser un jugador novicio, ya que muchos jugadores tienden a pensar que esos errores que ven cometer a mujeres son debido a que no es una afición tradicionalmente femenina, donde se considera que las mujeres son automáticamente peores que los hombres (Lopez-Fernandez et al., 2019; McLean y Griffiths, 2019).

A su vez, las propias mujeres evitan pedir consejos incluso cuando son principiantes, ya no solamente por sentimientos de vergüenza, sino también por miedo, destacando el miedo a que parezca que las mujeres están ganando partidas en línea únicamente gracias a la actuación de los hombres en las partidas. Hecho que también dificulta el desempeño de las mujeres durante las partidas, porque esto las lleva a encontrarse en una situación en la que tienen que demostrar que son suficientemente buenas para estar jugando con hombres, incluso en videojuegos en los que el emparejamiento en las partidas se realiza mediante el nivel demostrado durante las propias partidas, lo cual las sitúa bajo una gran tensión. Además, se ve manifestada también la situación en la que tienen que demostrar ser buenas en nombre de todas las mujeres, suceso que no ocurre con los hombres. Y es que si una mujer desempeña mal su papel durante una partida, se la tildará de mala jugadora y se echará en cara que es por ser mujer y que todas las mujeres son malas jugando, mientras que un hombre no siente

la presión de representar a toda la comunidad masculina, ya que se entiende de sobra que sus acciones en la partida únicamente representan su desempeño como jugador (McLean y Griffiths, 2019).

También se observa gran afectación a nivel emocional en las jugadoras, ya que muchos parecen no percibir siquiera las conductas mencionadas y cómo afectan a las mujeres que juegan con ellos, algunos jugadores tan solo aplican el comportamiento que han sido enseñados a lo largo de sus vidas o que han adquirido al jugar videojuegos durante años. Tampoco parece que muchos jugadores masculinos traten de ayudar o defender a las jugadoras que son atacadas durante las partidas, lo cual resulta preocupante. Por lo general la idea parece ser tratar de ignorar a los agresores o intentar que la mujer se defienda sola, pero esta reacción típicamente genera rechazo por parte de las jugadoras, ya que pueden llegar a sentir que carecen de apoyo social, y la percepción que uno mismo tiene sobre el apoyo social que puede recibir es esencial para poder seguir adelante, sobre todo si deben de seguir jugando en entornos en los que se ven constantemente discriminadas. El problema es que se ha llegado al punto de normalizar que las mujeres consumidoras de videojuegos jueguen por su cuenta, sin tener comunidades a las que acudir, grupos de amigos con los que jugar o viéndose obligadas a ir encontrando nuevos grupos debido al malestar que encuentran en los que parecen asentarse. Se ha llegado a un punto en el que incluso se encuentra a mujeres que defienden estas ideas y parecen ponerse del lado de los agresores, suceso que es probable que ocurra debido a la búsqueda de aceptación masculina que se ha inculcado en parte de la población femenina durante su educación, reflejando así situaciones que se pueden encontrar no solo en el mundo virtual, sino también en el mundo real (Lopez-Fernandez et al., 2019; McLean y Griffiths, 2019).

La ausencia de los apoyos sociales necesarios para convivir en sociedad radica en consecuencias graves a nivel social y mental en las jóvenes jugadoras que se ven afectadas por el rechazo en el mundo masculinizado de los videojuegos. Así, se hallan sentimientos de ansiedad y de estrés desarrollados posteriormente a estas vivencias (Fox y Tang, 2017). Resulta un caso curioso, ya que muchos individuos que juegan a videojuegos empezaron porque es un método de aprovechar el tiempo libre y reducir los niveles de estrés, como puede ocurrir leyendo libros o viendo series de televisión, pero en muchos casos se ha podido observar estrés desarrollado en base a jugar videojuegos. Esto se debe en parte a la aparición de los videojuegos en línea y su fomento de la competitividad, los cuales llevan a situaciones frustrantes durante el desarrollo de las partidas y, en ocasiones, situaciones que se consideran injustas o de mala suerte, lo que lleva a desarrollar altos niveles de estrés en una actividad que debería de ser relajante. Suceso que vemos incrementado en el caso de la comunidad femenina de jugadoras, ya que además de lidiar con las mismas situaciones que se encuentran en el videojuego los hombres, deben lidiar con el rechazo que los hombres proyectan hacia las mujeres en estos entornos, teniendo que aguantar situaciones de discriminación y desigualdad insostenibles. Un ejemplo de estas situaciones podría ser al introducirse en un grupo de jugadores en el que quieren ser aceptadas como una jugadora más, o al recibir a un nuevo integrante en el grupo al que pertenece la mujer, ya que en ambas situaciones la mujer depende de la reacción y comportamiento que tengan los hombres del susodicho grupo, generando estrés por la expectación y por el miedo a carecer del apoyo social necesario para habitar en este entorno. Se observa que algunas mujeres terminan por proyectar estos miedos y

padecimientos en la vida real, sobre todo generando problemas a la hora de confiar en otras personas (Holz Ivory et al., 2014; Labrador et al., 2022; McLean y Griffiths, 2019).

Los comportamientos grupales mencionados tienden a ser realmente peligrosos. En el mundo de los videojuegos la tendencia actual es crear comunidades o grupos de juego, debido a la importancia de los videojuegos *online* y sus requerimientos de cooperatividad con compañeros, por lo que se benefician los jugadores si forman grupos de amigos para jugar, siendo un ejemplo reciente el videojuego *Helldivers 2*. Lo peligroso llega a la hora de analizar la aceptación que existe en los grupos para agregar mujeres y jugar con ellas, ya que, como se ha mencionado en el presente trabajo, los hombres suelen buscar jugar con mujeres únicamente cuando quieren ligar con ellas, porque consideran que existen mayores oportunidades de ser exitosos, lo que resulta en que si son rechazados por ellas o no les interesan en ese sentido, tratan de evitar juntarse con ellas. Habitualmente esto se debe a considerarlas como inferiores en los videojuegos, incluso sin haberlas visto jugar o si todos los miembros del grupo son principiantes en el videojuego en cuestión (Dickey, 2010; Labrador et al., 2022; McLean y Griffiths, 2019).

Además, la comunidad masculina de jugadores parece alterar su comportamiento habitual cuando están en grupo, incluso si hay una mujer presente dejan de comportarse de la misma forma que lo harían al jugar individualmente con ella, sobre todo si son grupos de juego bastante amplios en cuanto a cantidad de jugadores y con una presencia muy leve de mujeres en el grupo. Tal es la situación que varias mujeres afirman haber observado que hombres con los que jugaban individualmente y las apoyaban y trataban bien pasaron a ser despectivos o a ignorarlas cuando jugaban con ellas en un grupo de amigos. Esto hace que las mujeres se adapten a la situación dejando de hablar en las partidas y no participando en el grupo, sobre todo si hay jugadores con los que no han jugado nunca, por miedo al rechazo o a las críticas. Cabe destacar también que los hombres se critican mucho entre ellos durante las partidas, pero no parecen ser afectados por la situación. En parte se debe al costumbrismo, ya que es lo típico en sus entornos, pero también se debe a que las mujeres suelen ser criticadas con la intención de destacar que es por el hecho de ser mujeres, mientras que a los hombres se les critica por su desempeño y poca experiencia (Holz Ivory et al., 2014; McLean y Griffiths, 2019).

Aprender a callarse para adaptarse a la situación es una de las tácticas más utilizadas por las mujeres para evitar sufrir las consecuencias de encontrarse en este entorno hostil, como ya se ha mencionado anteriormente. Es una estrategia que muchas mujeres han aprendido a utilizar primero en la vida real y se han visto obligadas a trasladar a este entorno. Al menos, en el caso de los videojuegos lo pueden llevar al punto de silenciar el micrófono, para así poder estar hablando o haciendo comentarios sin que los demás jugadores las escuchen y pueda haber repercusiones. Se vuelve a poner de relieve el supuesto en el que las mujeres deciden usar un modulador de voz y ocultar su identidad como mujeres para así poder continuar en un grupo de jugadores sin ser juzgadas, teniendo que preocuparse de mantener las apariencias para poder disfrutar del videojuego (McLean, y Griffiths, 2019).

Por suerte, no todas las mujeres parecen dispuestas a dejarse vencer por la situación. A pesar de que parte de las mujeres parecen completamente dispuestas a proseguir utilizando cualquier estrategia para ocultar su identidad o jugar sin colaborar, hay un porcentaje cada vez mayor de mujeres cuyo objetivo es levantar la voz y plantar

cara a los jugadores que tratan de incomodar a las jugadoras durante las partidas y buscan evitar su integración en el mundo de los videojuegos. La posición de las mujeres que prefieren seguir evitando el enfrentamiento es totalmente entendible, sobre todo si se es realmente consciente de lo que tienen que vivir en muchas ocasiones, que suele ser un duro reflejo de sucesos que viven en la vida real, lo que las lleva a arrinconarse y dejar que las consuma el miedo a sufrir este tipo de agresiones. Aun así, lo que se debería de intentar cambiar no es la actitud de las jugadoras sino la actitud de la comunidad masculina, que debe aprender que los videojuegos son un hobby tanto de hombres como de mujeres, y que no tienen ningún tipo de poder superior que justifique las conductas que acarrearán contra las mujeres con las que suelen jugar en los videojuegos en línea. Si ellos modificasen sus conductas, ellas podrían comportarse con normalidad, sin tener que hacer uso de técnicas evitativas del confrontamiento (McLean, y Griffiths, 2019).

Pero como la situación no es idílica, y si se quiere lograr algún avance notable se debe trabajar por parte de toda la comunidad de jugadores, lo ideal es hacer caso al sector de mujeres que sí consideran como la mejor opción enfrentarse a los hombres agresores en los entornos de videojuegos. Así, habrá ocasiones en las que logren que el hombre agresor desista, incluso algunos llegarán a darse cuenta de que han actuado mal, porque muchos jugadores están acostumbrados a ese tipo de conductas, ya que son las conductas que han crecido aprendiendo jugando videojuegos, además del factor hogar y escuela, que al vivir en una sociedad patriarcal tienden a ser entornos en los que se alimenta durante la educación del adolescente las ideas machistas que terminan aplicando ellos mismos, sin ser realmente conscientes de lo que están haciendo en multitud de ocasiones (McLean, y Griffiths, 2019).

Por último, a pesar de que enfrentarse a los agresores es un paso necesario que deben llevar a cabo las mujeres que viven la desigualdad en su día a día jugando videojuegos, también se debe destacar el papel de los amigos hombres que deben apoyarla y defenderla, para así generar mayor inseguridad y desconfianza en el agresor. Además, los amigos deben de tratar de fomentar entornos saludables para ellas, facilitando la integración en los grupos. Y se debe insistir en hacer uso de las herramientas que proporcionan las empresas para reportar este tipo de situaciones, incluso si no tienen una gran efectividad, buscando así mejorar las herramientas que se ofrecen y logrando que las empresas puedan aportar más métodos y ser más eficaces a la hora de acabar con esta peligrosa manifestación de la violencia sobre la mujer (McLean, y Griffiths, 2019).

1. Percepción de la situación por parte de los jugadores.

Es importante analizar brevemente la percepción que tiene la base de jugadores sobre las diversas materias tratadas en el presente trabajo. Así, se hallan algunas respuestas sorprendentes en el estudio analizado a continuación. Resalta el caso de la pregunta realizada sobre si las mujeres reciben algún tipo de tratamiento distinto y especial durante las partidas de videojuegos en línea por el hecho de ser mujeres. Resulta impactante ver cómo casi la mitad de los hombres ni siquiera son conscientes de que sí existen los tratos especiales hacia ellas, sean estos negativos o positivos, esto solo demuestra lo alejados que pueden llegar a estar de las circunstancias. Igual de sorprendente es observar cómo casi un cuarto de las mujeres encuestadas opina igual, y cómo parte de los encuestados considera que este trato es especialmente positivo. Aunque

es cierto que el trato especial positivo hacia la mujer por parte del hombre puede existir en estos entornos en línea, normalmente no resultan beneficiosos para ellas. Así sucede que los tratos que otras personas suelen percibir como positivos son los relacionados con intentos de seducir a las mujeres, por lo que en ocasiones los hombres se comportan de formas más sumisas, atentas o priorizando a la mujer durante la partida. Pero incluso si esto puede tener algún beneficio durante el transcurso de la partida, a la larga les resulta perjudicial debido a las intenciones que tiene el hombre con ella, y teniendo en cuenta que si ella rechaza sus propuestas puede tener un cambio de actitud muy agresivo. Incluso es inesperado encontrar en el estudio que tanto hombres como mujeres consideran en gran medida que existen tratamientos especiales negativos y positivos. Al menos, parece ser que la población jugadora empieza a estar más concienciada de la realidad, sobre todo entre las mujeres se ve una mayor percepción del tratamiento negativo que reciben por parte de la comunidad *gamer* masculina (Martínez Verdú, 2023; Paaßen et al., 2017).

Se pueden apreciar datos similares en las respuestas de los hombres a la hora de preguntarles sobre la diversidad existente de personajes femeninos y masculinos en videojuegos. Casi la mitad considera que existe paridad, lo cual no está ni remotamente cerca de la realidad a pesar de los claros avances logrados en los últimos años en cuanto a la presencia de personajes femeninos. Mientras que las mujeres encuestadas en el estudio parecen ser mucho más conscientes de la situación existente, ya que la gran mayoría opina que hay una gran disparidad en la variedad de personajes (Martínez Verdú, 2023).

Por último, es realmente curiosa la pregunta relativa a si los jugadores participarían en una hermandad de jugadores que solo admitiera a personas del mismo sexo. A pesar de que la mayoría de los jugadores encuestados en el estudio se negaría a participar en la hermandad, es posible que sea una respuesta más condicionada al rechazo de lo que significaría pertenecer a una hermandad. En contrapartida, se ve que hay tanto una tercera parte de las mujeres como de los hombres que sí estarían dispuestos a participar, aunque razones diferentes motivan a las personas pertenecientes a cada sexo. En el caso de los hombres la participación en una hermandad de jugadores con esas condiciones sería una búsqueda por encontrar espacios con amigos jugadores, en el caso de que no tengan amigos fuera de su entorno digital con los que jugar a videojuegos, pero sobre todo viene motivado por la evitación de jugar con mujeres. Esto se debe al rechazo que genera parte de la comunidad masculina al seguir considerando los videojuegos un hobby masculino. Por otro lado, las mujeres que querrían formar parte de hermandades de jugadores son motivadas por justo lo contrario. Ellas prefieren participar solo con otras mujeres para así poder evitar la discriminación o los tratos especiales por parte de los hombres, ya sean negativos o positivos. Así, las mujeres podrían disfrutar de entornos mucho más saludables, donde no se las va a hostigar por el hecho de ser mujeres y solamente se va a observar su rendimiento en la partida, como se haría con cualquier otra persona. Se crearía un entorno similar al actual existente, donde los hombres se tratan con respeto y si surgen disputas o conflictos son por el rendimiento en la partida en vez de por su condición humana (Martínez Verdú, 2023; Santana, 2020).

2. Educar y concienciar a través de los videojuegos.

Los videojuegos pueden tener usos educativos, hecho que puede jugar un papel crucial a la hora de cambiar las percepciones de la comunidad de jugadores y brindar oportunidades a las mujeres en el mundo de los videojuegos, ya sea como jugadoras o como desarrolladoras. Este es el caso de los videojuegos basados en hechos históricos, que logran que los jugadores aprendan ciertas nociones sobre historia, como es el caso de la saga *Assassin's Creed*. También se da el caso de juegos que tratan de simular el uso de trenes, autobuses, redes ferroviarias, etc., que son juegos que pueden permitir entender el funcionamiento de los sistemas de transporte público de un país en concreto, este es el caso de la franquicia *Railroad Tycoon*. O incluso los videojuegos de estrategia y creación de ciudades, donde se puede aprender de la disciplina militar, en un contexto histórico, y se aprende el funcionamiento y requisitos necesarios para hacer crecer y prosperar una ciudad, siendo un ejemplo la franquicia *Civilization* o el videojuego *Cities: Skylines*, destacado por su sistema de construcción de carreteras. También se pueden aprender idiomas al jugar videojuegos, ya que muchos jugadores tienden a poner el lenguaje que están aprendiendo como idioma predeterminado de las voces y los diálogos del juego, por lo que se termina desarrollando bastante oído y comprensión lectora en el idioma en el que se juega, ya que es como ver una película en otro idioma para aprenderlo, pero llevándolo al punto de ser un entorno interactivo en el que estás constantemente prestando atención y tomando decisiones. Aunque ninguno de los videojuegos mencionados tenía como finalidad el resultar educativos, se puede encontrar como los jugadores de estas distintas sagas terminan absorbiendo conocimientos en las materias que tratan o terminan por interesarse en la temática, indagando posteriormente para descubrir más cosas sobre el ámbito que se presenta en el videojuego (Cantón Borrego, 2021; Kozlova, 2021; Núñez-Barriopedro et al., 2020; Video Games Europe, 2023b).

El caso más destacable de todos es el de *Minecraft*, que ha tenido un gran acogimiento a lo largo de los años por todo el mundo, calando notoriamente en las generaciones más jóvenes, las cuáles han podido aprender términos y nociones de ámbitos como la arquitectura, con una estética simple, dinámica y entretenida. Tal es el caso que *Minecraft* ha terminado por lanzar una versión educativa, titulada *Minecraft: Education Edition*. Esta versión aprovecha la popularidad del videojuego para crear un entorno de aprendizaje, creando una versión en la que los propios docentes son capaces de meterse a jugar y ejercer sus clases a través del videojuego, de una forma entretenida y novedosa. Se ha visto incluso hacer uso de esta herramienta en clases universitarias de arquitectura. Aunque el mayor problema que plantea el uso de videojuegos de forma educativa es el hecho de que los profesores tienden a estar más atrasados en el uso de los videojuegos que los alumnos, por lo que es un entorno en el que el alumno puede llegar a tener superioridad respecto a su profesor, pudiendo desembocar en situaciones peligrosas, de ahí la importancia de la adaptación de un videojuego como *Minecraft* a un formato en el que el profesor no corre peligro de ser superado y burlado por los alumnos (Edwards, 2022; Kozlova, 2021).

Estas circunstancias no se deben de confundir con la situación de los *serious games*, que son videojuegos creados específicamente con fines educativos en vez de con fines de entretenimiento, para poder versar a los jugadores en diversas materias que requieren concienciación, como es la violencia de género. Este tipo de videojuegos

demuestran que aún se puede hacer más en materia de prevención de las conductas discriminatorias tratadas en el presente trabajo, ya que si se intentase que los jugadores más jóvenes entrasen al mundo de los videojuegos a través de videojuegos cuya finalidad principal es la enseñanza y la concienciación de materias como la violencia de género, se lograría que entrasen más tarde a jugar videojuegos con tónica más adulta, y se conseguiría que al empezar a jugar videojuegos violentos más tarde y con mayor conciencia estos no empezasen a formar parte de su personalidad, haciendo salir a la luz conductas violentas. Un ejemplo de *serious games* cuya finalidad es enseñar sobre igualdad de género es el videojuego *Wonder City* (Gómez García, 2014; Manzano-Zambruno, y Paredes-Otero, 2021).

A pesar de la gran iniciativa que son los *serious games*, se encuentra que pueden tener efectos contrarios si se realiza una representación inadecuada, ya sea debido a la equivocación del estudio creador o del desconocimiento de la realidad tratada, como sucede con la trilogía *The Kite*. Trilogía en la cual se trata de mostrar la problemática de la violencia de género y educar para concienciar acerca del problema que supone y las consecuencias que tiene. El problema es que en esta saga de videojuegos tratan esta problemática cayendo en estereotipos comunes, centrándose únicamente en que fuera un tipo de violencia doméstica y haciendo parecer que el origen del problema fuera el alcoholismo, dejándose llevar por tópicos peligrosamente influyentes. Al contrario que *Tsiunas*, videojuego que parece mostrar resultados positivos en materia de concienciación sobre la violencia de género y las masculinidades tóxicas (González et al., 2022; Manzano-Zambruno, y Paredes-Otero, 2021).

Así, se pone en relieve la importancia de videojuegos de esta categoría, donde se observa un gran potencial. Se podría intentar abordar la violencia de género más adecuadamente, sobre todo si algún estudio altamente relevante se dedicase a crear este tipo de videojuegos en vez de dejarle todo el trabajo a los estudios pequeños y con poca relevancia e impacto. Podría ser una buena idea intentar concienciar en los comportamientos tóxicos de la comunidad masculina de jugadores a través de un videojuego similar a los que suelen jugar estas comunidades, mostrando así a las nuevas generaciones los comportamientos que son inadecuados en entornos de juego, generando un mayor nivel de tolerancia y respeto hacia las mujeres jugadoras (Cantón Borrego, 2021; Gómez García, 2014; González et al., 2022; Manzano-Zambruno, y Paredes-Otero, 2021).

II. Consecuencias del consumo de videojuegos en la conducta de los jugadores.

Resulta necesario hablar de la posible relación existente entre el consumo de videojuegos, principalmente de carácter violento, y su manifestación como conductas aprendidas desviadas. Sobre todo las conductas que afectan directamente a las mujeres, destacando las conductas de violencia sexual hacia ellas (Beck et al., 2012; Fox y Bailenson, 2009).

Hoy en día existe gran variedad de estudios, algunos siendo favorables a la afirmación acerca de los cambios de conducta que suceden tras jugar videojuegos mientras que otros son contrarios a esta concepción. También cabe destacar que en diversas ocasiones se ha tratado de mostrar resultados sensacionalistas, sobre todo por

parte de la prensa, para que se relacione el uso de videojuegos con las conductas violentas que manifiestan jóvenes. La realidad es que puede llegar a ser un factor, pero, por lo general, la manifestación de estas conductas se debe a diversos factores sucediendo de forma simultánea (Beck et al., 2012).

Los videojuegos tienen tanta capacidad para influir sobre las creencias y comportamientos de las personas como las películas, las series, los libros o los medios de comunicación. Como bien es sabido, las mujeres llevan siendo representadas de formas sexualizadas y sumisas en todos estos medios desde siempre, y los videojuegos no son una excepción. El principal problema que se observa en el caso de los videojuegos, que no ocurre con otros medios, es que mientras que la objetificación de la mujer sí influye en los individuos por igual sea el medio de consumo que sea, el caso de la violencia contra las mujeres puede tener consecuencias diferentes (Beck et al., 2012; Bègue et al., 2017; Dill et al., 2008).

Así, si una mujer está sexualizada en un videojuego, como en la saga *Grand Theft Auto*, donde se puede contratar a prostitutas para mantener relaciones con ellas, ver estas escenas puede influir en la persona que está jugando de modo que podrá llegar a ver a las mujeres como un objeto sexual, cosa que ocurriría igualmente si se viera una escena similar en una película o si se leyera en un libro. Pero si el suceso es un acto en el que un hombre agrede físicamente a una mujer, la situación cambia. En el mismo ejemplo de la saga *Grand Theft Auto*, tras mantener las relaciones con la prostituta el jugador puede acercarse y matarla para recuperar el dinero, este tipo de actitudes fomentan, sobre todo entre los jóvenes, la violencia hacia la mujer como algo normal. La diferencia con otros medios aquí es que, mientras en una serie simplemente se visualiza la escena, en un videojuego es el individuo que consume el videojuego quién está ejecutando la acción, decidiendo agredir a esa mujer y matarla con una finalidad que normalmente se esconde tras la etiqueta de entretenimiento (Beck et al., 2012; Díez Gutiérrez, 2014; Zhang et al., 2021).

Estas conductas aprendidas han sido relacionadas con los mitos de las agresiones sexuales, los cuáles consisten en la creencia de que una mujer desea en secreto ser agredida de esa forma. Se llega a influenciar de esta manera en los jóvenes con ejemplos como el de *Grand Theft Auto*, en el que ven cómo la mujer parece estar disfrutando de ser prostituida o de actuar en un burdel. Otro ejemplo mencionado en el presente trabajo es el de *RapeLay*, donde se normaliza asaltar a mujeres sexualmente en el transporte público, lugar que parece estar hecho a propósito para tratar de mostrar que existe cierto morbo por parte de las mujeres agredidas, como si lo estuvieran disfrutando en secreto. Este tipo de contenido en videojuegos puede llegar a ser enormemente peligroso, debido a la internalización en la población joven de la cultura de la violación, mediante la justificación que es la creencia de que la víctima está disfrutando de la agresión. Además, los hombres tienden a ser menos empáticos con las víctimas de agresiones sexuales tras consumir este tipo de contenidos, y las mujeres que ven en diversos medios agresiones sexuales tienden a creer menos las acusaciones de violación de otras mujeres (Beck et al., 2012; Ferraz Ribeiro, 2020).

Mediante algunos estudios se ha descubierto que jugar a videojuegos durante cortos períodos de tiempo no parece influir en los mitos de las agresiones sexuales, pero sí influye de forma negativa a la hora de creer a la víctima, de apoyarla y de mostrar

empatía acerca de su situación. Sin embargo, parece ser que en los mismos estudios se encontró que si la exposición a videojuegos violentos era de mayor duración, sí se empezaba a creer en las diversas falsas concepciones de las agresiones sexuales, y se demostraban peores comportamientos hacia las mujeres (Beck et al., 2012; Dill et al., 2008).

También se ha descubierto que la influencia que ejerce el jugar videojuegos en el jugador habitual termina manifestando elementos comunes que se pueden encontrar en los jugadores que llevan a cabo las conductas discriminatorias hacia la mujer mencionadas en el presente trabajo. Dentro de las características comunes se encuentra primordialmente el ansia y la obsesión por tener una posición social dominante, sobre todo siendo una posición de dominio sobre la mujer, lo cual hace que se genere un mayor rechazo hacia las mujeres que comienzan a jugar videojuegos. Se observa así como en estos entornos siguen copiando a la realidad, donde se han instaurado modelos sociales patriarcales que consisten en promover la idea del dominio del hombre a nivel social como objetivo prioritario en la vida. Ligado al ansia por obtener una posición socialmente favorable, se encuentra que los jugadores agresores tienden a mostrar características como la frustración, el aislamiento social o la ira en mucha mayor medida que los jugadores que no discriminan a otras personas al jugar (McLean y Griffiths, 2019; Tang et al., 2020; Toaza Caisaguano y Lara-Salazar, 2022).

Uno de los elementos comunes hallados es que son hombres cuyo desempeño en las partidas suele ser mediocre en el mejor de los casos, observando que, por lo general, el jugador que discrimina a mujeres suele ser un jugador de bajo rango o que no logra desempeñar bien las partidas *online*, al contrario que los jugadores de alto nivel, que suelen mostrarse más amistosos. Resulta curioso observar esta característica, ya que ese es el prototipo al que esos jugadores también suelen atacar. Dentro de ese prototipo se encuentran principalmente las mujeres, seguidas de personas de otros colectivos, como es el caso de las personas homosexuales. Pero también se observa cómo atacan a los jugadores de su misma condición o incluso peor a nivel de habilidad y desempeño durante las partidas. Se relaciona este ataque con los ataques a los diversos colectivos debido a que los consideran como jugadores de peor desempeño solo por su condición humana. Aunque se debe destacar que al molestar a hombres de bajo nivel se alude a su desempeño en la partida, mientras que al discriminar a alguien de algún colectivo se tiende a atacar la condición de esa persona para justificar que su desempeño se debe a, si por ejemplo es mujer, el hecho de ser mujer. También se resalta el hecho de que los jugadores poco habilidosos que tienden a discriminar a otros jugadores por su condición son los primeros en comportarse de forma sumisa ante la presencia de un jugador de alto nivel, demostrando una vez más la característica primordial de este tipo de jugadores mencionada anteriormente: el deseo de una posición social superior en una sociedad patriarcal (Kasumovic y Kuznekoff, 2015; McLean y Griffiths, 2019).

Finalmente, parece que algunos videojuegos, como es el caso de *RapeLay*, suelen ser prohibidos y retirados de los mercados, aunque perduran en la memoria y se logra reproducirlos de formas ilegales. Pero siguen existiendo videojuegos no retirados ni prohibidos que transmiten este tipo de actos de violencia contra la mujer, como es el caso de la mencionada saga *Grand Theft Auto*, la cual existen esperanzas de que cambien el rumbo en un futuro debido a que la próxima entrega parece tener como protagonista a una

mujer, algo inédito en la saga. Es importante que se siga viendo un cambio de rumbo sólido en sagas con tanta repercusión como *Grand Theft Auto*, para seguir progresando hacia un entorno más seguro para las mujeres (Beck et al., 2012; Díez Gutiérrez, 2014; Ferraz Ribeiro, 2020).

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El objetivo del presente trabajo era observar y dar trasfondo a la situación de discriminación y desigualdad que vive la mujer jugadora dentro de la industria de los videojuegos. Así, se ha analizado a través de una revisión sistemática usando el método PRISMA una amplia gama de bibliografía. Pasando desde elementos relativos a la discriminación sufrida por las mujeres durante el desempeño de las partidas *online*, sobre todo en videojuegos competitivos, hasta llegar a las consecuencias que se aprecian, principalmente en materia social y psicológica, en las mujeres jugadoras y las conductas que aprenden a desempeñar los hombres que consumen estos medios.

Mientras tanto, se ha analizado también bibliografía referente a la desigualdad que sufren las mujeres al tratar de ingresar en la industria en puestos laborales, sobre todo en puestos más técnicos como las labores de programación, ya que en puestos relativos al diseño de los videojuegos parecen tener mejores oportunidades. Situación similar a la que viven al tratar de incorporarse al panorama profesional de los videojuegos, los *e-sports*, debido a la gran discriminación que sufren en redes sociales por el hecho de considerarse los videojuegos una afición masculina, y en la cual piensan desde la comunidad masculina de jugadores que las mujeres son inferiores en nivel de habilidad y desempeño en los videojuegos de carácter competitivo, que tienden a su vez a ser más violentos y tener una demografía más masculinizada. En el ámbito profesional además deben enfrentarse a los propios jugadores de los equipos profesionales, que parecen rechazar jugar con mujeres, y los equipos e instituciones responsables de estos proyectos, que parecen evitar incorporar mujeres en este ámbito para que sus competiciones no pierdan valor. Se ha observado cómo estas circunstancias de rechazo de la mujer de los entornos del mundo de los videojuegos han derivado en graves consecuencias a nivel mental y social, llegando a tener casos como la muerte de *Remilia*, sospechosa de ser un suicidio, tras tener que huir del panorama competitivo y tener que convivir con la depresión derivada de los ataques sufridos por su mera participación en este entorno (Brugat, 2019; García-Naveira et al., 2023; Méndez Martínez, 2017).

Tampoco se debe olvidar mencionar la gran importancia que ha tenido la información obtenida acerca de la imagen y representación de la mujer en los propios videojuegos. Y es que la forma en que la mujer es representada en este tipo de medios condiciona la percepción que se va a tener sobre el medio y sobre las mujeres en general, además de encajarlas en un papel determinado relativo al ámbito concreto del medio que las ha estereotipado. Así, nos encontramos en los videojuegos con una imagen de la mujer muy sexualizada y completamente dependiente de personajes masculinos, con escasos papeles de protagonismo. A pesar de que en los últimos años se han apreciado cambios en estos aspectos, se siguen cultivando videojuegos con la imagen estereotípica de la mujer, la imagen que está hecha únicamente para el disfrute y agrado del hombre jugador de videojuegos. Son casos que no se aprecian tanto en culturas occidentales como en

orientales, donde claramente la representación de la mujer sigue estando mucho más supeditada a la dependencia del hombre y sexualización en sus apariciones en videojuegos, sobre todo en los videojuegos de carácter pornográfico, que parecen tener una alta presencia en el mercado oriental. Esta representación de la mujer tan discriminatoria y alejada de la realidad solo ha logrado que las mujeres rechacen el medio de entretenimiento que son los videojuegos, sobre todo públicamente y en lo relativo a videojuegos con tendencias más violentas y competitivas, ya que tienden a ser los que peor imagen de la mujer ofrecen. Este rechazo ha generado en última instancia que actualmente, con la mejora de la imagen de la mujer en este medio, las mujeres que intentan adentrarse en el mundo de los videojuegos en las posiciones laborales o profesionales mencionadas anteriormente se encuentren con graves problemas de desigualdad y de rechazo por parte de una comunidad masculina que considera los videojuegos como un pasatiempo que solo les pertenece a ellos (Cantón Borrego, 2021; Santoniccolo et al., 2023).

El problema que está teniendo mayor presencia recientemente es el caso de la discriminación que están sufriendo las mujeres durante sus partidas *online*. Y es que el aumento de jugadores de videojuegos en línea tras la pandemia y la mayor presencia de la mujer en este entorno han hecho que se empiece a observar más casos de esta situación, a la vez que se empieza a concienciar más sobre la problemática que esto supone, ya que se impide a las mujeres tener un hobby que para los hombres lleva siendo considerado normativo durante décadas, mientras también se la hace sufrir un tipo de discriminación que dejará secuelas en la jugadora, siendo una situación de la que el agresor saldrá mayormente impune, cosa que no sucedería si tuviera ese tipo de conducta en la vida real o en casi cualquier otro ámbito que no sean los videojuegos (Arroyo López y Esteban Ramiro, 2022; Fox y Tang, 2017).

Por último, es importante destacar que las consecuencias de la existencia de estas conductas son diversas y problemáticas. Por un lado, están las consecuencias que sufren las víctimas, las mujeres, que van desde el rechazo y la falta de oportunidades y pérdida de interés por la industria de los videojuegos hasta consecuencias más graves a nivel social y mental, debido a que lo sufrido en estos entornos virtuales puede trasladarse o afectar al comportamiento en la vida real. Por lo que muchas mujeres en esta situación terminan con problemas de depresión o ansiedad, se aíslan a nivel social y les cuesta más interactuar con otras personas debido al miedo al rechazo. Por otro lado, se encuentran las consecuencias sufridas por los hombres que no son los agresores ni las víctimas pero que observan estas conductas, ya sea que sucedan en las partidas en las que ellos participan *online*; conductas que ven hacer a sus amigos o familiares, incluso si son conductas en la vida real y no en el entorno virtual, ya que se termina trasladando a este entorno; o incluso conductas que aprenden a través de la visualización de partidas en las redes sociales y, sobre todo, en los servicios de *streaming*, donde pueden llegar a tener ídolos a los que terminan observando llevar a cabo conductas negativas hacia las mujeres, que terminan replicando los espectadores en su día a día (Lopez-Fernandez et al., 2019; McLean y Griffiths, 2019).

Por ello, la situación para solucionar ambas circunstancias pasa por dos vías distintas: una preventiva de las conductas y otra más punitiva y de cara a evitar la recaída de los agresores en las mismas conductas. La relativa al aspecto más punitivo sería tomar

medidas más serias a la hora de penalizar a los jugadores que tengan esta actitud durante el desarrollo de las partidas en línea, o que demuestren estas conductas manifestando su odio hacia las mujeres en redes sociales. No se puede tener un sistema de denuncias y reportes establecidos en los videojuegos sin que sean realmente efectivos y donde lo único que se demuestra es que las empresas no quieren perder a su base de jugadores por priorizar la seguridad de los grupos discriminados. Mientras que la medida preventiva sería centrar los esfuerzos en la educación adecuada tanto de hombres como mujeres. Las mujeres deben ser incluidas en la educación tanto para saber identificar las conductas con las que se las puede discriminar, para así poder solventarlas de forma más efectiva sin terminar estas situaciones derivando en el malestar de la mujer y rechazo por los videojuegos; como para darles el mismo trato que a las hombres y ser tan afines con los videojuegos y la tecnología en general desde edades más tempranas, para no contar con la desventaja que se suele apreciar a día de hoy en cuanto a años de preparación. Y a los hombres se les debe educar para así poder prevenir la aparición de conductas de discriminación hacia la mujer. Se debe dar a entender al hombre que este entorno no es solo para ellos, sino que también es completamente normal la participación de la mujer, y que no se deben dejar guiar por la imagen transmitida de la mujer por los videojuegos durante décadas sino que deben abordar la situación desde la comprensión y empatía, además de la normalización.

Entre los puntos fuertes del presente trabajo se destacaría la variedad de bibliografía utilizada. No se ha buscado utilizar únicamente estudios en español, logrando obtener grandes aportaciones de los textos en inglés. Además, al buscar este alto nivel de variedad se han utilizado estudios de diversos países donde se han realizado investigaciones de campo, por lo que los resultados de la puesta en común de las referencias muestran que se ha llegado a conclusiones similares en diferentes países, poblaciones y videojuegos, logrando así un avance en las materias analizadas sobre este ámbito en el presente estudio. Tal cruce efectivo de diversos estudios puede dar pie a que sea utilizada la revisión bibliográfica del presente trabajo como base que sustente futuros estudios que se puedan focalizar más en una investigación de campo. También se debe destacar dentro de la variedad de estudios la amplia gama de temáticas y focos de atención puestos en los trabajos citados. Así, se pueden encontrar trabajos más centrados en consecuencias sociales, adicciones, discriminación durante las partidas, situación de los *e-sports*, o representación de la mujer en el medio. Esta situación revaloriza las conclusiones comunes cruzadas entre los estudios analizados, debido a que a pesar de centrarse en distintos temas dentro de una misma problemática se corroboran las mismas preocupaciones y problemas manifestados, además de coincidir en las formas plausibles de solventar la situación.

En cuanto a las limitaciones del trabajo se podría mencionar el hecho de haber puesto el foco casi por completo en el terreno social, sobre todo al analizar las consecuencias de la discriminación y rechazo de la mujer en la industria de los videojuegos. También se ha intentado centrar el trabajo en las consecuencias a nivel mental, pero en menor medida. Aun así, se han dejado diversas disciplinas de lado, las cuales podrían albergar gran interés en su análisis de esta materia, como podría ser el caso de un análisis más jurídico y legislativo donde se podría poner en relieve la situación como delito de odio hacia un grupo discriminado, pudiendo proponer medidas que llevar a cabo, ya que si esas mismas situaciones se vieran en la vida real podrían llegar a

considerarse delito, e incluso las agresiones a través de redes sociales han empezado a tener consecuencias a nivel legal. Y dentro del apartado psicológico se podría ahondar más en los diversos problemas que pueden llegar a padecer los agresores que ejercen las conductas, para así poder tomar medidas más adecuadas y desarrollar un perfil más concreto. Otra limitación es el hecho de centrarse únicamente en el colectivo de las mujeres, ya que existen otros colectivos que sufren discriminación por parte de la comunidad masculina de jugadores, como es el caso del colectivo LGTB. Por último, a este tipo de trabajo se le podría haber aplicado un tipo de investigación de campo, realizando encuestas, entrevistas o extrayendo datos de las partidas de algún videojuego en línea, para así acompañar a la revisión bibliográfica.

Con esto en mente, entre las líneas de actuación futura se destacaría el analizar la discriminación que sufren personas de otros colectivos distintos a las mujeres, que también se podría considerar que sufren delitos de odio, y cuya presencia en estos entornos se ve tan rechazada como la de las mujeres jugadoras. Otra línea de actuación futura es que se podría realizar un estudio en el que se buscara realizar entrevistas a mujeres que formen parte del entorno laboral del mundo de los videojuegos y mujeres dedicadas al ámbito profesional de los *e-sports* o la creación de contenido en plataformas de *streaming*, para así poder observar de primera mano las situaciones tan difíciles a las que se han tenido que enfrentar y se siguen enfrentando hoy en día.

Para finalizar, la mejor línea de actuación que se podría tomar de aquí en adelante es realizar una investigación de campo similar a las vistas en la bibliografía citada en el presente trabajo, pero aplicándola a mayor escala y en la época actual, haciendo uso de más de un videojuego y que tengan una alta presencia femenina o que sean famosos por su rechazo hacia la comunidad de jugadoras. Dos buenos videojuegos para realizar este tipo de investigación serían *Valorant* y *Counter Strike*, videojuegos muy presentes en la actualidad, uno innovador en materia de igualdad hacia la mujer y otro criticado por ignorar la problemática de la desigualdad y discriminación que sufren las mujeres en estos entornos. Este tipo de investigación ofrecería una muestra de realidad al lector y podría ayudar a incrementar los niveles de concienciación de la problemática en la población.

REFERENCIAS

- Afonso Noda, S. y Aguilera Ávila, L. (2021). Desigualdades en el mundo de los videojuegos desde la perspectiva de los jugadores y las jugadoras. *Investigaciones Feministas*, 12(2), 677-689.
<https://doi.org/10.5209/infe.60947>
- Arroyo López, C., y Esteban Ramiro, B. (2022). Videojuegos Online: escenarios de interacción y experiencias de violencia en mujeres gamers. *HUMAN REVIEW. Revista Internacional De Humanidades*, 14(3), 1–16.
<https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4116>
- Ashcroft, H. (2019, 27 de noviembre). Why Lara Croft Is The Only Heroine That Matters. TheGamer. <https://www.thegamer.com/lara-croft-heroine-story/>
- Asociación Española de Distribución y Editores de Software de Entretenimiento [aDeSe]. (2011, 30 septiembre). *El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers* [Diapositivas]. AEVI.
https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/EstilodeVidayvaloresdelosjugadoresdevideojuegos_resumenpresentacion.pdf
- Asociación Española de Videojuegos [AEVI]. (2015, 16 diciembre). *Videojuegos y adultos* [Diapositivas]. AEVI. https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Videojuegos-y-adultos_presentaci%C3%B3n.pdf
- Asociación Española de Videojuegos [AEVI]. (2021, 14 de julio). *Las mujeres juegan, consumen, participan*. AEVI. <https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/07/Las-mujeres-juegan-consumen-participan-Informe-Ipsos-Mori.pdf>

- Asociación Española de Videojuegos [AEVI]. (2024, 22 de mayo). *La industria del videojuego en España en 2023*. AEVI. https://aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/AEVI_Anuario-2023-2.pdf
- Beck, V. S., Boys, S., Rose, C., y Beck, E. (2012). Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance? *Journal of Interpersonal Violence*, 27(15), 3016-3031. <https://doi.org/10.1177/0886260512441078>
- Bègue, L., Sarda, E., Gentile, D. A., Bry, C., y Roché, S. (2017). Video Games Exposure and Sexism in a Representative Sample of Adolescents. *Frontiers in Psychology*, 8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00466>
- Bohórquez, C. (2018, 15 de marzo). Reseña Tomb Raider: las aventuras de Lara Croft, un nuevo experimento de llevar el mundo de los videojuegos al cine. CineVistablog. <https://www.cinevistablog.com/resena-tomb-raider-las-aventuras-de-lara-croft-un-nuevo-experimento-de-llevar-el-mundo-de-los-videojuegos-al-cine/>
- Brugat, M. (2019, 30 de diciembre). La primera jugadora profesional de League of Legends fallece a los 24 años. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20191230/472613429854/videojuegos-remilia-league-of-legends-muerte-trans-suicidio.html>
- Bueno Doral, T. R., y García Castillo, N. (2012). Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas. En *Actas del I Congreso Internacional de Comunicación y Género* (pp. 1491-1507). Sevilla: Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla.

- Cantón Borrego, A. P. (2021). Entre arte, historia y hombres: la representación de la mujer en la industria de los videojuegos. *Revista UNES. Universidad, Escuela Y Sociedad*, (11), 30–40. <https://doi.org/10.30827/unes.i11.21940>
- Czakó, A., Király, O., Koncz, P., Yu S. M., Mangat, H., Glynn, J., Romero, P., Griffiths, M., Rumpf, H., y Demetrovics, Z. (2023). Safer esports for players, spectators, and bettors: Issues, challenges, and policy recommendations. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(1), 1-8. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00012>
- De Pasquale, C., Chiappedi, M., Sciacca, F., Martinelli, V., y Hichy, Z. (2021). Online Videogames Use and Anxiety in Children during the COVID-19 Pandemic. *Children*, 8(3), 205-213. <https://doi.org/10.3390/children8030205>
- Dickey, M. D. (2010). *World of Warcraft* and the impact of game culture and *play* in an undergraduate game design course. *Computers & Education*, 56(1), 200-209. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.08.005>
- Díez Gutiérrez, E. J. (2014). Video Games and Gender-based Violence. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 132, 58–64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.278>
- Dill, K. E., Brown, B. P., Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402–1408. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2008.06.002>
- Edwards, L. (2022, 15 de julio). What is Minecraft: Education Edition? Tech and learning. <https://www.techlearning.com/features/what-is-minecraft-education-edition>
- EFE (2021, 21 de abril). A juicio el cómico David Suárez por su tuit "vejatorio" hacia las mujeres con síndrome de Down. 20 minutos.

<https://www.20minutos.es/noticia/4666510/0/juicio-el-comico-david-suarez-por-su-tuit-vejatorio-hacia-las-mujeres-con-sindrome-de-down/>

Escudero, R. (2023, 15 de septiembre). Futbolistas en los eSports: El 30% de los clubes en sus manos. IEBS. <https://www.iebschool.com/blog/futbolistas-en-los-esports/>

Fernández Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de Estudios de Juventud*, (106), 93-108.

Ferraz Ribeiro, D. R. (2020). Uma análise do jogo RapeLay com base no modelo de coalizões de defesa: A viabilidade da regulamentação da pornografia virtual no Japão. *Civitas: Revista De Ciências Sociais*, 20(3), 454–463.
<https://doi.org/10.15448/1984-7289.2020.2.30279>

Florescent faced negative comments after winning at the VCT 2023: Game Changers Championship. (2023, 6 de diciembre). bo3.
<https://bo3.gg/valorant/news/florescent-faced-negative-comments-after-winning-at-the-vct-2023-game-changers-championship>

Fox, J., y Bailenson, J. N. (2009). Virtual Virgins and Vamps: The Effects of Exposure to Female Characters' Sexualized Appearance and Gaze in an Immersive Virtual Environment. *Sex Roles*, 61, 147–157. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9599-3>

Fox, J. y Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>

Fox, J. y Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal,

and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290-1307.

<https://doi.org/10.1177/1461444816635>

García-Naveira, A., Agustín Sierra, N., y Santos Montiel, O. (2023). Mujeres, videojuegos y esports: una revisión sistemática. *Informació Psicológica*, (124), 29–46. <https://doi.org/10.14635/ipsic.1948>

García San Narciso, M. (2017, 23 de julio). Acoso a las 'gamers'. *elPeriódico*.

<https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20170723/usuarios-videojuegos-denuncian-acoso-sufren-6185779>

Goering, J. (2013, 29 de marzo). #1ReasonWhy We Need to Change the Way We Fight

Against Sexism. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/-1reasonwhy-we-need-to-change-the-way-we-fight-against-sexism>

Gómez García, S. (2014). Cambiar jugando. La apuesta de los serious games en la educación por la igualdad entre los y las jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, (106), 122-132.

Gómez, L. (2015, 23 de marzo). Una semana jugando online siendo mujer. *Xataka*.

<https://www.xataka.com/videojuegos/una-semana-jugando-online-siendo-mujer>

González, C., Mera-Gaona, M., Tobar, H., Pabón, A., y Muñoz, N. (2022). TSIUNAS:

A Videogame for Preventing Gender-Based Violence. *Games for Health Journal*, 11(2), 117-131. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0091>

Hamari, J., y Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet*

Research, 7(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>

Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., y Hamari, J. (2018). Social motivations of

live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 84, 58–67. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>

- Holz Ivory, A., Fox, J., Franklin Waddell, T., y Ivory, J. D. (2014). Sex role stereotyping is hard to kill: A field experiment measuring social responses to user characteristics and behavior in an online multiplayer first-person shooter game. *Computers in Human Behavior*, 35, 148–156.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.026>
- Kasumovic, M. M., y Kuznekoff, J. H. (2015). Insights into Sexism: Male Status and Performance Moderates Female-Directed Hostile and Amicable Behaviour. *PLoS ONE*, 10(9). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0138399>
- Kozlova, M. (2021, 19 de mayo). How do video games provide effective learning? Cambridge English. <https://www.cambridgeenglish.org/blog/how-do-video-games-provide-effective-learning/>
- Labrador, F. J., Fernández-Arias, I., Martín-Ruipérez, S., Bernaldo-de-Quirós, M., Vallejo-Achón, M., Sánchez-Iglesias, I., Labrador, M., y Estupiñá, F. J. (2022). Mujeres y videojuegos: ¿A qué juegan las mujeres? *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 38(3), 508–517. <https://doi.org/10.6018/analesps.504281>
- LaCroix, J. M., Burrows, C. N., y Blanton, H. (2018). Effects of Immersive, Sexually Objectifying, and Violent Video Games on Hostile Sexism in Males. *Communication Research Reports*, 35(5), 413–423.
<https://doi.org/10.1080/08824096.2018.1525351>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., y Kuss, D. J. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*, 10.
<https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Manzano-Zambruno, L., y Paredes-Otero, G. (2021). 'Serious Games' y violencia de género. Un análisis lúdico-narrativo de la trilogía 'The

Kite'. *index.comunicación*, 11(2), 81–107.

<https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Seriou>

Martínez-Oña, M. M. (2018). Videojuegos y heroínas, Lara Croft. En *X Congreso virtual sobre Historia de las Mujeres* (pp. 549-561). Asociación de Amigos del Archivo Histórico Diocesano de Jaén

Martínez-Oña, M. M., y Muñoz-Muñoz, A. M. (2021). Agresiones a mujeres a través de los videojuegos. *South Florida Journal of Development*, 2(1), 236–248.

<https://doi.org/10.46932/sfjdv2n1-018>

Martínez Verdú, R. (2023). Universitarios, violencia de género, brecha digital y videojuegos. *VISUAL Review. Revista Internacional De Cultura Visual*, 15(4), 1–13. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v10.4637>

McLean, L., y Griffiths, M. D. (2019). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, 970–994.

<https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>

Melović, B., Stojanović, A. J., Backović, T., Dudić, B., & Kovačičová, Z. (2020). Research of Attitudes toward Online Violence—Significance of Online Media and Social Marketing in the Function of Violence Prevention and Behavior Evaluation. *Sustainability*, 12(24). <https://doi.org/10.3390/su122410609>

Méndez Martínez, A. (2017). Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: oportunidades y dificultades en espacios masculinizados. *Investigaciones Feministas*, 8(2), 545-560.

<https://doi.org/10.5209/INFE.54912>

Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., y PRISMA Group (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA

statement. *PLoS medicine*, 6(7), e1000097.

<https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000097>

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gomez Y., y Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Paaßen, B., Morgenroth, T., y Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76, 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>

Pearson, C. (2022, 18 de mayo). Guía del espectador de la Farming Simulator League. Epic Games. <https://store.epicgames.com/es-ES/news/our-guide-to-watching-the-farming-simulator-league>

Perea Lozano, M., y Peña Álvarez, C. (2018). Influencia de los videojuegos comerciales en procesos neuropsicológicos en estudiantes universitarios. *ReiDoCrea. Revista electrónica de investigación Docencia Creativa*, 7, 55-62.

<http://hdl.handle.net/10481/49663>

Perry, K. (2022). Damsels and darlings: decoding gender equality in video game communities. *Feminist Media Studies*, 22(5), 1102–1119.

<https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1883085>

Prego, C. (2021, 12 de diciembre). Lo último en eSports se juega con Excel: la herramienta de Microsoft ya no solo sirve para hacer cálculos o arte. Xataka. <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/ultimo-esports-se-juega-excel-herramienta-microsoft-no-solo-sirve-para-hacer-calculos-arte>

Rodríguez, D. (2021, 24 de febrero). Valorant anuncia una iniciativa para fomentar que más mujeres y diversas minorías accedan a la competición. hobbyconsolas.

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/valorant-anuncia-iniciativa-fomentar-mujeres-diversas-minorias-accedan-competicion-817705>

Rogstad, E. T. (2021). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195–213.

<https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>

Santana, N. (2020). Estudio género, gamers y videojuegos: Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector. *Cátedra Telefónica de la ULPGC*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. <https://catedratelefonica.ulpgc.es/estudio-genero-gamers-videojuegos/>

Santonico, F., Trombetta, T., Magliano, A., Paradiso, M. N., & Rollè, L. (2023).

Videojuegos y representación de hombres y mujeres: una perspectiva internacional. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 409–418.

<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v1.2542>

Sjöblom, M., y Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>

Skowronski, M., Busching, R. y Krahe, B. (2021). The effects of sexualized video game characters and character personalization on women's self-objectification and body satisfaction. *Journal of Experimental Social Psychology*, 92.

<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2020.104051>

Suárez Mouriño, A. (2022). La influencia de la representación sexista de ‘Dark Souls’ y la mirada masculina en los videojuegos que se inspiran en él. *Área Abierta*, 22(1), 65-77.

<https://doi.org/10.5209/arab.78719>

Tang, W. Y., Reer, F., y Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127–135.

<https://doi.org/10.1002/ab.21873>

Tejedor, O. (2021, 28 de diciembre). ¿Qué streamers españoles tienen equipo de esports? Marca.

<https://www.marca.com/videojuegos/esports/2021/03/07/6041ffb446163f49778b45ec.html>

Toaza Caisaguano, T. D., y Lara-Salazar, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151

Vermeulen, L., y Van Looy, J. (2016). “I Play So I Am?” A Gender Study into Stereotype Perception and Genre Choice of Digital Game Players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286–304.

<https://doi.org/10.1080/08838151.2016.1164169>

Video Games Europe. (2023a, 28 de agosto). *All About Video Games, European Key Facts 2022*. Video Games Europe. [https://www.aevi.org.es/web/wp-](https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/07/Las-mujeres-juegan-consumen-participan-Informe-Ipsos-Mori.pdf)

[content/uploads/2021/07/Las-mujeres-juegan-consumen-participan-Informe-Ipsos-Mori.pdf](https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/07/Las-mujeres-juegan-consumen-participan-Informe-Ipsos-Mori.pdf)

Video Games Europe. (2023b, 12 de septiembre). List of video games with education potential. Video Games Europe. <https://www.videogameseurope.eu/games-in-society/education/list-of-educational-games/>

Zhang, Q., Cao, Yi., y Tian, J. (2021). Effects of violent video games on players' and observers' aggressive cognitions and aggressive behaviors. *Journal of Experimental Child Psychology*, 203. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.105005>