

**ESTUDIO SOBRE LAS CREENCIAS Y ACTITUDES ACERCA
DE LAS MUJERES EN EL ÁMBITO DE LOS VIDEOJUEGOS
EN LÍNEA**

Alumna: Melina Belén Becerra Brito
Tutorizado por: Pedro Luis Prieto Marañón

TRABAJO DE FIN DE GRADO DE PSICOLOGÍA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y LOGOPEDIA
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA
CURSO ACADÉMICO 2021-2022

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es analizar las creencias y actitudes sexistas que existe en el ámbito de los videojuegos, observando su relación con la diferencia de género en el nivel de sexismo en los videojuegos, situaciones de acoso sufridas y situaciones de acoso realizado. Con este fin se ha tomado una muestra de 70 personas con una media de edad de 26,5 a los que se les ha aplicado diferentes escalas. Los resultados obtenidos muestran que el género masculino posee una puntuación significativamente mayor en factores como nivel de sexismo en los videojuegos y en situaciones de acoso realizado, mientras que la población femenina y no binaria posee una puntuación significativamente mayor en el factor situaciones de acoso sufrido. Además, también se ha encontrado que las categorías de videojuegos de juego de disparos y juego de cartas son predictores del nivel de sexismo en los videojuegos.

Palabras clave: sexismo, videojuegos en línea, acoso.

ABSTRACT

The objective of this research is to analyze the sexist beliefs and attitudes that exist in the field of video games, observing their relationship with the gender difference in the level of sexism in video games, situations of harassment suffered and situations of harassment engaged. For this purpose, a sample of 70 people with a mean age of 26,5 years were administered different scales. The results obtained show that the male gender has a significantly higher score in factors such as the level of sexism in video games and in situations of harassment engaged, while the female and non-binary population has a significantly higher score in the factor situations of harassment suffered. In addition, *shooters* and *cards* video game genres have also been found to be predictors of the level of sexism in video games.

Keywords: sexism, online video games, harassment.

INTRODUCCIÓN

El sexismo

Actualmente, el sexismo es uno de los temas más candentes en la sociedad. El debate y lucha por el mismo ha repercutido de una manera impactante en la sociedad en el último siglo, afectando movimientos sociales, opinión pública, políticas de igualdad (Tornay-Márquez, 2021), modificación y creación de legislación referida a la misma (Saldaña-Díaz, 2008) e incluso al propio lenguaje (Pereiro, 2008).

De manera conceptual, cualquier evaluación positiva o negativa en cognición, conducta y afecto que se realice teniendo en cuenta la categoría sexual biológica puede ser etiquetada como “sexista” (Expósito, Moya y Glick, 1998). Es importante subrayar que se da en ambas valencias afectivas, aunque popularmente se atribuya sólo al aspecto negativo dado el sexismo más tradicional. Por ello, toma importancia el concepto de *sexismo ambivalente* de Glick y Fiske (1996), el cual está formado por las dimensiones de *sexismo hostil* y *sexismo benévolo*, representando con mayor exactitud la evolución del fenómeno sexista en las últimas décadas.

El *sexismo hostil* se basa en la idea de que existe una supuesta inferioridad o diferencia en las mujeres como grupo. Estos mismos autores utilizan tres dimensiones para definirlo: *paternalismo dominador* (las mujeres son débiles e inferiores), *diferenciación de género competitiva* (las mujeres no tienen características necesarias para gobernar instituciones sociales) y *hostilidad heterosexual* (las mujeres son peligrosas y manipuladoras debido a su poder sexual). El *sexismo benévolo*, por otro lado, otorga un afecto positivo estereotipado y limitado a ciertos roles que anima a la búsqueda de intimidad o de conductas prosociales con las mismas. Posee tres componentes equivalentes a las del sexismo hostil: el *paternalismo protector* (el hombre protege a la mujer), la diferenciación de género complementaria (hombre y mujer son complementarios, cada uno cumple un rol) y la *intimidad heterosexual* (las mujeres son las que proporcionan intimidad sexual) (Glick y Fiske, 1996).

Es decir, hay dos posibles dimensiones para el sexismo que se presentan en la sociedad, uno que abarca sentimientos negativos y

abiertamente agresivos hacia la mujer, situándola en un nivel inferior, y otro con un grado de positividad mucho más elevado y que dificulta reconocerlo como tal, poniendo obstáculos en la aceptación de esta visión como sexista de manera habitual. Esto es uno de los factores que hace que en una parte de la población se renuncie a ver el sexismo como un problema social actual y menos poniéndolo a la par con el racismo y el odio étnico (Czopp y Monteith, 2013), dificultando la actuación e intervención sobre el mismo. De esta manera, la idea de que el sexismo no es un problema actual se mantiene viva en la sociedad e influye en una parte de la sociedad (Glick y Rudman, 2010).

El anonimato de las pantallas

El acoso a mujeres y sexismo ha sido identificado como uno de los principales problemas de diferentes ámbitos en internet como redes sociales, foros, blogs y videojuegos (Fox y Tang, 2014; Marwick, 2013). De esta manera, se han hallado datos que reflejan que existe una mayor hostilidad hacia las mujeres que hacia los hombres en situaciones de acoso en línea, como también un mayor estrés emocional sufrido por ellas, demostrando una naturaleza insidiosa y constante en la misma (Pew Research Center, 2014).

Una de las demostraciones más habituales de este efecto en este tipo de plataformas es el humor sexista que nace en diversos comentarios en la propia red. Para muchos, el humor sexista tiene un valor inocuo y su objetivo es solamente crear diversión (LaFrance y Woodzicka, 1998). De hecho, en un estudio de Bill y Naus (1992) los participantes debían de calificar sobre cuán graciosa era una escena y cuán sexista era. Las personas que calificaron la escena como más graciosa, también la calificaron como menos sexista. Este humor perpetúa dicho comportamiento bajo la etiqueta de diversión, sin embargo, según LaFrance y Woodzicka (1998), no alcanza el mismo significado para las propias participantes. En concreto, en este estudio las mujeres dijeron sentirse más disgustadas, enfadadas, agresivas, resueltas y sorprendidas al escuchar una broma sexista.

Siguiendo esta línea, el *anonimato* que produce la comunicación en línea parece un claro impulsor de estas prácticas, manifestándose en *desinhibición tóxica* con conductas negativas como insultar, realizar *ciberbullying* o provocar a la gente (Christopherson, 2007; Lea, O'Shea, Fung y

Spears, 1992; Moor, Heuvelman y Verleur, 2010; Suler, 2004). Existen diferentes teorías acerca de la influencia de diferentes variables que perpetúan este tipo de comportamientos negativos. Entre estas variables se mencionan la incapacidad de ver la respuesta no verbal de otra persona, la cual hace que desaparezca la importancia que una persona pueda sentir por la respuesta de otra (Lea, O'Shea, Fung y Spears, 1992); la minimización del estatus; la autoridad que proporciona el anonimato en línea y la idea de que no hay un prejuicio regulado hacia las acciones realizadas por este medio (Christopherson, 2007).

Otra variable propuesta para este tipo de comportamientos viene de la mano de Suler (2004), quien habla de *imaginación disociativa*. Este concepto abarca la idea de que los usuarios de internet mantienen una identidad propia en este medio el cual es diferente de la identidad que porta en su día a día en el mundo real. Esta identidad posee afectos y cogniciones diferentes a su identidad diaria.

Acoso femenino en los videojuegos

El fenómeno del sexismo abarca diferentes medios dentro de la red, y un ejemplo claro de este problema en el mundo de los videojuegos es el estudio de Kuznekoff y Rose (2013), cuyos resultados demuestran que las personas con voz femenina reciben hasta tres veces más comentarios negativos durante el tiempo de juego en línea que las personas con voces masculinas o incluso que aquellas personas que no hablan por medio de chat de voz. De manera habitual reciben mayor número de contestación o cuestionamientos que el resto de grupos.

Para seguir subrayando esta problemática, los datos recogidos en estudios como el de Reach3insightstop3.com (2021) hablan como el 77% de las mujeres afirman haber experimentado discriminación sexista mientras juegan. Entre ellos son habituales recibir insultos, mensajes sexuales inapropiados, preguntas no solicitadas acerca de relaciones, personas saboteando o abandonando la partida al descubrir que una miembro de su equipo es una mujer, *gatekeeping*, comentarios condescendientes o desdeñosos, ser más señaladas a la hora de falta de habilidad con respecto a otras personas de género masculino y consejos no solicitados.

Estos fenómenos son tan comunes que en esta misma encuesta se encontró que un 59% de las jugadoras ocultan su género cuando juegan en línea para evitar los conflictos. Dentro de ello, utilizan estrategias como usar la comunicación escrita evitando declarar su género, fingen ser del género contrario o simplemente evitan jugar.

Factores situacionales

La literatura previa establece dos tipos de factores situacionales que fomentan este tipo de comportamiento en diferentes ámbitos: el contexto de género y el clima organizacional (Willness, Steel y Lee, 2007).

El *contexto de género* se refiere a que hay más probabilidad de se experimente mayor acoso sexual en un ambiente dominado por hombres (Willness et al, 2007). Al ser un menor número se resalta una cantidad de interacciones mucho más sexualizadas con los hombres.

Además, también se da el hecho de que cuando algo es tradicionalmente masculino, la presencia femenina se ve como una “intrusión” a dicho lugar, se puede percibir incluso como una amenaza a su masculinidad (Berdahl, 2007). Hay campos los cuales se consideran intrínsecamente masculinos, en los cuales las mujeres pueden ser vistas como intrusas. Ejemplos de esto puede ser el deporte y su conflicto con el rol femenino (Connell, 1987) o, incluso, videojuegos clasificados con mayor ratio de violencia (Kasumovic, Blake, Dixson y Denson, 2015), como pueden ser categorías como horror o disparos.

El *clima organizacional* se refiere a las normas sociales referidas al comportamiento relacional entre los individuos en una organización. Según Bergman et al (2002), hay tres aspectos que afectan al concepto del acoso sexual en este contexto: el riesgo percibido a la hora de reportar acoso sexual, la percepción de la importancia de reportar acoso sexual y la falta de castigos significativos hacia aquellos que ejercen el acoso. En el ámbito de los videojuegos, estos castigos incluyen avisos, suspensiones o restricciones.

Hipótesis

A la vista de lo anteriormente expuesto, el objetivo del trabajo se centra en analizar y estudiar las creencias y las actitudes dirigidas hacia el sexismo

que existen hoy en día en la población juvenil que tiene como afición los videojuegos online. Para ello planteamos las siguientes hipótesis:

Hipótesis 1: existirá una relación entre el nivel de sexismo y la realización de acoso.

Hipótesis 2: el nivel de sexismo se presentará en mayor medida en videojuegos de temática socialmente masculina: violencia (horror y disparos) y deporte.

Hipótesis 3: el nivel de sexismo en los videojuegos será mayor en personas de género masculino, en comparación a personas de género femenino.

Hipótesis 4: el nivel de vivencias de situaciones de acoso será mayor en personas de género femenino que en personas de género masculino.

Hipótesis 5: el nivel de realización de acoso será mayor en personas de género masculino que en personas de género femenino.

METODOLOGÍA

Participantes

La muestra, escogida por muestreo de conveniencia, está conformada por 70 participantes, de los cuales 40 sujetos (55,71%) son de género masculino, 24 sujetos (34,3%) son de género femenino y 6 (8,6%) son de género no binario. La edad de los y las participantes comprende un intervalo de entre 20 y 40 años, con una media de 26,5 años y una desviación típica de 4,47.

Con respecto al nivel educativo, en el que se registra tanto si están cursando actualmente como si ya ha sido terminado, un 5,7% de la población ha alcanzado como máximo el nivel de educación secundaria, un 5,7% cuenta con bachillerato o ciclo técnico medio, un 30% posee nivel de ciclo técnico superior, un 45,7% estudios universitarios y un 12,9% de la población estudios postuniversitarios.

Instrumentos

Para llevar a cabo la recogida de datos, se elaboró un instrumento que contenía las siguientes escalas:

Escala de datos sociodemográficos: se realizó un cuestionario cuya finalidad era conocer los datos de los y las participantes, Incluyendo género, edad y nivel educativo cursado (incluyendo el actual).

Escala de datos relativos a videojuegos: en el cual se incluía el número de horas semanales dedicadas a los videojuegos y cuáles son las categorías preferidas (hasta un máximo de tres), junto a ejemplos de los mismos. Las categorías de esta escala se pueden observar en el **Anexo 1**.

Escala de Sexismo Ambivalente para Jugadores y Jugadoras de Videojuegos en línea (ESJV): cuyo diseño ha sido basado en el Inventario de Sexismo Ambivalente para Adolescentes (ISA) desarrollado por (2007) a partir del *Ambivalent Sexism Inventory (ASI*; Glick y Fiske, 1996) y en el *Video Game Sexism Scale*, realizado por Fox y Tang (2014). Adaptado al campo de los videojuegos, añadiendo, eliminando y modificando ítems de esta escala, elaborados en base a recolección cualitativa de experiencias en este ámbito. Originalmente se diseñó con 17 ítems.

Además, para la corrección de la escala también hay que tener en cuenta que el ítem 1 se trata de un ítem inverso. Se mide en escala Likert con una puntuación de entre 1 y 6, donde 1 es “Nada de acuerdo” y 6 es “Muy de acuerdo”.

Dicho cuestionario se puede encontrar en el **Anexo 2**.

La fiabilidad de la escala original del ISA presenta un coeficiente del alfa de Cronbach de 0,81.

Escala de Técnicas de Ocultación y Evitación de Género utilizados (ETOEG): elaboradas a partir de los datos recogidos por el estudio de Reach3insightstop3.com (2021). Cuenta con 5 ítems y se mide en escala Likert de 1 a 5, donde 1 es “Nunca” y 5 es “Casi siempre”.

Dicho cuestionario se puede encontrar en el **Anexo 3**.

Escala de Vivencia y Realización de Experiencias Negativas relacionadas con Conductas Sexistas (EVRNS): elaboradas a partir de los datos recogidos por el estudio de Reach3 Insights y Lenovo (2021). Cuenta con 14 ítems, donde 8 van vinculados a la vivencia y 6 a la realización. Se mide en escala Likert de 1 a 5 donde 1 es “Nunca” y 5 es “Casi siempre”.

Dicho cuestionario se puede encontrar en el **Anexo 4**.

Procedimiento

La recogida de datos tuvo lugar entre el 30 de marzo y el 10 de abril del 2022, a partir de un cuestionario realizado mediante la herramienta Google Forms. Se procedió a su administración a través de Internet utilizando medios de comunicación y redes sociales (WhatsApp, Telegram y Twitter) para su distribución a amigos/as, familiares y compañeros/as de trabajo usando el correo electrónico como método de registro para evitar dobles respuestas.

En la introducción a la recogida de datos se fue informado la necesidad de leer y aceptar consentimiento informado en la participación de la investigación, siendo la participación completamente voluntaria.

Análisis de datos

Para el análisis primero fueron exportados los datos a una hoja de cálculo, realizando la agrupación y recodificación de los mismos. Una vez hecho esto, se exportaron al programa estadístico de libre acceso *jamovi 2.2.5*. Luego, se llevó a cabo el alfa de Cronbach para determinar la fiabilidad de las escalas realizadas, además de revisar los datos descriptivos de las escalas utilizadas. Primero se hizo una investigación utilizando una matriz de correlación entre las variables, para investigar las relaciones principales.

Una vez realizado, se hicieron varias regresiones múltiples, usando como variables dependientes tanto las situaciones de acoso sufrido como las situaciones de acoso realizado, y como variables independientes las diferentes escalas, así como los factores de edad, nivel de estudios y cantidad de horas dedicadas a los videojuegos a la semana. Otra regresión utilizó como variable dependiente el nivel de sexismo en los videojuegos, y como variables independientes las diferentes categorías de videojuegos preferidas codificadas como variables dicotómicas.

Finalmente, se hizo un ANOVA unidireccional utilizando el género como variable de agrupación y como variables dependientes el nivel de sexismo en videojuegos, las situaciones de acoso sufrido y realizado.

RESULTADOS

La primera tarea realizada fue estimar el coeficiente de fiabilidad de cada una de las escalas empleadas utilizando el alfa de Cronbach. Los resultados fueron de $\alpha=.733$ para sexismo en videojuegos (SV), $\alpha=.730$ para técnicas de evitación utilizadas (TEU), de $\alpha=.767$ para situaciones de acoso sufridas (AS) y $\alpha=.760$ para situaciones de acoso realizadas (AR).

Una vez hecho esto, se realizó el cálculo de coeficientes de correlación de las variables implicadas, tanto de las escalas utilizadas como de las variables demográficas de edad, nivel educativo y número de horas dedicadas a la semana, como puede verse en la tabla 1.

Tabla 1

Matriz de correlaciones entre las variables principales del estudio.

	SV	TEU	AS	AR	Edad	Estudios	Horas
SV	-						
TEU	-0.209	-					
AS	-0.214	0.515 ***	-				
AR	0.423 ***	-0.139	0.101	-			
Edad	0.198	-0.295 *	-0.356 **	0.178	-		
Educación	-0.064	-0.170	-0.068	-0.228	-0.054	-	
Horas	0.077	-0.159	0.006	0.132	0.117	-0.125	-

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Así, como puede verse en la tabla, se presenta una correlación positiva significativa entre el nivel de sexismo en los videojuegos (SV) con las situaciones de acoso realizado (AR) ($r(68)=0.423$, $p<.001$), así como una correlación positiva estadísticamente significativa entre técnicas de evitación utilizadas (TEU) y situaciones de acoso sufrido (AS) ($r(68)=0.515$, $p<.001$), y una ligera correlación negativa con la edad ($r(68)=-0.295$, $p=0.013$). Por último, también se observa una correlación negativa significativa entre edad y situaciones de acoso sufridas (AS) ($r_{xy}=-0.356$, $p=0.002$).

Una vez hecho esto, se procedió a realizar dos regresiones múltiples paso a paso, en una de ellas se tomó como variable dependientes las situaciones de acoso sufrido (AS) y en la otra se usó las situaciones de acoso realizado (AR). En ambos casos, se utilizaron como variables independientes

las medidas de SV, TEU, edad, nivel educativo y horas dedicadas a los videojuegos.

La primera de las regresiones múltiples resultó ser significativa ($R^2=0.290$, $F(2, 67)=15.11$, $p=0.002$) y que los principales predictores de las situaciones de acoso sufrido son la edad ($\beta=-0.223$, $p=0.039$) y las técnicas de evitación utilizadas (TEU) ($\beta=0.449$, $p<.001$).

Con respecto a la segunda regresión, sus resultados fueron que el único predictor significativo de las situaciones de acoso realizado es el nivel de sexismo en los videojuegos (SV) ($R^2=0.179$, $F(1, 68)=14.8$, $p <.001$).

Una vez realizada esta prueba, se procedió a realizar una tercera regresión múltiple paso a paso. En ella, se escogió como variable dependiente el nivel de sexismo en los videojuegos, mientras que las variables independientes fueron las diferentes opciones de la pregunta de respuesta múltiple acerca de la categoría preferida en videojuegos (CPV), donde cada opción fue codificada de manera dicotómica, de tal manera que 0 significa que no se señala y 1 significa que sí se señala. Los resultados de esta regresión se pueden observar en la tabla 2.

Tabla 2

Prueba Ómnibus ANOVA de nivel de sexismo relacionado a categoría preferida

Model	R ²
1	0.19

Predictor	Suma de cuadrados	gl	F	p
Modelo	1446	2	7.85	<.001
Cartas	1173	1	12.73	<.001
Disparos	405	1	12.73	0.040
Residuales	6175	67		
Total	7621	69		

Nombres	Estimación	DT	β	df	t	p
(Intercepto)	37.07	1.15	0.000	67	32.31	<.001
Cartas	12.30	3.45	0.395	67	3.57	<.001
Disparos	5.05	2.41	0.232	67	2.10	0.040

En esta tabla se puede observar como la regresión general resultó estadísticamente significativa ($R^2=0.19$ $F(2, 67)=7.85$, $p <.001$), y también que las categorías que son mayores predictores de nivel de sexismo en videojuegos son la categoría de cartas ($\beta=0.395$, $p<.001$) y la categoría de disparos ($\beta=0.232$, $p=0.040$). El resto de variables predictoras no resultaron ser estadísticamente significativas.

Por último, se llevó a cabo una prueba ANOVA unidireccional utilizando como variables dependientes SV, AS y AR y usando género como variable de agrupación, para comparar el efecto en los diferentes grupos. El resultado se puede ver en la tabla 3.

Tabla 3

ANOVA unidireccional de Fisher. VD: Sexismo en los Videojuegos / Situaciones de acoso sufrido / Situaciones de acoso realizado. Variable agrupación: Género

		F	gl1	gl2	p
SV		8.09	2	67	<.001
AS		15.40	2	67	<.001
AR		4.95	2	67	0.010

	Género	N	Media	DT	Error típico
SV	Femenino	24	32.71	7.877	1.608
	Masculino	40	40.95	10.863	1.718
	No binario	6	28.67	4.676	1.909
AS	Femenino	24	24.58	6.672	1.362
	Masculino	40	16.50	4.658	0.736
	No binario	6	23.33	9.331	3.809
AR	Femenino	24	6.42	0.776	0.158
	Masculino	40	8.05	2.846	0.450
	No binario	6	6.17	0.408	0.167

En ella se observa que hay una diferencia estadísticamente significativa en las medias de al menos dos grupos en las variables SV ($F(2,67) = 8.09$, $p <.001$), AS ($F(2,67) = 15.40$, $p <.001$) y AR ($F(2,67) = 4.95$, $p = 0.010$).

En ella se pueden ver que las personas de género masculino presentan puntuaciones mayores de manera significativa en SV ($M=40.95$, $DT=10.86$) que las personas de género femenino ($M=32.71$, $DT=7.877$) y no binarios ($M=28.67$, $DT=4.67$).

También podemos ver diferencias significativas en la variable AS. En ella, las personas de género femenino presentan una media de 24.58 ($DT=6.67$) y las de género no binario una media de 23.33 ($DT=9.33$), puntuaciones mayores a las de las personas de género masculino ($M=16.50$, $DT=4.66$).

Finalmente, podemos ver que las personas de género masculino poseen una puntuación significativamente mayor en la escala de AR ($M=8.05$, $DT=2.85$) en comparación a las personas de género femenino ($M=6.42$, $DT=0.77$) y de género no binario ($M=6.17$, $DT=0.40$).

DISCUSIÓN

El principal objetivo de esta investigación es estudiar y analizar las creencias y actitudes presentes en el ámbito de los videojuegos en línea, el cual está dedicado principalmente a la población joven. También se pretende observar la relación del acoso sufrido y el acoso realizado con respecto a variables como género, edad, nivel educativo o categoría de videojuego preferida.

En primer lugar, se realizó el cálculo de la bondad psicométrica de los instrumentos utilizados. Así, se observó una ligera estabilidad entre los coeficientes de fiabilidad de las diferentes escalas, yendo desde $\alpha=.730$ para la escala de técnicas de evitación utilizadas hasta $\alpha=.767$ para la escala de situaciones de acoso sufridas.

A continuación, se analizó las diferentes relaciones existentes entre las cuatro escalas utilizadas y los principales datos demográficos utilizando análisis correlacionales, encontrando una relación positiva esperada previamente entre nivel de sexismo en los videojuegos y situaciones de acoso realizado. Además de estas variables, también se encontraron relaciones de factores no esperadas previamente. Una de ellas es la relación de situaciones de acoso sufrida, siendo positiva con las técnicas de evitación utilizadas y ligeramente negativa con respecto a la edad, al igual una relación negativa entre estas dos últimas variables mencionadas.

Tras este análisis, se intentó determinar los principales predictores tanto de las situaciones de acoso sufrido como de las situaciones de acoso realizadas.

En el factor de situaciones de acoso sufrido, los principales predictores resultaron ser la edad, con una correlación negativa, y las técnicas de evitación utilizadas. Es decir, las personas que sufren mayor número de situaciones de acoso tienden a utilizar mayor cantidad de técnicas de evitación y a ser personas más jóvenes. Esto puede estar relacionado con fomentar el uso de técnicas de evitación tras vivenciar experiencias negativas en el ámbito de los videojuegos, buscando una manera de evitar dichos problemas en el futuro, como señalan los datos de Reach3insightstop3.com (2021). Con respecto a la edad, a pesar de que quizás haya que hacer futuras investigaciones para ver este tipo de efectos, es posible que se haya dado ya que la edad media del género masculino en la muestra es de una edad media mayor a la edad media del género femenino y no binario.

Por otro lado, para el segundo factor, situaciones de acoso realizada, se pudo observar que el único predictor de entre las variables demográficas utilizadas es el nivel de sexismo en los videojuegos.

Dadas los resultados del estudio de la Pew Research Center (2014) y de las investigaciones de Kuznekoff y Rose (2013), se esperaba encontrar una relación significativa entre el nivel de sexismo en los videojuegos y las situaciones de acoso realizadas. Según los resultados obtenidos, podemos decir que este aspecto ha sido confirmado en ese estudio.

Por otro lado, se esperaba encontrar predictores significativos de nivel de sexismo en los videojuegos en categorías de videojuegos asociadas socialmente a un rol más masculino como deportes o violencia, como disparos y horror (Connell, 1987; Kasumovic et al, 2015). Sin embargo, a pesar de que los resultados han mostrado que un importante predictor del nivel del sexismo en los videojuegos ha sido la categoría “juegos de disparos”, la predicción inicial de “juegos de horror” no ha sido encontrada. De hecho, el efecto más importante con diferencia ha sido el de la categoría de “juegos de cartas”, el cual no ha sido prevista a priori.

Finalmente, la última prueba de análisis guarda relación con la comparación de los diferentes géneros, es decir, masculino, femenino y no binario. Las variables dependientes en las que se examinó la comparación de medias fueron tanto nivel de sexismo en los videojuegos, situaciones de acoso

sufridas y situaciones de acoso realizadas, siguiendo las líneas de estudio de Fox y Tang (2014), Marwick (2013), Kuznekoff y Rose (2013) y la Pew Research Center (2014).

Con respecto al nivel de sexismo en los videojuegos, se esperaba encontrar que el género masculino tuviese una puntuación significativamente mayor a las personas de género femenino. Los resultados en este estudio han apoyado dicha hipótesis, encontrando dicha diferencia. Además, también se encontró diferencia entre el género masculino y el género no binario, no prevista inicialmente.

Las predicciones para la variable de situaciones de acoso sufridas, por otro lado, apoyaba que las personas de género femenino sufrirían un mayor número de situaciones de acoso respecto a la población de género masculino. Tras el análisis pertinente de los datos, los resultados del mismo apoyan esta hipótesis. Además, sin haber sido visto a priori, también existe diferencia entre las personas de género masculino y las personas de género no binario, estas últimas también sufriendo mayor número de situaciones de acoso sufridas.

Cabe señalar que este factor tiene cierto punto de subjetividad, ya que la percepción del sujeto puede influir en la valoración de dicha situación. De esta manera, algunos sujetos pueden otorgarle un significado más agresivo y ofensivo a ciertas situaciones, mientras que otros, siguiendo la creencia de que el sexismo no es un problema actual (Glick y Rudman, 2010) pueden reducir la experiencia negativa sufrida o no calificarla como acoso sexista debido a la percepción de dicha situación como una broma aislada.

Finalmente, en la variable de situaciones de acoso realizadas se esperaba encontrar una puntuación mayor en las personas de género masculino. Es decir, la población de género masculino ejercería actitudes de acoso de manera más frecuente. Los datos hallados en este estudio apoyan esta diferencia, tanto comparado con el género femenino como con el género no binario. Además, estos resultados son llamativos porque es habitual que en los autoinformes se genere una tendencia de respuesta en la que se busca ser retratado de una manera positiva y agradable, aunque eso implique ser menos objetivo o mentir (Holtgraves, 2004), esto es lo conocido como deseabilidad social.

Es decir, incluso estando presente ante este tipo de sesgo, ha dado un resultado significativo. Esto también puede provenir acerca de los enunciados de los ítems de la escala, los cuales han sido redactados continuamente utilizando la situación “de broma hacia una persona desconocida”. De esta forma, se ha buscado utilizar la relación situación humorística-situación sexista que se sigue en los estudios de Bill y Naus (1992) para intentar disminuir el sentimiento de juicio. Teniendo en cuenta los estudios de LaFrance y Woodzicka (1998), sin embargo, dicha implicación humorística por parte del usuario, puede implicar un significado diferente con respecto a la persona que lo recibe, por lo que aunque el sujeto lo vea como una situación humorística existe la probabilidad de que la persona objetivo de dicha broma no lo haya percibido en el mismo grado de humor, o siquiera como una situación de humor.

Conclusiones

En conclusión, los resultados destacables de este estudio pueden ser separados según cada uno de sus factores.

Empezando con el nivel de sexismo en los videojuegos, se ha podido establecer una relación significativa con el género masculino al igual que una relación predecible y directa con el número de situaciones de acoso realizado. También se encontró que los predictores relacionados a ello con respecto a las categorías de videojuegos preferidas estaban relacionados con los juegos de disparos y los juegos de cartas.

Por otro lado, no se encontró una relación significativa con otras variables como edad, nivel educativo o horas dedicadas a los videojuegos a la semana.

Siguiendo con las situaciones de acoso sufridas, se ha podido establecer que los predictores de la misma son edad, de manera negativa, así como positiva con las técnicas de evitación utilizadas. Por otro lado, también se ha encontrado una relación estadísticamente significativa entre esta variable y las personas de género femenino y no binario. Tampoco se encontró una relación significativa con factores como nivel educativo u horas dedicadas a los videojuegos a la semana.

Por último, en la variable de situaciones de acoso realizada se ha podido establecer un predictor principal, siendo este el nivel de sexismo en videojuegos, así como una predisposición por parte de la muestra masculina a ejercer este tipo de conductas. Finalmente, no se encontró ningún tipo de relación significativa con respecto a edad, nivel educativo u horas dedicadas a los videojuegos a la semana.

Se debe destacar que el estudio realizado posee una serie de limitaciones que tienen que ser consideradas en un futuro. Para empezar, la muestra no fue extraída de manera aleatoria, ya que en diversas ocasiones se tuvo que buscar participantes para el mismo, además de ser ámbitos muy cerrados. Se continúa con el factor de que la muestra no es del todo representativa, con respecto a la proporción de personas de diferente género, así como con un número relativamente limitado. Finalmente, sería deseable mejorar las escalas utilizadas con el fin de incrementar sus niveles de fiabilidad y eliminar mayor sesgo de las respuestas.

Para futuros estudios, sería recomendable buscar una muestra mayor con una mejor aleatorización con el fin de que sea lo más representativa posible. También sería de interés investigar la variable edad con la que existe relación con respecto a las situaciones de acoso sufridas, además de establecer una escala de medida de percepción de sensibilidad con respecto al acoso sufrido y escala de control de deseabilidad social general. Así pues, profundizar en los campos de dominio del género masculino, para investigar resultados como el alto nivel de relación en el nivel de sexismo en los videojuegos relacionado con la categoría de cartas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Berdahl, J. L. (2007). Harassment based on sex: Protecting social status in the context of gender hierarchy. *Academy of Management Review*, 32(2), 641-658.
- Bergman, M. E., Langhout, R. D., Palmieri, P. A., Cortina, L. M., & Fitzgerald, L. F. (2002). The (un) reasonableness of reporting: Antecedents and consequences of reporting sexual harassment. *Journal of Applied Psychology*, 87(2), 230.

- Bill, B., & Naus, P. (1992). The role of humor in the interpretation of sexist incidents. *Sex Roles*, 27(11), 645-664.
- Christopherson, K. M. (2007). The positive and negative implications of anonymity in Internet social interactions: "On the Internet, Nobody Knows You're a Dog". *Computers in Human Behavior*, 23(6), 3038-3056.
- Connell, R. (1987). *Gender and power: Society, the person and sexual politics*. John Wiley & Sons.
- Czopp, A. M., & Monteith, M. J. (2003). Confronting prejudice (literally): Reactions to confrontations of racial and gender bias. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29(4), 532-544.
- De Lemus, S., Castillo, M., Moya, M., Padilla, J. L., & Ryan, E. (2008). Elaboración y validación del Inventario de Sexismo Ambivalente para Adolescentes. *International journal of clinical and health psychology*, 8(2), 537-562.
- Expósito, F., Moya, M. C., & Glick, P. (1998). Sexismo ambivalente: medición y correlatos. *Revista de Psicología social*, 13(2), 159-169.
- Fox, J., & 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.
- Garaigordobil, M. (2013). Sexismo y alexitimia: Correlaciones y diferencias en función del género, la edad, y el nivel de estudios. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 29(2), 368-377.
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of personality and social psychology*, 70(3), 491.
- Glick, P., & Rudman, L. A. (2010). Sexism. En *The sage handbook of prejudice, stereotyping and discrimination* (pp. 328-344). SAGE Publications Inc.
- Holtgraves, T. (2004). Social desirability and self-reports: Testing models of socially desirable responding. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 30(2), 161-172.
- Kasumovic, M. M., Blake, K., Dixon, B. J., & Denson, T. F. (2015). Why do people play violent video games? Demographic, status-related, and

- mating-related correlates in men and women. *Personality and Individual Differences*, 86, 204-211.
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541-556.
- LaFrance, M., & Woodzicka, J. A. (1998). No laughing matter: Women's verbal and nonverbal reactions to sexist humor. In *Prejudice* (pp. 61-80). Academic Press.
- Lea, M., O'Shea, T., Fung, P., & Spears, R. (1992). *'Flaming' in computer-mediated communication: Observations, explanations, implications*. Harvester Wheatsheaf.
- Lewin, K. (1947). Frontiers in group dynamics: II. Channels of group life; social planning and action research. *Human relations*, 1(2), 143-153.
- Marwick, A. (2013). Gender, sexuality and social media. *The social media handbook*, 59-75.
- Moor, P. J., Heuvelman, A., & Verleur, R. (2010). Flaming on youtube. *Computers in human behavior*, 26(6), 1536-1546.
- Pereiro, C., del Carmen, M., & Barcia, S. R. (2008). Lenguaje excluyente y género. In *Actas do XIII Congreso Internacional de Lingüística Xeral* (pp. 146-153).
- Pew Research Center (2014a). *Online harassment*. Washington, DC: Author. <<http://www.pewinternet.org/2014/10/22/online-harassment/>>
- Reach3insightstop3.com (2021). *Women in Gaming*. [online] Disponible en: <<https://www.reach3insightstop3.com/women-in-gaming/>> [Accedido el 28 Abril 2022].
- Saldaña Díaz, M. (2008). Transversalidad de la participación equilibrada de género en el marco internacional: Su recepción en la ley de igualdad española. *Feminismo/s (Universidad De Alicante)*, (12), 79-133.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, 7(3), 321-326.
- Tornay-Márquez, M. C. (2021). Gender and media: contribuciones a una comunicación con perspectiva de género desde el feminismo y su influencia en las políticas de igualdad.

Willness, C. R., Steel, P., & Lee, K. (2007). A meta-analysis of the antecedents and consequences of workplace sexual harassment. *Personnel psychology, 60*(1), 127-162.

ANEXO 1: Categorías de videojuegos en la escala referida a datos de videojuegos

- Acción (Minecraft, Monster Hunter, Sea of Thieves...)
- Battle Royale (Fortnite, Apex Legends...)
- Cartas (Hearthstone, Legends of Runaterra...)
- Deportes (FIFA, Rocket League...)
- Disparos / Shooter (Call of Duty, Valorant...)
- Horror (Dead by Daylight, Phasmophobia...)
- Lucha / Fighting (Street Fighter, Super Smash Bros, Soul Calibur...)
- MMORPG (World of Warcraft, Final Fantasy XIV, Lost Ark...)
- MOBA (Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm...)

ANEXO 2: Escala de sexismo ambivalente para Jugadores y Jugadoras de Videojuegos en línea (ESJV)

1. Me sentiría cómodo/a jugando con una mujer en una partida competitiva
2. Hay menos mujeres jugando videojuegos porque, en general, les interesa menos
3. La sensibilización hacia el sexismo ha hecho que actualmente no haya sexismo en los videojuegos
4. En general, me siento más cómodo/a jugando con un hombre
5. Las mujeres son menos competitivas
6. Me sentiría cómodo/a jugando con un hombre en una partida competitiva
7. Las mujeres son más sensibles, por lo que a la hora de orientarlas y hablarles hay que ir con cuidado
8. Es habitual que si hay una mujer en una partida sea la que peor puntuación tenga
9. Los hombres aprenden más rápido cómo funciona un videojuego
10. Las mujeres se desenvuelven mejor en el uso de personajes de apoyo
11. La mayor parte de mujeres que juegan videojuegos es porque sus parejas les han iniciado en el mismo
12. Las mujeres suelen interpretar comentarios inocentes como sexistas
13. Es mejor que las mujeres y los hombres compitan en equipos separados en torneos de videojuegos
14. En general, me siento más cómodo/a jugando con una mujer
15. Los hombres se desenvuelven mejor en el uso de personajes agresivos
16. Las mujeres se ofenden muy fácilmente
17. Los hombres son mejores jugadores de videojuegos
18. Las mujeres suelen exagerar sus problemas
19. Muchas mujeres se aprovechan su género para que les regalen objetos dentro de los videojuegos.
20. Cuando un equipo femenino pierde contra otro masculino, ellas se suelen quejar de haber sido discriminadas.

ANEXO 3: Escala de Técnicas de Ocultación y Evitación de Género utilizados (ETOEG)

1. ¿Alguna vez te has expresado evitando mostrar tu género en el chat escrito?
2. ¿Alguna vez has evitado utilizar el chat de voz para evitar situaciones incómodas?
3. ¿Alguna vez has utilizado un modulador de voz para fingir ser del género contrario?
4. ¿Alguna vez has jugado solo con amigos/as o conocidos/as para evitar situaciones incómodas con personas desconocidas?
5. ¿Alguna vez has evitado utilizar personajes de género o diseño femenino?

ANEXO 4: Escala de Vivencia y Realización de Experiencias Negativas relacionadas con Conductas Sexistas (EVRNS)

Situaciones de Acoso Sufridas

- ¿Alguna vez una persona desconocida te ha pedido que le des tu cuenta de redes sociales? (Instagram, Twitter, Facebook, TickTock...)
- ¿Alguna vez una persona desconocida te ha preguntado si tienes pareja?
- ¿Alguna vez una persona desconocida te ha dicho expresiones que has percibido como machistas?
- ¿Alguna vez una persona desconocida te ha dicho expresiones que has percibido como amenazas?
- ¿Alguna vez una persona desconocida te ha dicho expresiones que has percibido como sexuales?
- ¿Alguna vez una persona desconocida te ha solicitado que dejes de jugar a algo por tu género?
- ¿Alguna vez una persona desconocida te ha defendido en una situación incómoda?
- ¿Alguna vez una persona desconocida ha dado por supuesto que cumples el rol de apoyo?

Situaciones de Acoso Realizadas

- ¿Alguna vez has pedido las cuentas de redes sociales a una persona desconocida? (Instagram, Twitter, Facebook, TickTock...)
- ¿Alguna vez le has preguntado si tiene pareja a una persona desconocida?
- ¿Alguna vez has bromeado con expresiones machistas a una persona desconocida?
- ¿Alguna vez has bromeado con amenazas violentas a una persona desconocida?
- ¿Alguna vez has transmitido deseo sexual en broma a una persona desconocida?
- ¿Alguna vez has solicitado que alguien deje de jugar a algo por su género a una persona desconocida?