

LA VIOLENCIA POR RAZÓN DE GÉNERO EN VIDEOJUEGOS ONLINE. UNA MIRADA A TRAVÉS DE LAS VÍCTIMAS

Trabajo de Fin de Grado

Grado en Pedagogía

Modalidad: Investigación

Convocatoria: Junio 2022

Curso Académico: 2021-2022

Ylenia del Sol Barreto Cabrera

alu0101205809@ull.edu.es

Tutor: José Luis Castilla Vallejo

jlcast@ull.edu.es

Agradecimientos

A José Luis, mi tutor, por haber sido guía e inspiración tanto al comienzo como al final en esta aventura de cuatro años.

A mi madre, mi padre, mi hermano Yehosua, mi hermana Haridian y a mi tío Tito, por ser familia y hogar y haberme apoyado incondicionalmente.

A Irene, mi compañera de vida, por haber sido mi sostén emocional y siempre ofrecerse a escucharme y ayudarme.

A Fher, por estar siempre en lo bueno, en lo malo y en lo peor. A Sergio, por su paciencia y fiel compañía. También a Alba, Gustavo, Gonzalo, Paula, Nathalie, Jorge y Álvaro por hacerlo todo más divertido y compartir todos/as juntos/as lo mágico de esta etapa.

A Pablo, Mel, Yole y David, por haber sido mis compañeros/as en este corto pero intenso viaje. Ojalá tenernos siempre.

Y a mi abuela Marisol, a quien seguro le hubiese hecho ilusión ver este documento hecho realidad, pero tuvo que partir un año antes.

RESUMEN / PALABRAS CLAVE

Los videojuegos son una de las formas de entretenimiento más frecuentes en el ocio actual. En especial, los videojuegos multijugador en línea se han convertido en una red social que une a grandes comunidades de videojugadores/as que interactúan entre sí durante las partidas. Es por ello que se presentan también como escenario para casos de violencia en la red; especialmente contra las mujeres y personas no binarias a las que la sociedad percibe como tal, quienes sufren continuas situaciones de violencia por cuestiones de género.

Mediante este proyecto de investigación se pretende responder a una necesidad detectada: la escasez de estudios sobre esta cuestión, que permitirían ofrecer una mejor visión de esta problemática real. Concretamente, se busca observar la incidencia en la isla de Tenerife de casos de ciberviolencia por razón de género en partidas multijugador *online*, cómo reaccionan las afectadas ante estas situaciones y qué impacto tienen en su vida cotidiana, con el fin de utilizar la información obtenida para dar una respuesta educativa adecuada y óptima.

Palabras clave: videojuegos multijugador, sexismo, ciberviolencia, género, víctimas de violencia.

ABSTRACT / KEYWORDS

Video games are one of the most common ways of entertainment nowadays. In particular, multiplayer online video games have become a social network with big communities of gamers who interact with each other during games. Because of that, online video games could also be a scenario where online violence occurs, especially against women and non-binary people who are perceived as such, who suffer continuous situations of violence due to gender issues.

This research project is intended to be an answer to a detected need: the scarcity of studies on this issue, which would offer a better view of this real problem. Specifically, it seeks to observe the incidence of cases of cyberviolence due to gender issues in online multiplayer games in Tenerife, how the victims react and the impact it has on them, in order to use the information obtained to provide an adequate and optimal educational response.

Keywords: multiplayer video games, sexism, cyberviolence, gender, victims of violence.

ÍNDICE

ABSTRACT / KEYWORDS	2
ÍNDICE DE GRÁFICAS Y TABLAS	4
MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	7
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	12
Justificación del tema	12
Objetivos	12
METODOLOGÍA	13
Enfoque metodológico	13
Participantes	14
Técnicas de recogida de información	15
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	16
CONCLUSIONES Y VALORACIONES	33
ANEXOS	38
ANEXO I: Preguntas del cuestionario administrado a la población	39
ANEXO II: Guía para la entrevista a Natalia Ridaó	46
ANEXO III: Guía para la entrevista a la streamer Naradiel	47
ANEXO IV: Gráficas generadas a partir de las respuestas del cuestionario	48
ANEXO V: Recopilatorio de respuestas de las ocho streamers en sus preguntas de escala	66

ÍNDICE DE GRÁFICAS Y TABLAS

Gráficas

Todas las gráficas utilizadas se encuentran en el anexo IV de este mismo documento y se hace referencia a las mismas a lo largo de todo el documento.

- Gráfica I: Género con el que se identifican las encuestadas 48
- Gráfica II: Edad de las encuestadas 48
- Gráfica III: Tiempo que llevan las encuestadas jugando a videojuegos 49
- Gráfica IV: Horas semanales que dedican a los videojuegos las encuestadas 49
- Gráfica V: Vivencias personales de las encuestadas 50
- Gráfica VI: Razones por las que sucedió la violencia hacia las encuestadas 50
- Gráfica VII: Reacciones ante la violencia de las encuestadas 51
- Gráfica VIII: Forma de actuar de las encuestadas 51
- Gráfica IX: Forma de actuar deseada por las encuestadas 52
- Gráfica X: Vivencias de testigo de las encuestadas 52
- Gráfica XI: Forma de descubrir situaciones de violencia de las encuestadas 53
- Gráfica XII: Razones por las que ocurrió la violencia de la que fueron testigo las encuestadas 53
- Gráfica XIII: Reacciones de las víctimas de las que fueron testigos las encuestadas 54
- Gráfica XIV: Conteo del número de *streamers* entre las encuestadas 54
- Gráfica XV: Vivencias personales de violencia de las *streamers* 55
- Gráfica XVI: Razones por las que ocurrió la violencia hacia las *streamers* 55
- Gráfica XVII: Reacciones ante la violencia de las *streamers* 56
- Gráfica XVIII: Formas de actuar de las *streamers* 56
- Gráfica XIX: Vivencias de testigo con *streamers* de las encuestadas 57
- Gráfica XX: Forma de descubrir situaciones de violencia hacia *streamers* de las encuestadas 57
- Gráfica XXI: Razones por las que ocurrió la violencia hacia la *streamer* de la que fueron testigo las encuestadas 58
- Gráfica XXII: Reacciones de las *streamers* víctimas de las que fueron testigos las encuestadas 58
- Gráfica XXIII: Modo de juego preferido de las encuestadas 59

- Gráfica XXIV: Grado de acuerdo con la afirmación “He pensado en dejar de jugar partidas multijugador por miedo a la violencia” 59
- Gráfica XXV: Grado de acuerdo con la afirmación “Siento que mi equipo en las partidas valora mi habilidad cuando gano” 60
- Gráfica XXVI: Grado de acuerdo con la afirmación “Mis errores se penalizan al mismo nivel que a mis compañeros hombres” 60
- Gráfica XXVII: Grado de acuerdo con la afirmación “Cuando juego partidas multijugador, mis compañeros hombres tienden a dar por hecho que no sé jugar” .. 61
- Gráfica XXVIII: Grado de acuerdo con la afirmación “Algunos chicos han intentado ligar conmigo cuando entro a una partida” 61
- Gráfica XXIX: Grado de acuerdo con la afirmación “He tenido que bloquear a espectadores por realizar comentarios fuera de lugar” 62
- Gráfica XXX: Grado de acuerdo con la afirmación “He sido juzgada por la ropa que llevo puesta mientras hago directo” 62
- Gráfica XXXI: Grado de acuerdo con la afirmación “Se me ha incitado o chantajeado para mostrar alguna zona íntima de mi cuerpo” 63
- Gráfica XXXII: Grado de acuerdo con la afirmación “Recibo más comentarios negativos referidos a mi físico que a mi forma de jugar” 63
- Gráfica XXXIII: Grado de acuerdo con la afirmación “Me he planteado dejar de hacer directos a causa de la violencia” 64
- Gráfica XXXIV: Percepción de roles de las encuestadas 64
- Gráfica XXXV: Grado de acuerdo con la afirmación “Considero que denunciar las situaciones de violencia en las partidas multijugador es efectivo” 65
- Gráfica XXXVI: Consecuencias de la violencia en la vida personal de las encuestadas 65

Tablas

- Tabla I: Ejemplos de testimonios de vivencias personales de las encuestadas 23
- Tabla II: Ejemplos de testimonios de testigo de las encuestadas 24
- Tabla III: Ejemplos de testimonios de reacciones de las encuestadas 26
- Tabla IV: Ejemplos de testimonios sobre qué llamó la atención de las encuestadas . 26
- Tabla V: Ejemplos de percepción de las encuestadas acerca de las regulaciones 27
- Tabla VI: Ejemplos de medidas de regulación propuestas por las encuestadas 29
- Tabla VII: Ejemplos de testimonios de consecuencias de la violencia en las encuestadas 30
- Tabla VIII: Ejemplos de testimonios de testigo de las encuestadas sobre *streamers* . 31
- Tabla IX: Ejemplos de reacciones como testigo de las encuestadas 32
- Tabla X: Cuestionario administrado a la población objetivo 39
- Tabla XI: Guía para la entrevista a Natalia Ridaó 46
- Tabla XII: Guía para la entrevista a la *streamer* Naradiel 47
- Tabla XIII: Respuestas de las *streamers* a las preguntas de escala 66

1. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son un hecho claro de nuestro siglo. Se han ido desarrollando a lo largo de los últimos años de manera exponencial y han dado lugar a numerosos recursos y herramientas, incorporando a las personas nuevas maneras de aprender, de conocerse, de divertirse y jugar (Movistar y Faro Digital, 2021). Teniendo en cuenta esto último, los videojuegos se presentan como un elemento atractivo y con amplias posibilidades de socialización dentro de las TIC (Belli y López, 2008). Es una industria que cuenta con millones de usuarios/as; y, actualmente, factura miles de millones de euros (Labrador et. al, 2018). Según estudios de la plataforma *OnlineChampion*, el porcentaje de población española que juega a videojuegos es de un 45%, lo que representa casi a la mitad del país y posiciona a España como el cuarto país europeo en cuanto a número de jugadores/as, solo por detrás de Reino Unido, Alemania y Francia (García, 2021).

Las islas Canarias son también conscientes del gran crecimiento de esta industria. Además de alojar las sedes de algunas empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos como *PlayMedusa* o *Broken Bird Games*, en Tenerife se celebra anualmente desde 2005 el mayor evento de tecnología e innovación de Canarias: la *TLP "Tenerife LAN Party"*, donde los/as asistentes disfrutan de una semana completa dedicada a actividades relacionadas con los videojuegos, anime, manga, cosplay, torneos de e-sport, juegos de cartas o de mesa, etc.; así como el pasado año se celebró el evento *Canarias Games Show 2021* para amantes y profesionales del sector (Reverón, 2021) y este verano se celebrará el nuevo evento *Tenerife GG*. También es posible encontrar la *Liga Canaria de Esports HiperDino* y diversos equipos profesionales localizados en las islas; como *VR Loyal Dogs*, *Tenerife Titans* o *GC Liberty*.

Hoy en día es posible encontrar acceso a videojuegos mediante el uso de diferentes dispositivos: ordenador, videoconsolas; o, incluso, el teléfono móvil (Chamarro et. al, 2014). Se trata de una forma de ocio atractiva dada su posibilidad para jugar tanto solo/a como en compañía; bien con unos/as cuantos/as amigos/as, o bien con personas de cualquier parte del mundo de forma masiva (Chamarro et. al, 2014). Los servidores *online* permiten a los/as jugadores/as interactuar entre sí, ya sea para realizar acciones juntos/as en el mundo del propio juego (por ejemplo, intercambiando criaturas en *Pokémon*, cazando insectos en *Animal Crossing* o superando mazmorras en *Genshin Impact*); o bien, enfrentándose en un ambiente competitivo por equipos (como ocurre en *League of Legends*, *Mario Kart* o

Valorant), dependiendo del género del videojuego. Mientras juegan, los/as jugadores/as pueden conversar entre ellos/as mediante un chat de manera simultánea (Belli y López, 2008); bien de forma escrita, o bien oral mediante un chat de voz.

Se podría explicar este fenómeno masivo que ha sido la llegada de este tipo de videojuegos a través de la concepción de pluralismo ontológico de James (1907, como se citó en Rossi, 2015), que sostiene la idea de que este universo no es la única realidad existente, afirmando que "lo que realmente existe no son cosas hechas, sino cosas haciéndose". Con ello se entendería la presencia de dos universos diferentes: uno, lo que se percibe como "mundo real" o físico; y el otro, el "mundo virtual" o la realidad dentro de los videojuegos. Pero no se tratan de dos elementos estáticos ni paralelos, sino que se retroalimentan entre ambos: suceden interacciones de continuos flujos de información que se intercambian de un lado al otro; por ejemplo, incorporando elementos del mundo real al videojuego, como las clases o estamentos sociales entre quienes invierten grandes sumas de dinero real en conseguir mejores equipamientos para sus personajes y quienes no lo hacen, o por el contrario, llevando elementos de los videojuegos al mundo real, como en el caso del fenómeno cultural del *cosplay*, que consiste en vestirse como un personaje e interpretar el papel del mismo, yendo más allá del concepto simple de disfrazarse.

El gran aumento de jugadores/as ha provocado que estos servidores masivos se conviertan en un nuevo escenario que da pie a la ciberviolencia; es decir, la violencia a través de Internet. Cuando suceden estos casos existen distintos perfiles según el rol que se desempeña. Calvo (2017) afirma la presencia de tres roles: víctima, agresor/a y espectador/a; entendiendo como víctima a quien recibe la violencia, agresor/a a quien la realiza y espectador/a a los/as diferentes testigos que deciden no intervenir en ayuda de la víctima cuando observan estas situaciones. Al tratarse en este caso de espacios digitales, la difusión y el alcance de este tipo de prácticas es mayor que en el espacio físico, lo que sumado al anonimato del que se puede gozar en las redes tiene un impacto más grave para las víctimas (Fernández-Layos, 2022).

Ante esto, cabe prestar atención a la violencia contra la mujer, cuestión de relevancia en la sociedad; pues el sexismo y sus causas beben de los estereotipos de género y las desigualdades sociales que se encuentran arraigados en la cultura, con base en la educación, la organización de la sociedad y las desigualdades de poder (Añino, 2005). Se ha comprobado que en este medio también se reproducen los valores del patriarcado (Instituto Andaluz de la

Mujer, 2005), como otro ejemplo de elementos que se han trasladado del mundo real al mundo virtual según la teoría de James.

A través de la encuesta de la *World Wide Web Foundation* realizada en 2020, se observa que el 52% de las chicas jóvenes y niñas ha sufrido algún tipo de abuso de esta clase en la red, desde insultos y humillaciones hasta compartir imágenes o conversaciones íntimas sin consentimiento. Respecto a este último hecho, el Consejo de Derechos Humanos de la Asamblea General de las Naciones Unidas destaca en un informe sobre la violencia en línea desde la perspectiva de los Derechos Humanos que, entre quienes ven su privacidad invadida ante la distribución de material privado, el 90% son mujeres. Centrándose en la Unión Europea, se revela que una de cada cinco jóvenes (incluyendo adolescentes) ha sido víctima de ciberacoso, convirtiéndose en una de las formas de violencia contra la mujer que más afecta a la adolescencia (Fernández-Layos, 2022).

Es necesario prestar atención, de manera particular, a los casos de violencia dirigidos hacia las videojugadoras. Pese a la concepción popular de que los videojuegos son un sector del ocio propio de la población masculina, las mujeres representan más del 40% del porcentaje de *gamers*. De hecho, en España, la cifra es aún mayor: un 42% (Morla, 2022). Es una cantidad muy significativa y casi cercana a la mitad, que hace que la violencia machista se encuentre también presente en este sector, donde las jugadoras pueden sufrirla en forma de violencia psíquica. Esta tiene un componente psicológico, con actos como los insultos, la humillación o las amenazas. Es posible, incluso, que se convierta en acoso sexual cuando se incomoda a la otra persona mediante comentarios o propuestas de índole sexual (Añino, 2005). Cabe destacar que, especialmente si se habla de la juventud, este sector poblacional no es plenamente consciente del riesgo que presenta un mal uso de las TIC en situaciones de acoso y violencia (Hernández y Doménech, 2017).

La violencia a la mujer en los videojuegos *online* se refiere a un tipo de discriminación de género dentro de las partidas multijugador dirigida hacia chicas, así como personas no binarias que socialmente sean percibidas o leídas como tal, que cumple con todo lo mencionado en el párrafo anterior. El daño que se realiza puede ser referido tanto a sus habilidades dentro del juego como a su aspecto físico (Santana, 2022). Las jugadoras afectadas relatan cómo sufren estas situaciones durante sus partidas multijugador *online* cuando el acosador detecta que se trata de una mujer, ya sea por el nombre de usuario que utiliza o por su propia voz.

Conviene mencionar el caso de las *streamers* y *youtubers*, creadoras de contenido (ya sea en directo o en diferido) de plataformas como *Twitch*, *YouTube* o *Facebook* que muestran sus partidas ante un gran número de espectadores/as. El nacimiento de este tipo de *influencer* las vuelve propensas a sufrir más el acoso sistemático en las redes sociales (Todolí y Patrás, 2022, como se citó en Vázquez, 2022).

Un/a usuario/a recoge en su canal de *YouTube* un clip de vídeo de una de las partidas del videojuego *Valorant* de Abby, *streamer* con más de 400.000 seguidores en *Twitch* y miembro de la *Giants Crew* del equipo de e-sports *Giants*, en la que pueden escucharse comentarios hacia la jugadora como “si puedes ir a limpiar los platos que tengo en el fregadero, me llamas”, realizados por uno de sus compañeros de equipo al ver que se trataba de una chica.

Lo mismo le ocurrió, como otro ejemplo, a la *streamer* MaitaneCS durante una partida al mismo videojuego: “¿Una mujer jugando al *Valorant*, en serio?”, “Pues tú te callas que eres una mujer, no sé qué haces jugando a un juego de disparos, la verdad”. Además de los comentarios machistas, durante la misma el agresor da instrucciones continuamente a la jugadora, dando a entender que ella no sabe jugar. En este caso, sus compañeros de equipo defienden a la *streamer* y lo mandan a callar en varias ocasiones. Cuando el equipo gana la partida gracias a ella, este comienza a insinuar que tampoco ha tenido tan buenos resultados y sigue repitiendo el mismo comportamiento.

Mientras están realizando emisiones en vivo, estas creadoras de contenido cuentan con un chat en directo con el que pueden interactuar con su audiencia mientras disfrutan del videojuego, lo que da la oportunidad a los/as agresores/as para manifestar sus mensajes de odio. Las *streamers* contratan a moderadores/as para este chat en directo, los/as cuales controlan lo que se escribe durante las partidas. Cuando una persona comenta algo que se considere inadecuado tienen la capacidad de vetar o “banear” al/a la usuario/a para que no pueda continuar escribiendo por el chat. Es posible solicitar que se retire el veto, cuestión que muchas *streamers* aprovechan para mostrar a su público estas peticiones y decidir en conjunto si se les revoca dicha sanción.

La *streamer* Aroyitt, que cuenta con 1,7 millones de seguidores/as en la plataforma *Twitch*, comparte en *YouTube* algunos de los comentarios que recibe durante sus retransmisiones: “qué chichotas”, “lindos pechos” o “si enseñas una teta te dono”. Otro caso es el de Mayichi, con 1,3 millones de seguidores/as, en cuyo chat ha podido leerse: “puta de

mierda”, “Mayichi, enseña el culo” o “te quiero follar” como algunos de los ejemplos que pueden leerse desde la primera mitad de uno de sus vídeos recopilatorios.

En la Comunidad Autónoma de Canarias no se han realizado estudios que incluyan a todas las islas en cuanto a los niveles de ciberviolencia. Sin embargo, existen algunos realizados concretamente en la isla de Gran Canaria y que sirven como referente, uno de ellos además siendo una investigación específica del ámbito de los videojuegos y tomando muestra de centros educativos de todo el archipiélago: "Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector", realizada en el año 2020. En ella, se revelaba que el 36,4% de las participantes habían sufrido violencia durante las partidas. Un 22,6% afirman que, pese a no haber sido víctimas directas, sí han sido testigos, junto a un 34% de chicos que también fueron espectadores (Santana, 2022).

Según este estudio, los insultos y humillaciones más comunes suelen ser expresiones como «puta» o «vete a fregar/cocinar/limpiar» (Santana, 2022). Es una clara muestra de cómo la juventud continúa reproduciendo roles y actitudes sexistas, de manera que la violencia hacia la mujer se presenta también en el mundo digital (Hernández y Doménech, 2017).

Es necesario tener en cuenta la repercusión que estas situaciones pueden tener a nivel emocional en las chicas. Durante el evento “Las chicas también juegan”, el cual busca dar apoyo y visibilidad a las mujeres en la industria de los videojuegos (García, 2022) y cuya segunda edición fue celebrada en San Cristóbal de La Laguna el 12 de marzo de 2022, la invitada Naradiel (*streamer* y maquilladora) afirmaba que en sus directos ha tenido que enfrentarse a comentarios de acoso sexual a los que un *streamer* hombre no tendría que hacerlo: “Quieras o no, al final te afecta. Acabas asumiendo parte de culpa de que eres parte del problema”. Otra invitada y *streamer* de *League of Legends*, Aira Dorta, comentaba cómo una vez sufrió chantaje por parte de un *streamer* más grande para que le mostrara sus pechos a cambio de conseguirle más suscriptores/as.

El estudio de Santana (2022) indica que, a consecuencia de todo esto, algunas mujeres evitan entrar a este tipo de servidores o utilizan nombres o personajes masculinos para no ser reconocidas como mujeres: “A las mujeres no es que no nos gusten los juegos competitivos, es que esto nos pasa muy a menudo y acabamos prefiriendo ocultar nuestros nombres y nuestra voz o directamente jugar *single players*” (CallaQueNoVeó, 2021).

2. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Justificación del tema

La decisión de realizar un proyecto de investigación sobre la violencia por razón de género en el contexto de los videojuegos en línea nace fruto del cada vez mayor número de casos que se denuncian a través de las redes sociales sobre insultos, burlas y humillaciones en partidas multijugador *online* hacia las jugadoras. Realizar un estudio de estas características en Canarias, concretamente en Tenerife, responde a la necesidad generada como una de las capitales de la Comunidad Autónoma y sede de diversos eventos relacionados con el mundo de los videojuegos, lo que justifica la importancia de conocer la incidencia y el impacto de esta problemática en la isla.

Esta problemática genera inquietud y es de relevancia para la sociedad ya que demuestra que se siguen reproduciendo actitudes machistas y sexistas que resultan dañinas para la convivencia, calidad de vida y salud de las jugadoras. Pese al gran auge de la industria de los videojuegos, aún no se contempla el escenario de las partidas *online* como ciberviolencia machista y no existen apenas estudios que incorporen esta cuestión en el punto de mira. Investigar y analizar lo que está ocurriendo con las mujeres y personas percibidas como tal cuando juegan a videojuegos multijugador *online* permitirá comprender mejor dicha situación, analizando las consecuencias que produce en las afectadas y de qué manera estas se enfrentan (o no) a sus agresores.

Además, si se desea intervenir para solucionarlo, es necesario que primero se conozca profundamente el problema, para poder mejorar así esta situación de la manera más adecuada y óptima. Conocer mejor esta problemática permitirá a la educación formar parte de la solución y/o mejora de la misma.

2.2. Objetivos

Para comenzar el estudio se ha planteado la siguiente pregunta: «¿Qué respuestas se producen en las jugadoras que sufren violencia por razón de género en partidas multijugador *online*?», entendiendo por “jugadoras” a todas aquellas mujeres y personas no binarias que participan en sesiones de videojuegos en línea con y/o contra otras personas. Para poder responder a esta cuestión se llevará a cabo un proyecto de investigación, donde se exponen los siguientes objetivos:

Objetivo general:

- Comprobar qué tipo de respuestas se producen en las jugadoras que han sufrido violencia en videojuegos *online*.

Objetivos específicos:

- Analizar el tipo de violencia sufrida por las jugadoras durante partidas multijugador *online*.
- Conocer la autopercepción de las videojugadoras sobre su posición respecto a jugadores masculinos.
- Comprender el impacto de estas situaciones de violencia en la vida fuera de la pantalla.
- Comprobar el nivel de conocimiento y percepción de las videojugadoras sobre las medidas de regulación contra la violencia que existen actualmente en los juegos.

3. METODOLOGÍA**3.1. Enfoque metodológico**

El proceso de investigación se ha dividido en cuatro fases, distribuidas entre los meses de febrero a junio de 2022, con una duración total de 4 meses.

La primera fase, desde finales de febrero hasta comienzos del mes de mayo, consistió en el asentamiento de las bases del proyecto: elección de tema, nombrar con un título, revisar toda la bibliografía disponible y asistir a eventos relacionados con la temática; para poder ampliar no solo los conocimientos sobre la misma, sino también la red de contactos. Esta fase terminó con la redacción del marco teórico completo.

La segunda fase corresponde con el diseño de la investigación propiamente dicha, la cual abarcó la primera mitad del mes de mayo. En primer lugar, se planteó el objetivo general a modo punto de partida, seguido de los objetivos específicos que marcan aspectos de mayor profundidad sobre el tema propuesto. De la amplitud de enfoques que presenta la violencia por razón de género en videojuegos, el objeto en este caso es estudiar las resistencias ante la violencia; es decir, qué tipos de comportamientos muestran las víctimas en relación a la experiencia social a la que se hace referencia.

El siguiente paso, una vez acotado el hilo conductor, es delimitar la muestra de investigación, aportando las características que reúnen todas las personas objeto de estudio. Al mismo tiempo, se indican las técnicas de recogida de información que serán utilizadas (un cuestionario y dos entrevistas), aportando una breve explicación de cada una junto a la justificación de su elección.

La tercera fase comienza con la preparación de las entrevistas y la elaboración del cuestionario. Este último comienza a difundirse a la población objetivo, a la vez que se conciertan las fechas de las dos entrevistas a realizar.

Por último, una vez recopilada toda la información se inicia la cuarta y última fase. Esta inició a finales de mayo y es donde se realiza el análisis de la misma y se interpretan los resultados obtenidos a lo largo de todo el proceso.

3.2. Participantes

Esta investigación se ha dirigido a toda la población no masculina que se encontrara dentro del grupo de riesgo para sufrir este tipo de violencia; es decir, mujeres y personas no binarias que socialmente puedan ser leídas como tal, que jueguen a videojuegos con mayor o menor regularidad. Esto ha sido así debido al enfoque que se ha elegido para centrarse en las víctimas y sus formas de reacción a la violencia; y se ha excluido, en este caso, a los victimarios o potenciales victimarios. El cuestionario realizado ha tomado una muestra de 36 personas, de entre las cuales 35 se identificaron como mujeres y 1 como no binaria.

El método de difusión del cuestionario ha sido vía servicios de mensajería instantánea como *WhatsApp*, *Telegram* y *Discord* a personas cuyo perfil coincide con la muestra deseada; o bien, que pudieran tener contactos que correspondan al mismo y pudiesen compartirlo a su vez con más individuos. Mediante las dos primeras fue posible difundir el enlace rápidamente entre aquellos contactos conocidos que coincidían con la población objetivo. *Discord*, por su parte, es una plataforma de mensajería por voz, vídeo y texto creada con la intención de facilitar la comunicación entre personas mientras juegan en línea. Según su página web (Discord, s.f.), actualmente tiene 150 millones de usuarios/as activos/as al mes y permite crear comunidades a modo de “servidores” con una temática concreta y que se organizan por canales de texto o voz. Se utilizó este servicio para compartir el cuestionario en varios servidores dedicados a los videojuegos, donde el alcance para la muestra pudiese ser mayor.

En el caso de las entrevistas, estas fueron dirigidas a dos mujeres videojugadoras en posiciones de interés para el objeto de estudio. Por un lado, se entrevistó a Natalia Ridaó, directora del estudio creativo *Virtual ON* y organizadora del evento “Las chicas también juegan”, celebrado en las Islas Canarias desde 2020 con el objetivo de visibilizar a las mujeres en la industria de los videojuegos y denunciar la violencia y la discriminación a todos los niveles. Por el otro, también a Naradiel, quien además de videojugadora y *streamer* canaria con más de 3.000 seguidores/as en *Twitch* también es *Social Media Manager* de la *Liga Canaria de eSports de Hiperdino* y del evento *Tenerife GG*.

3.3. Técnicas de recogida de información

Para llevar a cabo esta investigación se utilizaron dos técnicas de recogida de información: un cuestionario y dos entrevistas, con el objetivo de recabar los datos necesarios para el desarrollo de la misma.

El cuestionario se utiliza para obtener información sobre determinadas variables de la muestra elegida, de una forma ordenada y sistemática. Tiene la ventaja de poder administrarse a un gran número de personas en poco tiempo. Se compone de una serie de preguntas y un espacio para registrar las respuestas (Padua, 1997).

En este caso, se presentaron un total de 50 preguntas repartidas en 8 categorías diferenciadas: cuestiones generales, violencia hacia las jugadoras (personal), violencia hacia las jugadoras (testigo), violencia hacia las *streamers* (personal), violencia hacia las *streamers* (testigo), reacciones hacia la violencia, regulaciones ante la violencia y consecuencias de la violencia. Entre las 8 categorías se realiza una división por partes, que crean un total de 16 secciones en el cuestionario, de tal forma que se facilita la navegación por el mismo y aparezcan determinadas preguntas en función de las respuestas que aporta la persona usuaria.

El cuestionario (*véase anexo I*), que fue elaborado mediante la herramienta “Formularios de Google”, dispone de preguntas de diversos tipos. Existen preguntas cerradas, de selección única o múltiple, cuyo objetivo es tomar datos concretos haciendo que las personas encuestadas elijan entre una o varias respuestas predeterminadas, respectivamente; sin embargo, en algunas de ellas se añade la opción extra “Otro” con espacio libre para escribir alguna respuesta alternativa. Otro tipo de preguntas son las abiertas, todas de respuesta breve, en las que se espera que las encuestadas redacten un pequeño texto para responder a lo que se plantea. Por último, se encuentran algunas preguntas de escala, en las

que se plantea una afirmación ante la que se debe seleccionar el grado de acuerdo con la misma seleccionando un número del 1 al 4, siendo 1 “Totalmente en desacuerdo” y 4 “Totalmente de acuerdo”.

La entrevista, por su parte, se utiliza para recolectar datos interactuando de manera directa y personal entre la persona entrevistada y el/la entrevistador/a. Según Padua (1979), se pueden diferenciar en tres tipos en función del tipo de investigación: estandarizadas, semiestandarizadas y no estandarizadas. Para esta investigación se ha elegido un modelo de entrevista no estandarizada (*véase anexos II y III*). Se trata de un modelo flexible que permite reformular preguntas o profundizar en temas específicos, lo que otorga libertad a la persona entrevistada para expresarse. Esto interesa ya que lo que se quiere obtener es la percepción de las personas entrevistadas sobre el tema propuesto y analizar esta en función de su realidad social. Se utilizaron como base las preguntas que respondieron previamente en el cuestionario, con el fin de utilizarlas como hilo conductor y profundizar en aquellos aspectos que resultasen interesantes o que fuesen surgiendo en función de las respuestas aportadas.

Ambas entrevistas fueron realizadas de manera online, a través de la plataforma de mensajería instantánea *Discord* y tuvieron una duración aproximada de 50 minutos cada una. El registro de la información se realizó mediante una grabación, previamente consultada con las entrevistadas y bajo su consentimiento. De este modo, durante el transcurso de la entrevista, la atención pudo estar centrada por completo en los testimonios de las personas implicadas. Posteriormente, a partir de la grabación, se tomó nota de los aspectos más relevantes para el estudio.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Tras finalizar el plazo de respuesta del cuestionario realizado, el cual duró aproximadamente tres semanas desde que comenzó su difusión, se procede al análisis de los datos recogidos en el mismo. En primer lugar, se mostrarán los resultados obtenidos en las preguntas de respuesta cerrada y de escala (*véase anexo IV*), para posteriormente analizar dichas respuestas junto a lo recogido en las preguntas abiertas. En cuanto a las entrevistas, estas han servido para profundizar en los temas planteados y conversar con personas que se encuentran dentro de la industria a nivel profesional sobre sus percepciones acerca de la violencia por razón de género en videojuegos. Estos testimonios serán analizados a la vez que se comentan los resultados del cuestionario.

Como se mencionaba con anterioridad, el **total de la muestra** que se pudo alcanzar ha sido de 36 personas: 35 mujeres y una persona no binaria (*véase gráfica I en el anexo IV*). Dado que esta persona indicó en algunas respuestas que utiliza pronombres femeninos, cualquier referencia a las personas encuestadas utilizará las partículas propias del género gramatical femenino.

La **edad** de las personas encuestadas también es un dato que se ha solicitado (*véase gráfica II en el anexo IV*). Un 66,7% de las encuestadas se encuentra en un rango entre los 18 y los 22 años, como grupo más numeroso; seguido del rango 23 a 29 años con un 27,8% de la muestra. Solo dos personas han indicado tener menos de 18 años o más de 30, una para cada caso.

Una de las variables que se estimó de importancia para tomar en cuenta es el **tiempo que las encuestadas llevan jugando a videojuegos**; es decir, si son nuevas jugadoras o podrían considerarse veteranas (*véase gráfica III en el anexo IV*). El 61,1% de la muestra indica haber comenzado a jugar desde hace más de diez años, siendo esta la respuesta más numerosa por mayoría absoluta. El resto de encuestadas se dividen en dos, con un 19,4% para cada mitad, entre personas que juegan desde hace más de cinco años y personas que juegan desde hace uno a cuatro años. Ninguna de las encuestadas lleva jugando menos de un año.

Además del tiempo que se lleva jugando, es aún más significativo conocer cuántas **horas semanales** dedican a este tipo de ocio las jugadoras (*véase gráfica IV en el anexo IV*). De este modo, a la hora de analizar los casos de violencia vivida, se podrá comprobar si existe relación entre ambas variables. El 33,3% de las encuestadas indican jugar de una a seis horas semanales, el 36,1% de siete a catorce horas, el 16,7% de quince a veinticuatro horas semanales y el 13,9% restante juegan durante más de veinticinco horas cada semana. Con ello, se observa que el grueso de la muestra dedica un tiempo diario estimado de entre menos de una hora y hasta dos horas.

Una vez terminado de situar mejor el contexto de la muestra, es momento de comenzar a profundizar acerca de la cuestión de la violencia. Ante la pregunta de si las encuestadas **han sufrido personalmente** alguna situación violenta hacia su persona durante una partida multijugador *online* (*véase gráfica V en el anexo IV*), el 83,3% de las encuestadas afirma haber vivido dicha experiencia, lo que corresponde a 30 de las 36 personas totales.

Entre las **razones especificadas** por las que sucedieron dichas situaciones de violencia (*véase gráfica VI en el anexo IV*), el 66,7% de las encuestadas afirma que alguna de ellas ha sucedido tras obtener un mal resultado en una partida o haber cometido un error en la misma. En el 13,3% de los casos, uno de los motivos ha sido no haber colaborado con el resto del equipo durante el juego. Junto a todo esto, el 90% de las respuestas sugieren que esta violencia sucedió por el mero hecho de ser mujer (o, en el caso de la persona no binaria, haber sido leída como tal).

En cuanto a la **forma de reaccionar** de las encuestadas frente a estas situaciones (*véase gráfica VII en el anexo IV*), una de las acciones preferidas es evitar los chats del juego (60%), silenciando tanto el chat de voz como el escrito; o, simplemente, ignorar al agresor (53,3%). Un 30% entra a la conversación para mandarlo a callar o pedirle que pare, aunque un 26,7% reacciona insultándolo también. Un 20%, por su parte, deciden aprovecharse del insulto del agresor para utilizarlo en su contra. Una jugadora expresa que sus reacciones varían en función de la situación. Como acciones tras finalizar la partida, la mayoría (63,3%) opta por bloquear al jugador y reportarlo; o simplemente reportarlo, como indica una usuaria. Un 26,7% prefiere dejar de jugar después de lo ocurrido.

Ante la pregunta de si les hubiera gustado **actuar de otro modo** distinto al que expresaron con anterioridad (*véase gráfica VIII en el anexo IV*), el 56,7% de las encuestadas se muestra conforme con su forma de actuar. Un 23,3% dudan; mientras que, por el contrario, el 20% restante afirma que sí les hubiese gustado.

Aquellas personas que hubieran actuado diferente expresaron **cuál** era la manera en que querrían hacerlo (*véase gráfica IX en el anexo IV*). En este caso, la acción preferida es contestar al agresor mandándolo a callar (50%). Se mantiene, además, la acción de bloquear y reportar al jugador (41,7%). Cabe destacar que, en esta ocasión, ninguna querría dejar de jugar.

A continuación se realizaron preguntas sobre situaciones en las que se haya sido **testigo** (*véase gráfica X en el anexo IV*). El 63,9% de las encuestadas afirma conocer algún caso de violencia por razón de género hacia otra persona. A la hora de indicar cuál ha sido la **forma de enterarse** de dicha situación (*véase gráfica XI en el anexo IV*), la causa más común (65,2%) es haberlo vivido directamente en la misma partida que ella. La siguiente es por testimonio de una amiga o conocida (60,9%); y, por último, de otra persona que contase su experiencia en alguna red social (52,2%).

Respecto a las **razones por las que estas situaciones ocurrieron** (véase gráfica XII en el anexo IV), destaca especialmente el hecho de “ser una chica” jugando a ese videojuego (95,7%). Al igual que con las experiencias personales, realizar una mala partida es también un motivo frecuente que despierta este tipo de agresiones (39,1%).

Las **reacciones por parte de las víctimas** son similares al caso de las vivencias personales (véase gráfica XIII en el anexo IV). En este caso existe un empate entre las opciones de ignorar al agresor junto a bloquear y reportar al jugador, ambas de ellas elegidas por el 52,2% de las encuestadas; seguidas de otro empate entre dejar de jugar y mandar a callar al agresor, con un 30,4% cada una.

La siguiente sección corresponde al caso de las *streamers*. Se preguntó a las encuestadas si se dedican activamente o alguna vez han realizado alguna **retransmisión** de una partida en directo (véase gráfica XIV en el anexo IV). Se sabe que 8 de las 36 encuestadas responden a este perfil.

En este caso, respecto a las **vivencias de violencia** experimentadas personalmente durante los directos (véase gráfica XV en el anexo IV), un 25% afirma haber pasado por una situación de este calibre; es decir, solo dos de ellas. En cuanto a las **razones** por las que ocurrió dicha situación de violencia (véase gráfica XVI en el anexo IV), en este caso además de hacerse mención a la habilidad en el juego también se incluyen comentarios acerca de la apariencia de la persona. Ambas encuestadas coincidieron en la **forma de reaccionar** (véase gráfica XVII en el anexo IV): optaron por bloquear al jugador o espectador que realizó estos comentarios. Además, se muestran **conformes con la decisión tomada** en ese momento (véase gráfica XVIII en el anexo IV) y no la cambiarían.

Regresando a la totalidad de la muestra, se les pregunta a las encuestadas si han sido testigos de alguna situación de **violencia ocurrida a otra streamer** (véase gráfica XIX en el anexo IV). En este caso hay una división diferenciada entre las dos opciones, pero a favor de quienes sí lo han presenciado (52,8%) frente a las que no (47,2%). Respecto a las **maneras de enterarse** de estas situaciones (véase gráfica XX en el anexo IV), el 68,4% indica haber conocido algún caso a través de las redes sociales, a la vez que un 63,2% de las encuestadas afirman haber estado presentes durante un directo en el que sucedió.

En cuanto a los **motivos** que provocaron esta violencia (véase gráfica XXI en el anexo IV), destaca especialmente en un 78,9% de los casos el hecho de “ser una chica” quien juega.

También tienen una importante presencia causas relacionadas con el aspecto de la *streamer*: el 68,4% indica que se realizaron comentarios sobre la vestimenta de la creadora de contenido y un 57,9% por su físico. Entre las **formas de reacción** más frecuentes (*véase gráfica XXII en el anexo IV*), en el 57,9% se contestó al agresor mandándolo a callar, en el 52,6% se le bloqueó y en el 42,1% se utilizó el insulto en su contra.

Tras finalizar con estos testimonios, se comienza a indagar sobre cómo reaccionan a la violencia las encuestadas. Acerca de sus **costumbres al jugar** a videojuegos multijugador *online* (*véase gráfica XXIII en el anexo IV*), el 61,1% comparten que solo juegan a este tipo de partidas si están con amigos/as y no suelen hacerlo en solitario. El 11,1% afirma que, directamente, no suelen jugar a este tipo de partidas. Respecto a cómo acceden a estos juegos, la mitad de la muestra (50%) utiliza un nombre de usuario femenino y solo el 25% de ellas hace uso del chat de voz.

A continuación se presentan los resultados de las preguntas de escala, las cuales aportan datos sobre la percepción de las encuestadas sobre algunas de las cuestiones trabajadas hasta el momento.

Comenzando con la primera afirmación, **“He pensado en dejar de jugar partidas multijugador por miedo a la violencia”** (*véase gráfica XXIV en el anexo IV*), si se divide la muestra en dos partes (quienes han contestado 1 o 2 y quienes han contestado 3 o 4) se observa que más de la mitad de las encuestadas (55,5%) han tenido este pensamiento en algún momento. Un 22,2% expresa estar totalmente de acuerdo, mientras que un 33,3% está parcialmente de acuerdo, siendo el grupo más numeroso entre todas las respuestas. En el caso contrario (44,5%), el 30,6% está completamente en desacuerdo con la afirmación y el 13,9% restante parcialmente en desacuerdo.

Respecto a la afirmación **“Siento que mi equipo en las partidas valora mi habilidad cuando gano”** (*véase gráfica XXV en el anexo IV*), la mayor parte de las encuestadas (66,6%) afirma estar de acuerdo, en diferentes grados: el 19,4% está completamente de acuerdo, mientras que el grupo más numeroso con un 47,2% indica estar parcialmente de acuerdo. Por el contrario (33,3%), un 25% se encuentra parcialmente en desacuerdo y el 8,3% restante totalmente en desacuerdo.

El contraste entre respuestas es mucho mayor en la siguiente afirmación: **“Mis errores se penalizan al mismo nivel que a mis compañeros hombres”** (*véase gráfica XXVI*

en el anexo IV). El 69,4% de la muestra está en desacuerdo con la misma: el 44,4% es el grupo más numeroso y está parcialmente en desacuerdo, junto a otro 25% que están completamente en desacuerdo. En el lado opuesto (30,5%), un 22,2% están parcialmente de acuerdo y el 8,3% restante totalmente de acuerdo.

Ante la afirmación **“Cuando juego partidas multijugador, mis compañeros hombres tienden a dar por hecho que no sé jugar”** (véase gráfica XXVII en el anexo IV), la balanza se posiciona en el lado de quienes están de acuerdo (58,3%): el grupo más numeroso de la muestra, el 36,1%, afirma estar totalmente de acuerdo con la afirmación, junto a un 22,2% que está parcialmente de acuerdo. Por el otro lado (41,6%), otro 22,2% está completamente en desacuerdo, a la vez que el 19,4% que queda está parcialmente en desacuerdo.

La afirmación que muestra datos donde una de las opciones posee la mayoría absoluta es **“Algunos chicos han intentado ligar conmigo cuando entro a una partida”** (véase gráfica XVIII en el anexo IV), donde el 66,7% de las encuestadas comparte estar totalmente de acuerdo. Seguidamente, un 16,7% está parcialmente de acuerdo, lo que deja un total de 83,4% de la muestra que está de acuerdo con ella en mayor o menor medida. En el 16,7% restante encontramos que el 13,9% está totalmente en desacuerdo y el 2,8% restante parcialmente en desacuerdo.

Pese a la indicación de que las preguntas de la siguiente sección se dirijan solamente a quienes son *streamers*, los números de respuesta no coinciden y son superiores en todas ellas al número de creadoras de contenido que se habían contabilizado con anterioridad; por ejemplo, en la primera afirmación hay 17 respuestas, de 8 que debería haber habido. Puesto que estos datos no podrían considerarse como válidos, se ha tenido que buscar manualmente las respuestas de esas 8 personas para poder contabilizar correctamente (véase anexo V). Para representar estos datos de manera más clara y simple se realizan manualmente las gráficas correspondientes (véase gráficas XXIX a XXXIII en el anexo IV), que incluyen las respuestas de las 7 *streamers* (pues una de ellas las saltó) que contestaron a dichas preguntas.

Respecto a la afirmación **“He tenido que bloquear a espectadores por realizar comentarios fuera de lugar”** (véase gráfica XXIX en el anexo IV), se observa que el 71,4% están completamente de acuerdo con ella, frente al 28,6% restante que están totalmente en desacuerdo.

Para la afirmación **“He sido juzgada por la ropa que llevo puesta mientras hago directo”** (véase gráfica XXX en el anexo IV), las respuestas se reparten de forma bastante igualada: el 57,1% indica que está totalmente en desacuerdo, pero el 42,9% restante se muestra completamente de acuerdo.

En el caso de **“Se me ha incitado o chantajeado para mostrar alguna zona íntima de mi cuerpo”** (véase gráfica XXXI en el anexo IV), la opinión se encuentra también dividida. La mayoría (57,2%) está de acuerdo, estando el 42,9% totalmente de acuerdo y un 14,3% parcialmente. Por el contrario, el otro 42,9% se muestra totalmente en desacuerdo.

Respecto a la afirmación **“Recibo más comentarios negativos referidos a mi físico que a mi forma de jugar”** (véase gráfica XXXII en el anexo IV), en este caso la mayor parte de la muestra, un 71,4%, se muestra totalmente en desacuerdo. El porcentaje restante se divide en dos partes iguales al 14,3% entre parcialmente de acuerdo y totalmente de acuerdo.

Por último, ante la afirmación **“Me he planteado dejar de hacer directos a causa de la violencia”** (véase gráfica XXXIII en el anexo IV), la mayoría expresa que está completamente en desacuerdo, con un 71,4%. El 28,6% restante afirma estar totalmente de acuerdo.

La sección que se presenta a continuación vuelve a ser común para todas. En este caso se pide a las encuestadas que se sitúen entre **tres roles** predefinidos: consentidora, reactiva o reactiva-educativa (véase gráfica XXXIV en el anexo IV). La mayor parte de la muestra, el 41,7%, se sitúa en un rol consentidor, junto a una persona que indicó que suele mantenerse al margen, lo cual la incluiría dentro de este patrón. El siguiente grupo más numeroso, con un 25%, es el de reactiva-educativa y le sigue un 19,4% que indica ser reactiva. En el espacio dedicado a respuestas alternativas, algunas personas han indicado que dependiendo de la situación pueden situarse en un rol o en otro; e, incluso, toman en cuenta si están siendo apoyadas por otras personas o no.

Dentro de la sección relacionada con los modos de regulación de la violencia en las partidas multijugador, ante la afirmación **“Considero que denunciar las situaciones de violencia en las partidas multijugador es efectivo”** (véase gráfica XXXV en el anexo IV), las opiniones se encuentran muy repartidas. Sin embargo, la mayor parte de la muestra se sitúa en el lado del desacuerdo (52,8%), siendo el grupo más numeroso el que se encuentra parcialmente en desacuerdo con un 27,8%, seguido del 25% que se muestra totalmente en

desacuerdo. Por el otro lado, otro 25% se encuentra totalmente de acuerdo y el 22,2% restante parcialmente de acuerdo.

La última pregunta que recoge datos cuantitativos pregunta acerca de si la violencia que se ha podido sufrir, o el miedo a poder vivirla, han **afectado a la vida personal** de las encuestadas (véase gráfica XXXVI en el anexo IV). El 58,3% de la muestra ha indicado que sí les ha afectado, frente al 41,7% restante que niegan que esto sea así.

Una vez terminado de cuantificar estos datos, se procede a relacionar los mismos con las respuestas de las preguntas abiertas de las encuestadas, de tal manera que se pueda realizar una interpretación de dichos resultados. Las 30 personas que afirman haber sufrido violencia durante una partida multijugador relatan vivencias de diferente índole. Los comentarios a los que han tenido que enfrentarse, atendiendo a su contenido, pueden ser clasificados en tres grupos diferenciados: comentarios sexistas, comentarios sobre la capacidad de las jugadoras y comentarios de carácter sexual.

Tabla I: Ejemplos de testimonios de vivencias personales de las encuestadas

COMENTARIOS SEXISTAS	COMENTARIOS SOBRE LA CAPACIDAD DE LAS JUGADORAS	COMENTARIOS DE CARÁCTER SEXUAL
<p>«Brevemente, decirme de ir a la cocina, o que vaya a fregar.»</p> <p>«Oyeron que era mujer y me mandaron a hacer un sándwich.»</p> <p>«En el <i>League of Legends</i> me han discriminado por el hecho de ser mujer, con comentarios como “en la cocina es donde deberías estar”.»</p> <p>«Ser expulsada de las partidas directamente por ser mujer. Me han llamado puta o cualquier otra palabra similar.»</p> <p>«En mi nick de personaje tengo puesto un nombre femenino, y muchos chicos me responden cosas ofensivas como “vamos lavadora”.»</p>	<p>«Se desvaloriza todo lo que haga en partida por el simple hecho de ser mujer.»</p> <p>«[...] Si perdemos es mi culpa, si ganamos es suerte o gracias a algún compañero.»</p> <p>«[...] “cómo se nota que eres mujer por lo mal que juegas”, “las mujeres solo juegan <i>support</i> (posición que en la mayoría de casos consiste en curar y proteger al equipo)”.»</p> <p>«[...] los que no pertenecían a nuestro grupo “premade”, hombres, no se cortaron con comentarios como: [...] “ah, normal que vayamos tan mal, con una mujer en el equipo”, y cosas del mismo estilo.»</p> <p>«Amigos que te insultan por no tener el mismo nivel cuando entre ellos no se dicen nada.»</p>	<p>«Sobretudo acoso sexual, pedirme que les enseñase mis partes, decirme todo tipo de obscenidades.»</p> <p>«En una ocasión, estaba jugando con unos amigos y uno de los extraños de la partida al descubrir que era chica y que hice algo mal me dijo “te perdono si estás buena”.»</p> <p>«Típicos comentarios de: ¿tienes tetas? ¿estás gorda? ¿estás buena? ¿te gusta follar?»</p> <p>«En otras ocasiones eran mucho más violentos, como “menos mal que no te conozco porque te violaría tan fuerte que te desinstalarías el juego para no verme”.»</p> <p>«En el juego <i>Valorant</i> unos chicos me preguntaron reiteradamente por mi edad y si tenía novio.»</p>

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Tabla II: Ejemplos de testimonios de testigo de las encuestadas

COMENTARIOS SEXISTAS	COMENTARIOS SOBRE LA CAPACIDAD DE LAS JUGADORAS	COMENTARIOS DE CARÁCTER SEXUAL
<p>«A una chica le dijeron comentarios tipo: “vete a la cocina que es tu sitio”.»</p> <p>«Ella salió en mi defensa y se le escapó que éramos pareja, así que los insultos derivaron en “putas bolleras”.»</p> <p>«En el chat de algún videojuego mandar a las chicas jugadoras a la cocina, a fregar, además de llamarlas putas o feas.»</p>	<p>«En Twitter muchas chicas suelen relatar cómo se las acosa durante las partidas, especialmente en juegos de <i>shooter</i>, donde algún chico se pone a decirles que no deberían jugar a ese juego y que van a perder por su culpa.»</p> <p>«Una amiga estaba jugando muy bien, y los chicos le decían que era muy bueno, y cuando dijo que era mujer dijeron que era imposible que las mujeres no sirven para eso, y que seguro estaría jugando su hermano o novio.»</p> <p>«Estaba jugando con mi hija al <i>Rec Room</i> (también nos ha pasado en <i>LoL</i>) y le dicen que la van a sacar de la partida porque un amigo que juega mejor entrará por ella y específicamente porque no se creen que una niña juegue bien.»</p> <p>«Siempre ponían pretextos de sus malas jugadas. No admitían que nosotras jugábamos mejor que ellos.»</p> <p>«En algunas partidas con otras chicas, he podido observar perfectamente que la situación es similar. Incluso, llegando al punto de que algunas se atacan entre ellas, con actitudes machistas que exaltan el pensamiento de que la mujer no pertenece al mundo de los videojuegos.»</p>	<p>«Ha llegado a tal punto que te intentan buscar en otras redes para saber cómo eres.»</p> <p>«Una de ellas era una grabación de una partida de <i>Valorant</i>, si mal no recuerdo y unos cuantos hombres se dedicaban la duración completa de ésta a insultarla y a desearle que la violasen.»</p>

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Es posible observar que existe un patrón en el tipo de violencia sufrida. En el caso de los comentarios sexistas, todos estos comparten la misma dinámica de hacer alusión a actividades relacionadas con el cuidado del hogar; o bien, la palabra “puta” como insulto que se utiliza de forma reiterada.

En los comentarios relacionados con la capacidad de las jugadoras se aprecia la percepción de que los videojuegos no son un espacio para las mujeres; y, por tanto, se las

acusa de no saber jugar. Estos comentarios hacen referencia a que jugar con una mujer en el equipo es algo negativo que les puede llevar a la derrota. Y si juega bien, se alude al factor suerte; o bien, que no es ella la que está al control realmente, sino algún amigo o familiar suyo. Esto no coincide con la percepción de la mayor parte de las encuestadas (66,6%), que sienten que su equipo valora sus habilidades en el juego.

Pero, en contraste, también un porcentaje aún mayor (69,4%) percibe que sus errores se penalizan de forma diferente que a los hombres. Pese a estas cuestiones enfrentadas, en apoyo a esta última se aprecia también que la mayoría (58,3%) coincide en que sus compañeros suelen dar por sentado que no saben jugar. Con esto se observa que los testimonios individuales coinciden con las percepciones generales de la muestra.

Pese al gran número actual de jugadoras y la cada vez mayor universalización del ocio de los videojuegos, aún persisten actitudes de rechazo por razón de género dentro del mundillo. Durante su entrevista, Natalia Ridaó compartía cómo vive estas situaciones también con su hija menor de edad: “sus amigas empezaron a rechazarla porque no estaba en la misma onda que ellas”. Introduciendo la problemática de la falta de referentes, también profundiza en cómo se encuentra la situación de las mujeres en España en la industria, dentro del sector empresarial:

Es muy difícil que encuentres a chicas en cargos directivos dentro de la industria de los videojuegos. [...] Aquí en España, empresarias como tal, estamos Ana Oliveras, Virginia Calvo (directora de *Vodafone Giants*), estoy yo y ya no hay más empresarias que se dediquen a la industria de los videojuegos. Y si te pones a ver todas tenemos, más o menos, el rango entre 30 y 40 años. (N. Ridaó, entrevista, 27 de mayo de 2022)

Respecto a los comentarios de carácter sexual, estos reproducen el patrón de cosificación de la mujer mediante frases subidas de tono y que se encuentran fuera de lugar respecto al contexto del videojuego. Los testimonios al respecto también coinciden con la percepción general de la población encuestada: el 83,4% afirmaba que algún chico había intentado ligar con ellas durante las partidas.

Si se entra en materia con las **reacciones de las encuestadas** ante estas situaciones de violencia, donde un 20% afirmaban que les hubiera gustado actuar de otro modo y un 23,3% lo tenían en duda, se les preguntó por qué razón no actuaron como querían desde un principio. Estas respuestas han pasado por un proceso de categorización en el que se han buscado patrones y elementos comunes de manera que pudieran agruparse y dividirse en tres

categorías: quienes evitan el conflicto, quienes se resignan y quienes tienen miedo. Así, en primer lugar se encuentran acciones orientadas a evitar una confrontación con el agresor u otros/as jugadores/as; en segundo lugar, un comportamiento pasivo y de aceptación de la situación, fruto del agotamiento por ser un escenario al que se enfrentan constantemente y no parece cambiar; y por último, respuestas que sugieren miedo o inseguridad.

Tabla III: Ejemplos de testimonios de reacciones de las encuestadas

EVADIR CONFLICTO	RESIGNACIÓN	SENTIR MIEDO
<p>«No me siento bien contestando mal a otra persona o enfrentándome a ella.»</p> <p>«Usualmente estas situaciones se dan en un grupo de personas y no me parecía adecuado ya que podría incomodar al resto del grupo.»</p> <p>«No quería actuar como él, aunque a veces es necesario.»</p> <p>«Por no buscar un enfrentamiento.»</p>	<p>«Por el enfado de que pase siempre lo mismo.»</p> <p>«No me apetece discutir, es pérdida de tiempo con ese tipo de gente.»</p> <p>«La mayoría de los juegos no se toman muy en serio estos reportes y el jugador puede hacerse otra cuenta y continuar con el acoso.»</p>	<p>«Miedo de no poder jugar más por evitar ese tipo de situaciones.»</p> <p>«Por miedo.»</p> <p>«Muchas de nosotras no sabemos cómo actuar en estas situaciones.»</p>

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Esto puede comprenderse mejor al comprobar lo respondido por las encuestadas a la petición de explicar qué es lo que más les **llama la atención** de estas situaciones, donde muchas de ellas coinciden en la falta de apoyo por parte del resto de presentes, así como la carencia de consecuencias dentro del videojuego, como un problema que les impide defenderse como querrían. Con todo ello, se puede justificar el hecho de que la mayor parte de la muestra (41,7%) se hayan sentido identificadas con el rol de consentidoras y opten por ignorar a los agresores.

Tabla IV: Ejemplos de testimonios sobre qué llamó la atención de las encuestadas

Explica qué es lo que más te llamó la atención en esa o esas situaciones de violencia
<p>«Muchas veces el resto de espectadores no intervienen para ayudar a la chica, e incluso aunque lo hagan el agresor sigue porque considera que es gracioso y que los demás van a seguirle la gracia.»</p> <p>«Las personas presentes suelen pensar que la mujer está exagerando al enfadarse.»</p> <p>«Que el jugador no fue baneado.»</p> <p>«Tampoco es que me llamase la atención porque no me sorprendió mucho, pero destacaría que el resto de tíos en la partida o se unían al principal agresor, o le reían las gracias o no decían nada.»</p>

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Continuando con esta cuestión, conviene ahora analizar los resultados acerca de las **regulaciones** ante la violencia. Las jugadoras han explicado dos tipos diferentes de regulación, que se pueden categorizar con base en los principios del condicionamiento operante de Skinner, quien afirmaba que si después de una respuesta ante un estímulo viene un estímulo de refuerzo, se tiende a aumentar el índice de respuesta (Dean y Ripley, 1997). Skinner diferenciaba entre dos tipos de refuerzo y desrefuerzo (o castigo): positivos, que producen placer; y negativos, que resultan desagradables. Se utilizará este principio para elaborar dos categorías o tipos de regulación en las partidas: de castigo positivo y refuerzo positivo; entendiéndose la primera como una consecuencia negativa ante una conducta indeseada y la segunda como consecuencia positiva ante una conducta deseable.

Tabla V: Ejemplos de percepción de las encuestadas acerca de las regulaciones

CASTIGO POSITIVO	REFUERZO POSITIVO
<p>«En la mayoría de juegos que conozco puedes reportar a un jugador si ha ejercido un trato discriminatorio.»</p> <p>«Denunciar por mala conducta.»</p> <p>«Tan solo reportar e informar del problema. Y, consecuentemente, ban del juego.»</p> <p>«En la mayoría de juegos multijugador que juego tienen la opción de denunciar a un usuario por comentarios ofensivos y en algunos banean la cuenta en un par de días.»</p>	<p>«Cuando empiezas a jugar al <i>LoL</i> tienes que firmar un contrato de invocador o te dan cosas gratis por ser un buen jugador.»</p>
QUEJAS SOBRE ESTAS MEDIDAS	
<p>«En el <i>LoL</i> se reporta, pero para que sea algo "efectivo" tienes que justificarlo y redactarlo y si cada 8 de 10 partidas tengo que escribir un texto de 400 líneas para que al final solo un 20% de los casos sea baneado pues mira...cansa y muchas veces si es peña que invierte en el juego lo dejan pasar o lo castigan 2 o 3 días sin jugar...»</p> <p>«El problema no es denunciar o no, es que se tomen en serio el caso como para investigar más porque a veces solo le imponen una multa al agresor y ya.»</p> <p>«Los reportes no son efectivos ya que no ponen por qué y ese tipo de gente no aprende nunca.»</p> <p>«Se puede reportar pero generalmente no tiene repercusión.»</p> <p>«Casi todos los juegos tienen un sistema para reportar, pero en muchos no se llega a hacer gran cosa con las denuncias.»</p> <p>«Siempre puedes denunciar los chats, pero el canal a voz es imposible de denunciar aún estando grabado.»</p> <p>«Creo que en algunos juegos es posible denunciarlas pero en la mayoría de ocasiones no sirve para nada.»</p>	

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Por su parte, Naradiel añade también un ejemplo de cómo funciona la convivencia entre los/as jugadores/as de *Final Fantasy XIV Online*, un juego de modalidad MMORPG (rol multijugador masivo en línea) que invita a sus más de 25 millones de jugadores/as a emprender aventuras explorando el mundo de Eorzea con amigos/as de todo el mundo (Square Enix, 2014):

Actualizaron el código de conducta y a la hora de escribir “tú tienes que hacer esto”, te pueden sancionar. [...] Tú lo que tienes es que sugerir: “¿qué te parece si en vez de hacer esto lo hacemos así?”. Lo que te fomentan es que ayudes a tu compañero y aprender. (Naradiel, entrevista, 3 de junio de 2022)

De manera general, casi todas las jugadoras coinciden en conocer la posibilidad de reportar a los jugadores por mala conducta. Sin embargo, muchas de ellas mostraron su descontento con este sistema, alegando que no llega a tener repercusiones reales. Esto permite explicar el por qué muchas de ellas han optado por resignarse ante esta situación y se justifica la falta de apoyo que sienten.

Natalia Ridaio denuncia la falta de coherencia de las empresas de videojuegos entre lo que tratan de demostrar ante el público y lo que realmente hacen por la seguridad de las jugadoras:

Estás trabajando mucho por la igualdad de género y luego no haces absolutamente nada para evitar que se metan con una mujer o una persona que se identifique con otro género. [...] Al final las empresas no están haciendo absolutamente nada para que esto cambie y esto es lo más peligroso. (N. Ridaio, entrevista, 27 de mayo de 2022).

En el cuestionario se solicitó a las participantes que propusieran **alternativas** que mejoraran los sistemas de regulación actual. Pese a que varias de las encuestadas expresaban no saber qué escribir, surgieron algunas propuestas interesantes. Las medidas propuestas por las jugadoras se dividen en tres categorías. Dos de ellas son inmediatas y coinciden con los principios del condicionamiento operante, como se explicó con anterioridad, que serían medidas de castigo positivo (consecuencia negativa tras conducta indeseada) y de castigo negativo (omisión de consecuencia positiva tras conducta indeseada). Por otro lado se añaden propuestas de concienciación, como medida educadora, donde lo que se pretende es sensibilizar al público a través de campañas:

Tabla VI: Ejemplos de medidas de regulación propuestas por las encuestadas

Medidas propuestas por las participantes para evitar o castigar la violencia por razón de género en partidas multijugador online		
CASTIGO POSITIVO	CASTIGO NEGATIVO	CONCIENCIACIÓN
<p>«Censurar cierto tipo de palabras o comentarios, no permitir el uso del chat a personas que han sido ya reportadas por ejercer discriminación.»</p> <p>«Sinceramente un mes o dos directamente sin jugar que se haga otra cuenta y empiece de cero y a la tercera vez con la misma cuenta darla de baja permanente. En los <i>streaming</i> se podría hacer igual, banearlos y cuando ya lleven 3 darlos de baja o bloquearles los chats.»</p> <p>«Que acepten los vídeos como pruebas, que se respalde más a las mujeres jugadoras con alguna opción de que no unan a partidas con mujeres a hombres que ya se sabe que han sido violentos.»</p> <p>«Que los castigos sean más severos y perseguidos por las empresas de videojuegos, con baneos instantáneos de varios días, y si se continúa, de IP permanentes cuando este comportamiento sea reiterativo. En algunos casos incluso debería poder denunciarse a la policía.»</p> <p>«Suspensión de la cuenta tras dos denuncias, si tras la suspensión vuelve a ocurrir una denuncia ese usuario no podrá entrar más al juego.»</p> <p>«Tener más en cuenta las quejas y denuncias.»</p> <p>«Opción de que haya un aviso en su perfil y que el algoritmo no lo junte con los perfiles que indiquen que no quieren jugar con ese tipo de personas.»</p> <p>«Que hubiera una opción en reportar como machismo o comentarios tóxicos.»</p>	<p>«Implementar de alguna manera que si se detecta este tipo de situaciones en una partida, pues en esa partida al agresor no se le proporcione ningún tipo de recompensa que se pudiera obtener de normal en una partida (ejem: no ganar experiencia, no ganar la moneda del juego, ni objetos que se puedan farmear, etc.).»</p>	<p>«Alguna campaña al respecto o que el juego done a organizaciones feministas.»</p> <p>«Supongo que deberían hacer publicidad de chicas jugando o en parejas, para que relacionen que es algo normal.»</p>

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Natalia y Naradiel, durante sus respectivas entrevistas, realizan un apunte sobre una de las medidas de castigo positivo que se pretende implementar en un futuro cercano:

Una de esas soluciones que se están proponiendo hoy en día es que tu identidad digital esté estrechamente ligada con tus datos personales; es decir, con tu DNI. Para que si cometes un acto ilícito de violencia de género, o de raza o de clase puedas ser fácilmente identificado y juzgado por eso. (N. Ridaó, entrevista, 27 de mayo de 2022)

Las **consecuencias** que esta violencia deja tras de sí son otro aspecto a tener en cuenta; pues como se mencionaba anteriormente, el 58,3% de la muestra afirmaba que esta había afectado a su vida personal. En sus testimonios, las encuestadas expresan cómo han llegado a evitar jugar a estos juegos y a dejarse llevar por los comentarios; llegando, incluso, a destruir su autoestima o generar fobias que antes no existían.

Tabla VII: Ejemplos de testimonios de consecuencias de la violencia en las encuestadas

Explica brevemente de qué manera sientes que la violencia (o el miedo a sufrirla) ha afectado a tu vida personal fuera de la pantalla
«Los videojuegos muchas veces son un espacio seguro para mí y ver que ahí, nuevamente soy violentada reafirma la opresión y acaba siendo la gota que colma el vaso. Saber que no tienes ningún espacio seguro lejos de la misoginia es duro de procesar.»
«Una de esas personas amenazó dando a conocer mi domicilio, dando pistas de donde vivo y dónde estudiaba, desarrollé agorafobia.»
«Inseguridad a la hora de dedicarme a hobbies donde quizá no esté curtida, y sentir que mi opinión en muchas ocasiones realmente no cuenta, por sentir que mis conocimientos pueden no estar a la altura aunque sí lo estén.»
«Hacerme sentir inferior y que debería dejar de jugar porque no sirvo.»
«He dejado de jugar a juegos que me encantaban por largas temporadas de tiempo.»
«Te crea auténticas inseguridades. Pasas de estar convencida de que todo no es culpa tuya, a incluso creer los comentarios de la gente, por mucho que no tengan sentido.»
«No suelo decir que juego videojuegos a no ser que esté con gente de absoluta confianza, por miedo a que me hagan de menos o tenga que "demostrar" que realmente juego.»

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Se puede observar parte de estas consecuencias dentro de los propios videojuegos, como se comprobó al solicitar a las jugadoras que indicasen el modo en el que juegan: la mitad de las encuestadas evita utilizar nombres femeninos, el 61,1% prefiere jugar solamente si están acompañadas de amigos/as y solamente un 25% utiliza el chat de voz. Se puede entender que estas decisiones son un modo de tratar de prevenir y protegerse de posibles situaciones violentas, al crear un “escudo” que genere un entorno seguro en el que jugar.

Por último, respecto a la situación de las *streamers*, la cantidad total de muestra para este sector de jugadoras es realmente pequeño para poder realizar un análisis fundamentado. Sin embargo, conviene aportar luz al asunto por medio de los testimonios que comparten las testigos, así como Naradiel en su entrevista. Respecto a comentarios molestos durante las retransmisiones, ella comenta lo siguiente:

Te puedes encontrar de todo, desde el *back-sitting*, que te viene uno a decirte “tienes que ir por ahí”, “no hagas eso”, “en esta parte es cuando aparece tal”, “recuerda ponerte esto”. Hay gente que lo hace por buena voluntad por ayudar y otros por ir de enterados o *trollear* y en vez de dejarte disfrutar del juego y aprender jugando te rompen la experiencia. [...] También están los comentarios misóginos de turno, que van desde comentarios como “ay, qué guapa eres, qué linda” hasta comentarios de “enséñame las tetas”, “quiero que me mandes fotos de tus pies” o cosas así. (Naradiel, entrevista, 3 de junio de 2022)

El grueso de las jugadoras comparten mediante el cuestionario vivencias como las que se presentan a continuación, las cuales repiten los patrones que ya se explicaron con anterioridad:

Tabla VIII: Ejemplos de testimonios de testigo de las encuestadas sobre streamers

COMENTARIOS SEXISTAS	COMENTARIOS SOBRE LA CAPACIDAD DE LAS JUGADORAS	COMENTARIOS DE CARÁCTER SEXUAL
<p>«Algunas <i>streamers</i> son acosadas por sus espectadores y luego se mofan de ellas por las redes sociales llamándolas por insultos simplemente por como hablan, visten o juegan.»</p> <p>«Típicos comentarios de decirle que debería estar en la cocina, que no saben jugar, acoso sexual.»</p> <p>«Al leer el chat de un <i>streamer</i> la mayoría de comentarios van sobre el juego en cuestión. Sin embargo, cuando he visto el <i>stream</i> de alguna jugadora, la mayoría de comentarios son sobre el aspecto físico, es decir, comentarios cosificadores.»</p> <p>«Al oír que es una chica la que juega le dicen que vaya a fregar, o la empiezan a imitar.»</p>	<p>«La que más me acuerdo es cuando estaba una <i>streamer</i> jugando al <i>LoL</i> y uno de los jugadores se puso pesado a decir que era una chica que iba a trocear la partida.»</p> <p>«Critocaban el tipo de juego que <i>streameaban</i>, ya sea por ser muy “para chicas” como <i>Animal Crossing</i>. O por el contrario asumir que una chica no es tan buena en determinados juegos más violentos o que “no le pegan”.»</p>	<p>«Una chica jugando al <i>Valorant</i> diciendo que fuera su <i>mommy</i> y otros acosos de insultarle o decirle de tener sexo.»</p> <p>«Estaba viendo el directo de una amiga y entró un chico y le dijo: “te verías mejor si mostraras las tetas”.»</p> <p>«Básicamente decir cosas como enseñame las tetas y cosas de ese estilo.»</p> <p>«He visto cómo a <i>streamers</i> mujeres les envían mensajes de índole sexual mientras retransmiten la partida.»</p>

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Hubo un comentario que según el usuario era una chica y ese me fastidió, básicamente porque estaba jugando al CS:GO o algún juego del estilo y yo siempre decía que juego para divertirme y no para competir [...] Para mí los videojuegos son entretenimiento y ya está, y vino una chica a decir que flaco favor le hacía yo a las mujeres porque no quería ser la mejor. Que estoy desprestigiando a las mujeres porque no busco mejorar ni ser competitiva. (Naradiel, entrevista, 3 de junio de 2022)

Aprovechando esta cuestión, se le preguntó a la entrevistada si estos comentarios eran muy **frecuentes** o más bien esporádicos. Ante esto, afirma que depende del videojuego en el que se encuentre: “En *Final Fantasy* nunca, pero en juegos competitivos es donde más frecuente lo encuentras. Ahí es de donde sale la misoginia y el machismo que hay”.

En cuanto a las **formas de reacción**, en este caso se observa entre las testigos una tendencia a apoyar a la víctima, como se observa en los siguientes ejemplos. Durante la entrevista, Naradiel expresó que sentía que su *stream* es un espacio seguro porque “sabe que a la gente que está viéndola no les gusta ese tipo de actitudes”. Se puede entender, pues, que los/as seguidores/as de creadores/as de contenido forman comunidades que se protegen entre sí y se preocupan por evitar estas situaciones incómodas.

Tabla IX: Ejemplos de reacciones como testigo de las encuestadas

Si tú estabas presente en el momento en que ocurrió esa situación de violencia, describe brevemente cuál fue tu reacción o las acciones que llevaste a cabo
«Reporté el comentario por si algún moderador no lo había visto.»
«Rabia y asco.»
«Le respondí con un insulto y le pedí a la <i>streamer</i> que lo baneara.»
«Apoyarla por el chat para que se sienta mejor.»
«Mi reacción fue sorprenderme y obviamente compartir el clip de la <i>streamer</i> para que se vea la realidad de ser una chica <i>streamer</i> hoy en día.»

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Cabe recordar la preferencia por parte de las *streamers* de bloquear directamente a los agresores. Respecto a esta cuestión, Naradiel comenta en su entrevista que “muchas veces te encuentras con comentarios de gente o pasan cosas que son desagradables y como estás de cara al público o en directo tienes que guardar la compostura”, lo que puede explicar el hecho de que estas creadoras de contenido prefieran reaccionar de forma más calmada. Denuncia, al mismo tiempo, el papel del/de la espectador/a:

Ya ni intento entrar al trapo, les quito el protagonismo que buscan o les ignoro, principalmente. No se consigue nada discutiendo a no ser que haya otra persona que te defienda, que eso es bastante inusual, por no decir casi imposible, a no ser que sea un amigo tuyo. Que otro chico reprenda a otro hombre por ese tipo de actitudes es súper raro. (Naradiel, entrevista, 3 de junio de 2022)

5. CONCLUSIONES Y VALORACIONES

Tras finalizar la explicación y el análisis de los resultados obtenidos en la presente investigación, se observa que la violencia por razón de género en las partidas multijugador *online* persiste como una problemática real en el mundo de los videojuegos pese al gran aumento del número de jugadoras. Aún se reproducen los mismos patrones machistas y de cosificación de la mujer que se perciben en el “mundo real”. Los comentarios recibidos por las afectadas coinciden en cuanto a sus características, desde el sexismo y la infravaloración de la habilidad en el juego hasta el acoso sexual.

Las víctimas no se sienten protegidas cuando experimentan una situación de violencia durante una partida. Pese a que son conscientes de la existencia de medidas de regulación y castigo que las empresas de videojuegos ponen a su disposición durante las propias partidas, la aplicación de las mismas no está funcionando como se espera. Como agravante de la situación, tampoco reciben apoyo por parte del resto de jugadores/as, quienes se unen a la agresión, o bien, no intervienen y actúan como espectadores/as. El modelo de conducta más frecuente entre las víctimas consiste en ignorar a los agresores, con tal de no generar incomodidad al resto de jugadores/as o evitar rebajarse a su nivel. O, simplemente, por puro miedo. Y cuando se lanzan a defenderse aumentan los escarnios, son tachadas de histéricas, y la ausencia de consecuencias para los agresores les hace llegar al punto de creer que no existe solución a este problema. Que no merece la pena intervenir y es mejor dejarlo estar. Todos estos elementos en su conjunto provocan un fenómeno que llama especialmente la atención: la resignación.

Las jugadoras están tan acostumbradas a lidiar con la violencia por motivo de su género que optan por ocultarse a sí mismas, invisibilizando quiénes son. Desde eludir el uso del chat de voz hasta esconder su identidad bajo un nombre masculino o neutral. Llegando incluso a evitar los espacios multijugador si no están acompañadas de personas de confianza. Cualquier cosa con tal de evitar que su identidad de género quede al descubierto, de ser señaladas con el dedo, de ser objeto de burla. Juegan camufladas y en la sombra, obligadas a aceptar la cotidianeidad de su situación y conformarse con ello, bajo el paraguas de una falsa

seguridad. Pero lo cierto es que el daño hacia su autoestima y la confianza en sí mismas ya está hecho. Llegan, incluso, a plantearse si tienen parte de culpa. Y un alto porcentaje de ellas se han planteado dejar de jugar a partidas multijugador, otras ya lo han hecho. Prefieren desaparecer y no enfrentarse a la violencia. La inseguridad y el miedo se han apoderado de ellas y se encuentran presentes tanto dentro como fuera de la pantalla.

Los resultados de la investigación ponen de manifiesto la necesidad de continuar profundizando en materia de perspectiva de género en la industria de los videojuegos, así como específicamente en la cuestión de la violencia por razón de género en las partidas multijugador *online*. Es importante ponerle nombre y visibilizar un problema que es real y que sufre el colectivo femenino, para así poder actuar en consecuencia y otorgar tanto a las víctimas como al resto de videojugadores/as las herramientas necesarias para penar este tipo de situaciones, educando a la comunidad *gamer* para que propicien los valores del respeto, la empatía y el compañerismo y sean críticos/as con los comportamientos inadecuados. Con ello, se lograría mejorar no solo el ambiente entre videojugadores/as; sino también hacer de los videojuegos un espacio seguro para todas las personas, independientemente de su género u otras características, donde nadie se vea forzado a esconder su identidad o privarse de disfrutar libremente de aquello que le apasiona.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arco Piflor. (4 de julio, 2021). *AROYITT LEE PETICIONES DE DESBANEIO - ARCO PIFLOR* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=X61FTo5b_0Y
- Añino Villalva, S. (2005). *Violencia contra las mujeres: causas, consecuencias y propuestas*. Confederación Española de Asociación Española de Padres de Alumnos (CEAPA).
<https://www.ceapa.es/wp-content/uploads/2021/02/VIOLENCIA-CONTRA-LAS-MUJERES-CAUSAS-CONSECUENCIAS-Y-PROPUESTAS.pdf>
- Belli, S. y López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social* (14), 159-179.
<https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Calvo Morata, A. (2017). *Videojuegos como herramienta educativa en la escuela: concienciando sobre el ciberbullying*. [Trabajo Fin de Máster, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense.

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/45015/1/Memoria%20TFM%20Antonio%20Calvo%20Morata.pdf>

- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Mirallles, R., Ortega-González, R., López-Morrón, M. R., Batalla-Martínez, C. y Toran Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26 (4), 303-311. <https://recercat.cat/bitstream/handle/2072/345784/31-61-1-SM.pdf?sequence=1>
- Dean, P. J. y Ripley, D. E. (1997). *Los principios de la mejora del rendimiento. Modelos para el aprendizaje en la organización*. Centro de estudios Ramón Areces, S.A. <https://books.google.es/books?id=6VinDAAAQBAJ&lpg=PA38&ots=zZYd4b1fA7&dq=skinner%20refuerzos&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- DeVuego: Base de Datos del Videojuego Español. (2022). *Mapa de Estudios y Empresas de Videojuegos*. <https://www.devuego.es/bd/mapa-estudios/?comunidad=canarias>
- Discord (s.f.). *Discord | Tu sitio para hablar y pasar el rato*. <https://discord.com>
- García García, Y. (6 de mayo, 2022). Las gamers denuncian el machismo imperante en el mundo de los videojuegos: “Nos están machacando”. *La Voz de Lanzarote*. https://www.lavozdelanzarote.com/actualidad/sociedad/el-machismo-no-es-solo-problema-mundo-real-en-videojuegos-tambien-nos-estan-machacando_211886_102.html
- García Matas, F. M. (23 de marzo, 2021). España es el cuarto país europeo con más jugadores: el 45% de la población juega. *Vandal*. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350742796/espana-es-el-cuarto-pais-europeo-con-mas-jugadores-el-45-de-la-poblacion-juega/>
- Hernández Oliver, B. y Doménech del Río, I. (2017). Violencia de género y jóvenes: incomprensible pero real. *Revista del Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud* (6), 48-61. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163190>
- Instituto Andaluz de la Mujer (2005). *Violencia y sexismo en los videojuegos*. Observatorio no sexista andaluz de la publicidad.

<https://www.inmujeres.gob.es/publicacioneselectronicas/documentacion/Documentos/DE0219.pdf>

- Labrador Encinas, F., Requesens Moll, A., Helguera Fuentes, M. (2018). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Fundación Gaudium, Obra Social Caja Madrid y Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid.
http://eoeepsabi.educa.aragon.es/descargas/G_Recursos_orientacion/g_4_orientacion_familiar/g_4.5.uso_adecuado_tic/1.10.Guia_uso_seguro_internet.pdf
- MaitaneCS. (9 de febrero, 2021). *Una mujer jugando al Valorant en serio? | VALORANT | MaitaneCS*. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=C-8wvDhW2IA>
- Martínez Rodríguez, J. A. (2017). *Acoso escolar: bullying y cyberbullying*. Bosh Editor.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ore9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA85&ots=Kb15adN4cZ&sig=1jMp-28-XsmQL8P3C1Wh1tNgUeA#v=onepage&q&f=false>
- Mayichi. (14 de diciembre, 2021). *LO DESBANEO Y LO VUELVEN A BANEAR!! PETICIONES DE DESBANEO | MAYICHI*. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=at4sq7CTuaw>
- Morla, Jorge. (11 de marzo, 2022). *Ah, pero ¿las mujeres también juegan a videojuegos? El País*.
<https://elpais.com/babelia/2022-03-11/ah-pero-las-mujeres-tambien-juegan-a-videojuegos.html>
- Movistar y Faro Digital (2021). *PERSPECTIVAS: Informe sobre violencia digital*. Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires.
<https://farodigital.org/wp-content/uploads/2019/10/informe-perspectivas.pdf>
- Padua, J. (1979). *Técnicas de investigación aplicadas a las ciencias sociales*. Fondo de Cultura Económica.
- Patrix the Abysswalker [@CallaquenoveoYT]. (29 de noviembre, 2021). *A las mujeres no es que no nos gusten los juegos competitivos, es que esto nos pasa muy a menudo...* [Tuit]. Twitter.

<https://twitter.com/CallaquenoveoYT/status/1465321108022964226>

- Reverón Concepción, E. (22 de julio, 2021). Santa Cruz será el epicentro europeo de los videojuegos durante tres días. *El Día*.
<https://www.eldia.es/santa-cruz-de-tenerife/2021/07/22/santa-cruz-sera-epicentro-europeo-videojuegos-55336125.html>
- Rossi, P. (2015). *Del pluriverso al cosmograma. Ontología, política y tecnociencia* [Ponencia]. XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. <https://cdsa.academica.org/000-061/282.pdf?view>
- Santana Rodríguez, N. y Fernández-Layos Fernández, A. L. (2022). *Guía Ciberigualdad: Una herramienta para combatir las ciberviolencias machistas en TRICS y videojuegos*. Consejería de Educación del Gobierno de Canarias. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/educarparalaigualdad/files/2022/03/guia-ciberigualdad-digital.pdf>
- Santana Rodríguez, N. (31 de marzo - 1 de abril, 2022). *Videojuegos: El acoso por razón de género en las partidas multijugador Online* [Comunicación en congreso]. Jornadas de Coeducación: Ecofeminismo y Violencias Sexuales, San Cristóbal de La Laguna, Tenerife. <https://jornadascoeducacionici2022.com>
- Square Enix (2014). *FINAL FANTASY® XIV STARTER EDITION*. https://store.eu.square-enix-games.com/es_EU/product/603766/final-fantasy-xiv-starter-edition
- TLP Tenerife. (s.f.). *TLP TENERIFE SUMMER '22*. <https://tlp-tenerife.com>
- Un Pokitoh. (12 de febrero, 2022). *Insultos machistas por el chat de voz del Valorant a Abby*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WPZijh9czn8>
- Vázquez Navarro, C. (13 de abril, 2022). Las mujeres ‘influencers’ sufren más el acoso sistemático en las redes sociales. *El País*.
<https://elpais.com/espana/comunidad-valenciana/2022-04-13/las-mujeres-influencers-sufren-mas-el-acoso-sistemico-en-las-redes-sociales.html>

ANEXOS

● **ANEXO I: Preguntas del cuestionario administrado a la población**

Con el símbolo * en color rojo se marcan aquellas preguntas que son de obligatorio cumplimiento, en caso de que se alcance la sección en la que se encuentra.

Tabla X: Cuestionario administrado a la población objetivo

PREGUNTAS DE INTRODUCCIÓN
<p>1. En primer lugar, indica el género con el que te identificas: *</p> <p>a. Femenino. b. No binario.</p>
<p>2. Por favor, indica qué edad vas a cumplir o ya has cumplido en 2022: *</p> <p>a. Menor de 18 años. b. 18-22 años. c. 23-29 años. d. 30 años o más.</p>
<p>3. ¿Cuánto tiempo llevas jugando a videojuegos? Selecciona una opción de entre las siguientes: *</p> <p>a. Desde hace menos de 1 año. b. Desde hace 1-4 años. c. Desde hace más de 5 años. d. Desde hace más de 10 años.</p>
<p>4. Indica, aproximadamente, cuántas horas semanales dedicas a los videojuegos: *</p> <p>a. Entre 1-6 horas semanales. b. Entre 7-14 horas semanales. c. Entre 15-24 horas semanales. d. Más de 25 horas semanales.</p>
VIOLENCIA HACIA LAS JUGADORAS (PERSONAL, PT. I)
<p>5. ¿Recuerdas alguna situación de violencia que hayas sufrido en una partida multijugador online? Selecciona una opción de entre las siguientes: *</p> <p>a. Sí, me ha ocurrido. b. No, nunca lo he vivido.</p>
VIOLENCIA HACIA LAS JUGADORAS (PERSONAL, PT. II) Solo si se contestó “Sí, me ha ocurrido” en la sección anterior.
<p>6. ¿Podrías relatar alguna de esas situaciones brevemente? *</p>
<p>7. ¿Cuál era la razón o las razones por las que ocurrió esa violencia hacia ti? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes: *</p> <p><input type="checkbox"/> Por hacer una mala partida. <input type="checkbox"/> Por no colaborar con mis compañeros/as. <input type="checkbox"/> Por agredir a otro/a jugador/a. <input type="checkbox"/> Por “ser una chica” jugando a ese videojuego. <input type="checkbox"/> Otro: _____.</p>

8. ¿Cuál ha sido tu reacción cuando has experimentado una situación de violencia? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes: *

- Ignorar al agresor.
- Dejar de jugar.
- Bloquear al jugador y reportarlo.
- Apagar el chat de voz o silenciar el escrito.
- Contestar al agresor con otro insulto.
- Mandar a callar al agresor o pedirle que pare.
- Utilizar el insulto en su contra.
- Otro: _____.

9. ¿Te hubiera gustado actuar de otra forma diferente? Selecciona una opción de entre las siguientes: *

- a. Sí.
- b. No.
- c. Tal vez.

10. Si contestaste que sí en la pregunta anterior, indica qué te hubiera gustado hacer, seleccionando una o varias opciones de entre las siguientes:

- Ignorar al agresor.
- Dejar de jugar.
- Bloquear al jugador y reportarlo.
- Apagar el chat de voz o silenciar el escrito.
- Contestar al agresor con otro insulto.
- Mandar a callar al agresor o pedirle que pare.
- Utilizar el insulto en su contra.
- Otro: _____.

11. ¿Cuál fue el motivo por el que no actuaste de esta manera desde el principio?

VIOLENCIA HACIA LAS JUGADORAS (TESTIGO, PT. I)

12. ¿Recuerdas haber sido testigo de alguna situación de violencia por razón de género que haya sufrido alguna otra persona en una partida multijugador online? Selecciona una opción de entre las siguientes: *

- a. Sí, he sido testigo.
- b. No, nunca lo he vivido.

VIOLENCIA HACIA LAS JUGADORAS (TESTIGO, PT. II)

Solo si se contestó "Sí, he sido testigo" en la sección anterior.

13. ¿Cómo te has enterado de esa(s) situación(es)? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes: *

- Lo viví jugando una partida.
- Le ocurrió a alguien que conozco.
- Ví cómo denunciaban el caso en redes sociales.

14. ¿Podrías relatar alguna de esas situaciones brevemente? *

15. ¿Cuál era la razón o las razones por las que ocurrió esa violencia? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes: *

- Por hacer una mala partida.
- Por no colaborar con sus compañeros/as.
- Por agredir a otro/a jugador/a.
- Por “ser una chica” jugando a ese videojuego.
- Otro: _____.

16. ¿Cuál fue la reacción de la víctima en esa situación de violencia? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes: *

- Ignorar al agresor.
- Dejar de jugar.
- Bloquear al jugador y reportarlo.
- Apagar el chat de voz o silenciar el escrito.
- Contestar al agresor con otro insulto.
- Mandar a callar al agresor o pedirle que pare.
- Utilizar el insulto en su contra.
- Otro: _____.

17. Si tú estabas presente en el momento en que ocurrió esa situación de violencia, describe brevemente cuál fue tu reacción o las acciones que llevaste a cabo.

18. Explica qué es lo que más te llamó la atención en esa o esas situaciones de violencia. *

VIOLENCIA HACIA LAS *STREAMERS* (PERSONAL, PT. I)

19. ¿Eres *streamer* o, en alguna ocasión, has retransmitido alguna partida en directo? Selecciona una opción de entre las siguientes: *

- a. Sí.
- b. No.

VIOLENCIA HACIA LAS *STREAMERS* (PERSONAL, PT. II)

Solo si se contestó “Sí” en la sección anterior.

20. ¿Recuerdas alguna situación de violencia que te haya ocurrido personalmente durante un directo? Selecciona una opción de entre las siguientes: *

- a. Sí, me ha ocurrido.
- b. No, nunca lo he vivido.

VIOLENCIA HACIA LAS *STREAMERS* (PERSONAL, PT. III)

Solo si se contestó “Sí, me ha ocurrido” en la sección anterior.

21. ¿Podrías relatar alguna de estas situaciones brevemente? *

22. ¿Cuál era la razón o las razones por las que ocurrió esa agresión hacia ti? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes: *

- Por mi habilidad en el juego.
- Por interactuar con otro/a *streamer*.
- Por mi físico.
- Por mi vestimenta.
- Por “ser una chica” jugando a ese videojuego.
- Otro: _____.

23. ¿Cuál ha sido tu reacción cuando has experimentado una situación de violencia? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes: *

- Ignorar al agresor.
- Dejar de jugar o hacer directo.
- Bloquear al jugador o espectador y reportarlo.
- Apagar el chat de voz o silenciar el escrito.
- Poner el chat del director en modo de emoticonos.
- Contestar al agresor con otro insulto.
- Mandar a callar al agresor o pedirle que pare.
- Utilizar el insulto en su contra.
- Otro: _____.

24. ¿Te hubiera gustado actuar de otra forma diferente? Selecciona una opción de entre las siguientes: *

25. Si contestaste que sí en la pregunta anterior, indica qué te hubiera gustado hacer, seleccionando una o varias opciones de entre las siguientes:

26. ¿Cuál fue el motivo por el que no actuaste de esta manera desde el principio? Explícalo brevemente.

27. Explica qué es lo que más te llamó la atención en esa o esas situaciones de violencia. *

VIOLENCIA HACIA LAS *STREAMERS* (TESTIGO, PT. I)

28. ¿Recuerdas alguna situación de violencia que le haya ocurrido a alguna *streamer* durante un directo? Selecciona una opción de entre las siguientes: *

- a. Sí, he sido testigo.
- b. No, nunca lo he vivido.

VIOLENCIA HACIA LAS *STREAMERS* (TESTIGO, PT. II)

Solo si se contestó “Sí, he sido testigo” en la sección anterior.

29. ¿Cómo te has enterado de esa(s) situación(es)? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes: *

- Estaba viendo el directo cuando ocurrió.
- Vi cómo denunciaban el caso en redes sociales.

30. ¿Podrías relatar alguna de estas situaciones brevemente? *

31. ¿Cuál era la razón o las razones por las que esa *streamer* fue agredida? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes: *

- Por su habilidad en el juego.
- Por interactuar con otro/a *streamer*.
- Por su físico.
- Por su vestimenta.
- Por “ser una chica” jugando a ese videojuego.
- Otro: _____.

32. ¿Cuál fue la reacción de esa(s) *streamer(s)* cuando experimentó la situación de violencia? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes: *

- Ignorar al agresor.
- Dejar de jugar o hacer directo.
- Bloquear al jugador o espectador y reportarlo.
- Apagar el chat de voz o silenciar el escrito.
- Poner el chat del director en modo de emoticonos.
- Contestar al agresor con otro insulto.
- Mandar a callar al agresor o pedirle que pare.
- Utilizar el insulto en su contra.
- Otro: _____.

33. Si tú estabas presente en el momento en que ocurrió esa situación de violencia, describe brevemente cuál fue tu reacción o las acciones que llevaste a cabo.

REACCIONES A LA VIOLENCIA (PT. I)

34. Señala cuál o cuáles de estas opciones se identifican con tu forma de jugar a juegos multijugador online: *

- Suelo utilizar un nombre de usuario con el que se puede identificar que soy una chica o me leen como tal.
- Utilizo el chat de voz cuando juego partidas en línea.
- Solo juego partidas multijugador cuando estoy con amigos/as.
- No suelo jugar partidas multijugador.

35. Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "He pensado en dejar de jugar partidas multijugador por miedo a la violencia". *

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2
- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

36. Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "Siento que mi equipo en las partidas valora mi habilidad cuando gano". *

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2

- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

37. Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "Mis errores se penalizan al mismo nivel que a mis compañeros hombres". *

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2
- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

38. Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "Cuando juego partidas multijugador, mis compañeros hombres tienden a dar por hecho que no sé jugar". *

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2
- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

39. Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "Algunos chicos han intentado ligar conmigo cuando entro a una partida". *

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2
- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

REACCIONES A LA VIOLENCIA (PT. II)

Se indica a las encuestadas que solamente respondan a las preguntas de esta sección si previamente seleccionaron que son *streamers*.

40. Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "He tenido que bloquear a espectadores por realizar comentarios fuera de lugar".

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2
- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

41. Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "He sido juzgada por la ropa que llevo puesta mientras hago directo".

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2
- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

42. Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "Se me ha incitado o chantajeado para mostrar alguna zona íntima de mi cuerpo".

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2
- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

43. Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "Recibo más comentarios negativos referidos a mi físico que a mi forma de jugar".

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2

- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

44. Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "Me he planteado dejar de hacer directos a causa de la violencia".

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2
- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

REACCIONES A LA VIOLENCIA (PT. III)

45. ¿Con cuál de los siguientes perfiles te identificas más? Selecciona una opción de entre las siguientes: *

- a. Consentidora (prefiero ignorar a los agresores).
- b. Reactiva (reacciono de forma directa cuando veo derechos que se vulneran).
- c. Reactiva-educativa (reacciono, dando respuestas constructivas al agresor para modificar su conducta).
- d. Otro: _____.

REGULACIONES ANTE LA VIOLENCIA

46. Indica el grado de acuerdo con la siguiente afirmación: "Considero que denunciar las situaciones de violencia en las partidas multijugador es efectivo". *

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2
- 3
- 4 - Totalmente de acuerdo

47. Explica brevemente qué maneras de regular este tipo de violencia en los videojuegos conoces; por ejemplo, si es posible denunciarla. Si no conoces ninguna, indícalo también. *

48. ¿Qué otras medidas se te ocurren que podrían implementarse en las partidas multijugador online para evitar o castigar la violencia por razón de género? *

CONSECUENCIAS DE LA VIOLENCIA (PT. I)

49. ¿Ha afectado la violencia (o el miedo a sufrirla) de alguna manera a tu vida personal fuera de la pantalla? *

- a. Sí.
- b. No.

CONSECUENCIAS DE LA VIOLENCIA (PT. II)

Solo si se contestó "Sí" en la sección anterior.

50. Explica brevemente de qué manera sientes que la violencia (o el miedo a sufrirla) ha afectado a tu vida personal fuera de la pantalla: *

Fuente: Elaboración propia.

- **ANEXO II: Guía para la entrevista a Natalia Rídao**

A continuación se presenta una tabla que recoge la guía utilizada para la entrevista con Natalia Rídao. Se trata solo de una categorización de temas a tratar, completamente flexibles y que se utilizaron para dirigir la entrevista cuando fuese necesario intervenir:

Tabla XI: Guía para la entrevista a Natalia Rídao

CONTEXTO Y REALIDAD PERSONAL	<ul style="list-style-type: none"> ●Cuál es su relación con la industria de los videojuegos: a qué se dedica y cuál es su trabajo.
	<ul style="list-style-type: none"> ●Evento “Las chicas también juegan”.
LA INDUSTRIA DESDE DENTRO	<ul style="list-style-type: none"> ●Percepciones sobre la brecha de género en la industria.
	<ul style="list-style-type: none"> ●Percepciones sobre la violencia por razón de género.
	<ul style="list-style-type: none"> ●La importancia de la visibilidad femenina.
PERCEPCIÓN Y CONOCIMIENTO SOBRE LA REGULACIÓN DE LA VIOLENCIA	<ul style="list-style-type: none"> ●Medidas para regular la violencia durante las partidas.
	<ul style="list-style-type: none"> ●Percepción sobre el alcance de las denuncias.

Fuente: Elaboración propia.

- **ANEXO III: Guía para la entrevista a la *streamer* Naradiel**

A continuación se presenta una tabla que recoge la guía utilizada para la entrevista con la *streamer* Naradiel. Se trata solo de una categorización de temas a tratar, completamente flexibles y que se utilizaron para dirigir la entrevista cuando fuese necesario intervenir:

Tabla XII: Guía para la entrevista a la streamer Naradiel

CONTEXTO Y REALIDAD PERSONAL	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuándo y cómo se inició con los videojuegos
	<ul style="list-style-type: none"> ● Qué representan los videojuegos actualmente en su vida: a qué juega actualmente, cuánto tiempo dedica...
	<ul style="list-style-type: none"> ● Por qué empezó a ser <i>streamer</i> y por qué razón se encuentra en pausa.
VIVENCIAS PERSONALES SOBRE LA VIOLENCIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Características de la violencia que ha sufrido en su trayectoria.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Forma de reaccionar ante la violencia que ha sufrido.
	<ul style="list-style-type: none"> ● De qué manera ha afectado la violencia a su vida personal.
PERCEPCIÓN Y CONOCIMIENTO SOBRE LA REGULACIÓN DE LA VIOLENCIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Medidas para regular la violencia durante las partidas.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Medidas para regular la violencia durante las retransmisiones en directo.

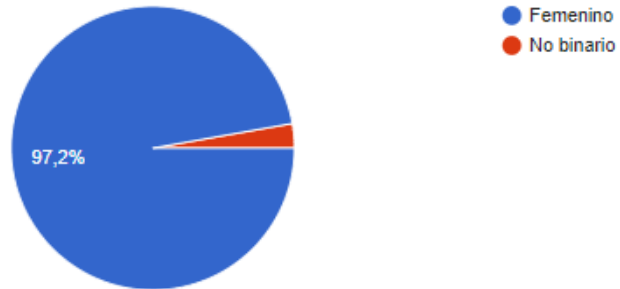
Fuente: Elaboración propia.

- **ANEXO IV: Gráficas generadas a partir de las respuestas del cuestionario**

Gráfica I: Género con el que se identifican las encuestadas

En primer lugar, indica el género con el que te identificas:

36 respuestas

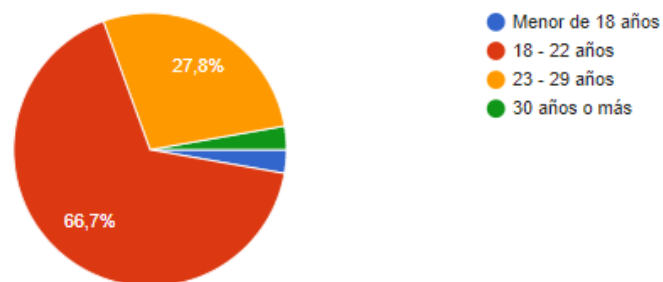


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica II: Edad de las encuestadas

Por favor, indica qué edad vas a cumplir o ya has cumplido en 2022:

36 respuestas

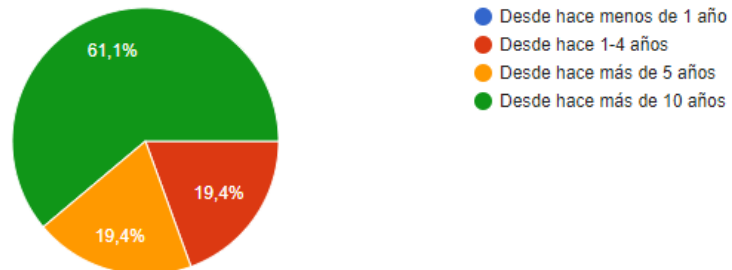


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica III: Tiempo que llevan las encuestadas jugando a videojuegos

¿Cuánto tiempo llevas jugando a videojuegos? Selecciona una opción de entre las siguientes:

36 respuestas

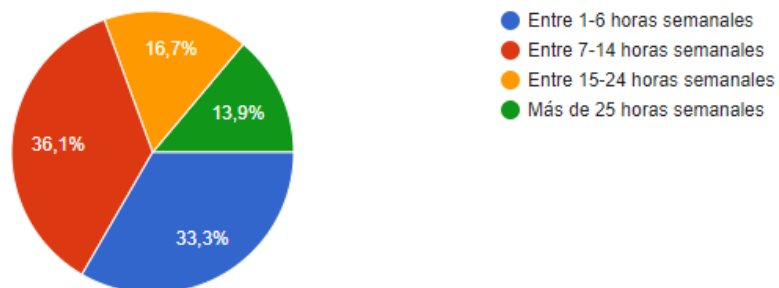


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica IV: Horas semanales que dedican a los videojuegos las encuestadas

Indica, aproximadamente, cuántas horas semanales dedicas a los videojuegos:

36 respuestas

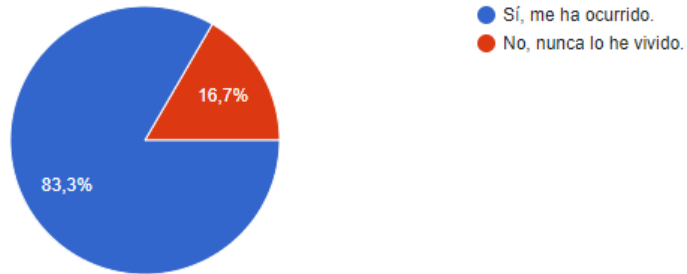


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica V: Vivencias personales de las encuestadas

¿Recuerdas alguna situación de violencia que hayas sufrido en una partida multijugador online? Selecciona una opción de entre las siguientes:

36 respuestas

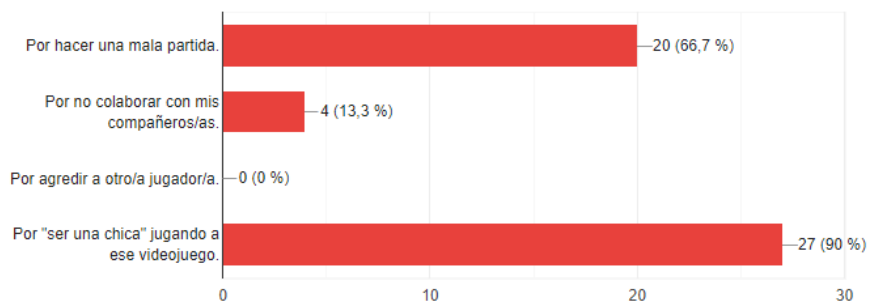


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica VI: Razones por las que sucedió la violencia hacia las encuestadas

¿Cuál era la razón o las razones por las que ocurrió esa violencia hacia ti? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes:

30 respuestas

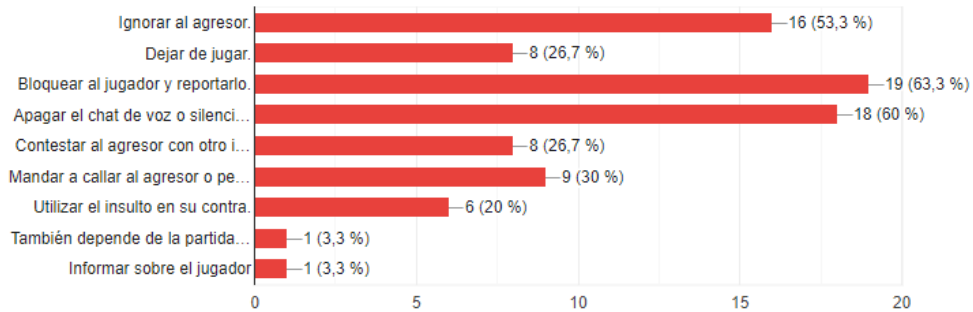


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica VII: Reacciones ante la violencia de las encuestadas

¿Cuál ha sido tu reacción cuando has experimentado una situación de violencia?
Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes:

30 respuestas

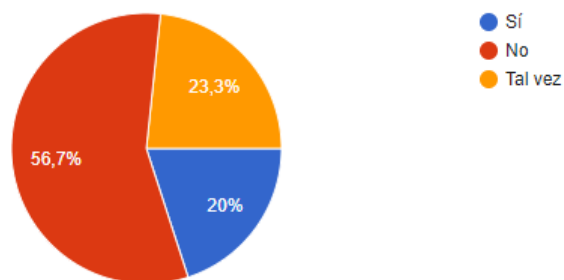


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica VIII: Forma de actuar de las encuestadas

¿Te hubiera gustado actuar de otra forma diferente? Selecciona una opción de entre las siguientes:

30 respuestas

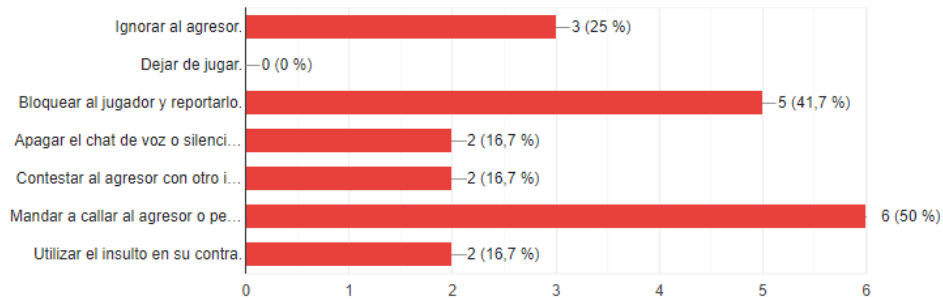


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica IX: Forma de actuar deseada por las encuestadas

Si contestaste que sí en la pregunta anterior, indica qué te hubiera gustado hacer, seleccionando una o varias opciones de entre las siguientes:

12 respuestas

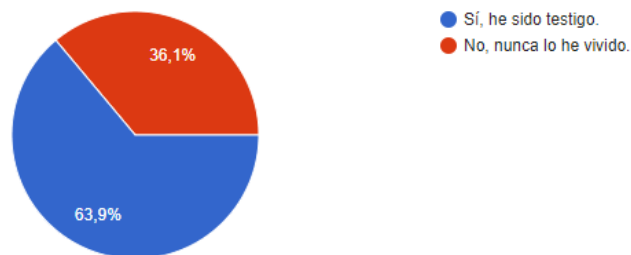


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica X: Vivencias de testigo de las encuestadas

¿Recuerdas haber sido testigo de alguna situación de violencia por razón de género que haya sufrido alguna otra persona en una partida multijugador online? Selecciona una opción de entre las siguientes:

36 respuestas



Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XI: Forma de descubrir situaciones de violencia de las encuestadas

¿Cómo te has enterado de esa(s) situación(es)? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes:

23 respuestas

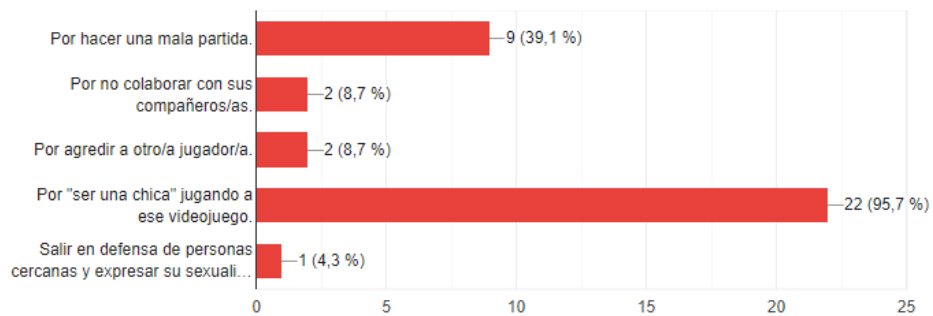


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XII: Razones por las que ocurrió la violencia de la que fueron testigo las encuestadas

¿Cuál era la razón o las razones por las que ocurrió esa violencia? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes:

23 respuestas

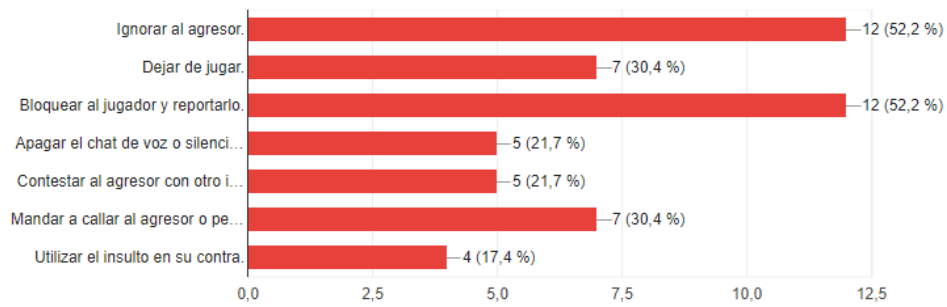


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XIII: Reacciones de las víctimas de las que fueron testigos las encuestadas

¿Cuál fue la reacción de la víctima en esa situación de violencia? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes:

23 respuestas

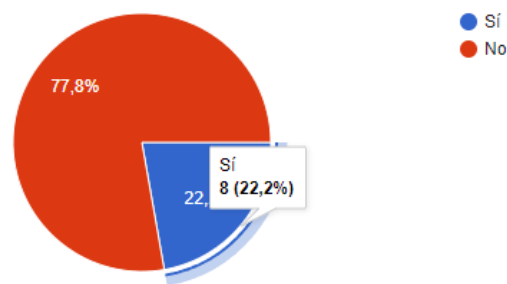


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XIV: Conteo del número de streamers entre las encuestadas

¿Eres streamer o, en alguna ocasión, has retransmitido alguna partida en directo? Selecciona una opción de entre las siguientes:

36 respuestas

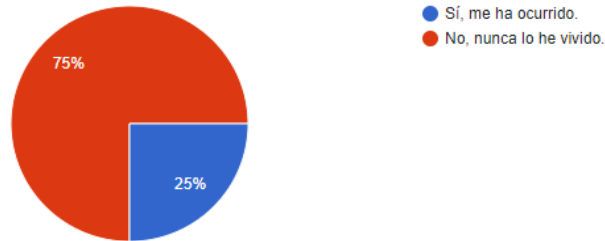


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XV: Vivencias personales de violencia de las streamers

¿Recuerdas alguna situación de violencia que te haya ocurrido personalmente durante un directo? Selecciona una opción de entre las siguientes:

8 respuestas

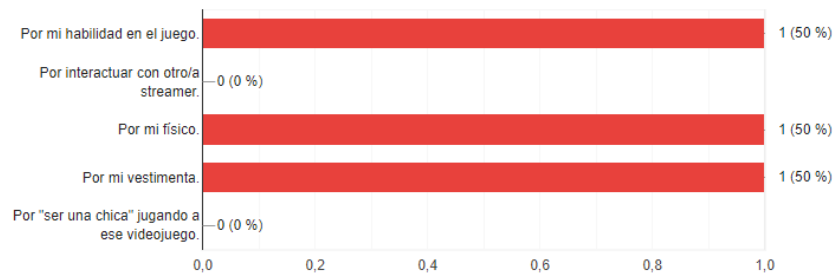


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XVI: Razones por las que ocurrió la violencia hacia las streamers

¿Cuál era la razón o las razones por las que ocurrió esa agresión hacia ti? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes:

2 respuestas

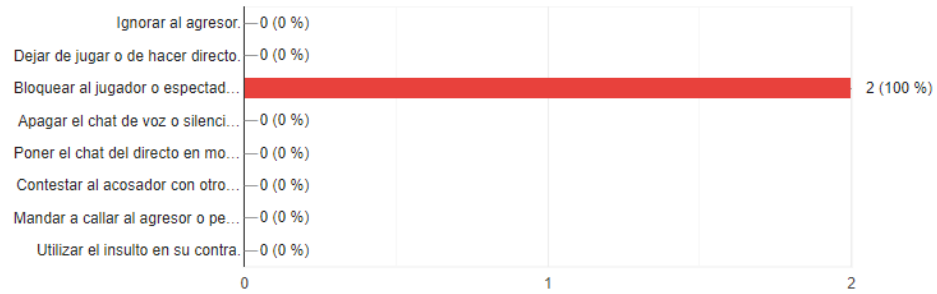


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XVII: Reacciones ante la violencia de las streamers

¿Cuál ha sido tu reacción cuando has experimentado una situación de violencia?
Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes:

2 respuestas

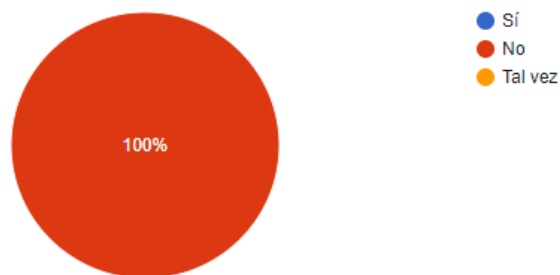


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XVIII: Formas de actuar de las streamers

¿Te hubiera gustado actuar de otra forma diferente? Selecciona una opción de entre las siguientes:

2 respuestas

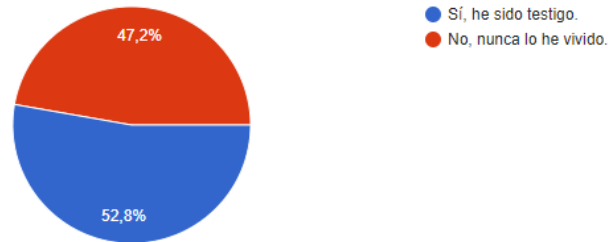


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XIX: Vivencias de testigo con streamers de las encuestadas

¿Recuerdas alguna situación de violencia que le haya ocurrido a alguna streamer durante un directo? Selecciona una opción de entre las siguientes:

36 respuestas



Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XX: Forma de descubrir situaciones de violencia hacia streamers de las encuestadas

¿Cómo te has enterado de esa(s) situación(es)? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes:

19 respuestas

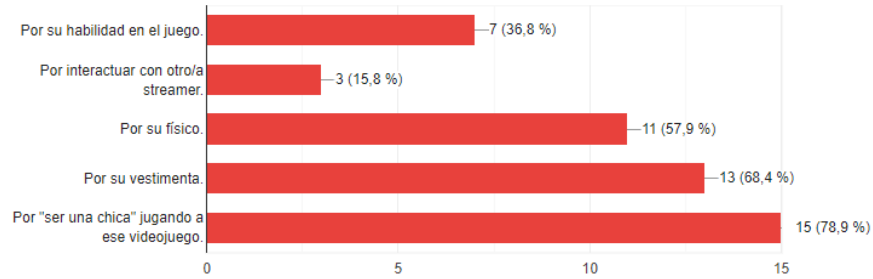


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXI: Razones por las que ocurrió la violencia hacia la streamer de la que fueron testigo las encuestadas

¿Cuál era la razón o las razones por las que esa streamer fue agredida? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes:

19 respuestas

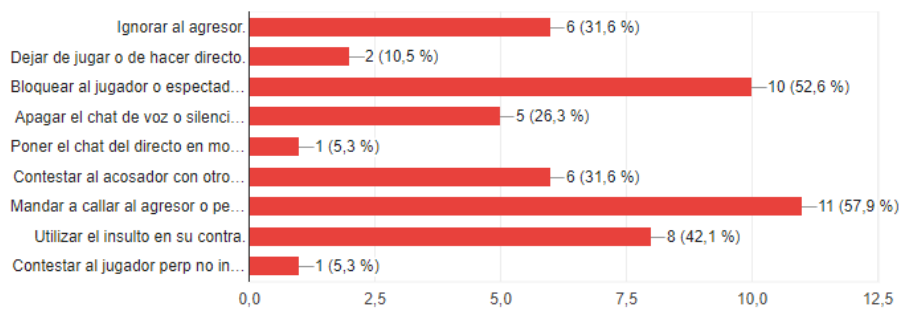


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXII: Reacciones de las streamers víctimas de las que fueron testigos las encuestadas

¿Cuál fue la reacción de esa(s) streamer(s) cuando experimentó la situación de violencia? Selecciona una o varias opciones de entre las siguientes:

19 respuestas

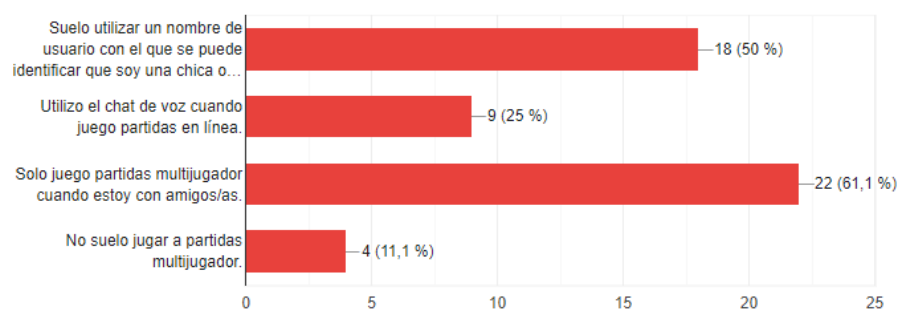


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXIII: Modo de juego preferido de las encuestadas

Señala cuál o cuáles de estas opciones se identifican con tu forma de jugar a juegos multijugador online:

36 respuestas

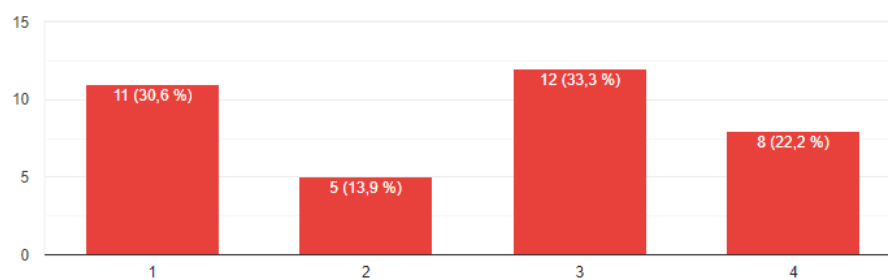


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXIV: Grado de acuerdo con la afirmación "He pensado en dejar de jugar partidas multijugador por miedo a la violencia"

Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: "He pensado en dejar de jugar partidas multijugador por miedo a la violencia".

36 respuestas

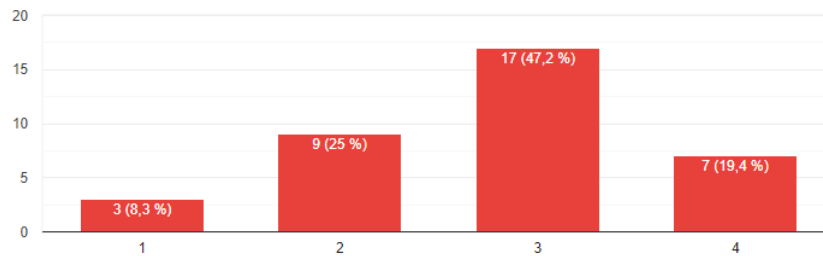


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXV: Grado de acuerdo con la afirmación “Siento que mi equipo en las partidas valora mi habilidad cuando gano”

Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: “Siento que mi equipo en las partidas valora mi habilidad cuando gano”.

36 respuestas

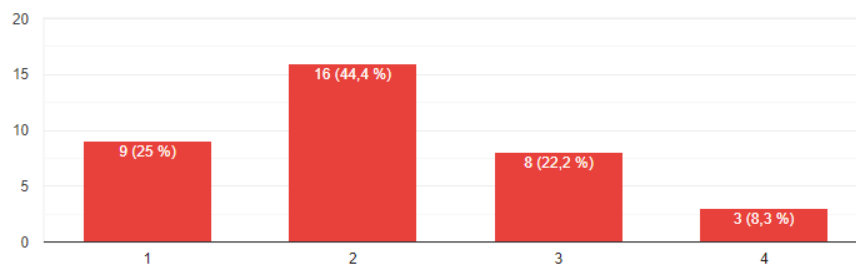


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXVI: Grado de acuerdo con la afirmación “Mis errores se penalizan al mismo nivel que a mis compañeros hombres”

Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: “Mis errores se penalizan al mismo nivel que a mis compañeros hombres”.

36 respuestas

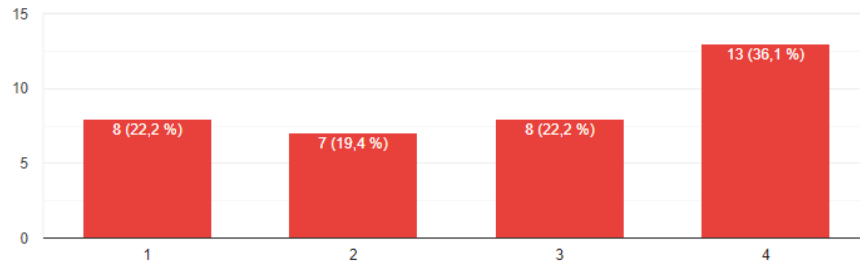


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXVII: Grado de acuerdo con la afirmación “Cuando juego partidas multijugador, mis compañeros hombres tienden a dar por hecho que no sé jugar”

Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: “Cuando juego partidas multijugador, mis compañeros hombres tienden a dar por hecho que no sé jugar”.

36 respuestas

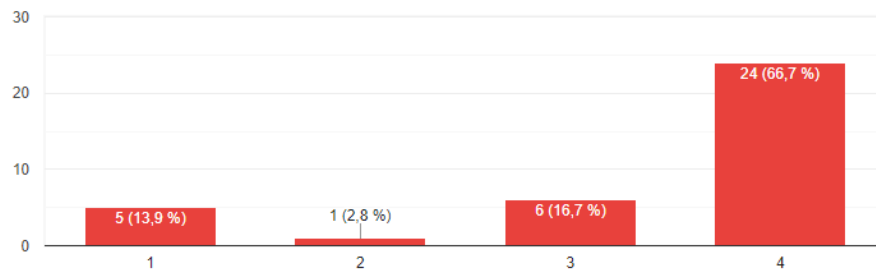


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXVIII: Grado de acuerdo con la afirmación “Algunos chicos han intentado ligar conmigo cuando entro a una partida”

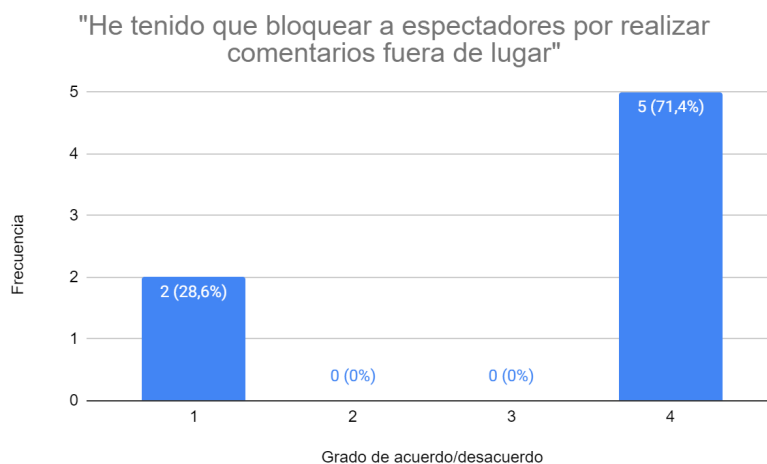
Indica el grado de acuerdo o desacuerdo con la siguiente afirmación: “Algunos chicos han intentado ligar conmigo cuando entro a una partida”.

36 respuestas



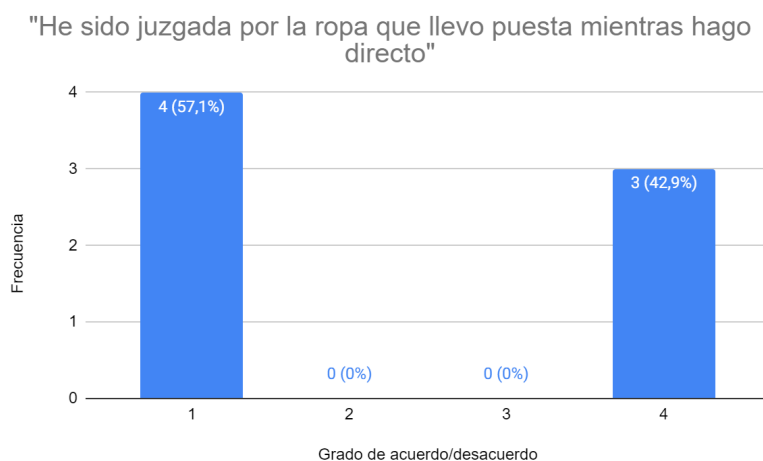
Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXIX: Grado de acuerdo con la afirmación “He tenido que bloquear a espectadores por realizar comentarios fuera de lugar”



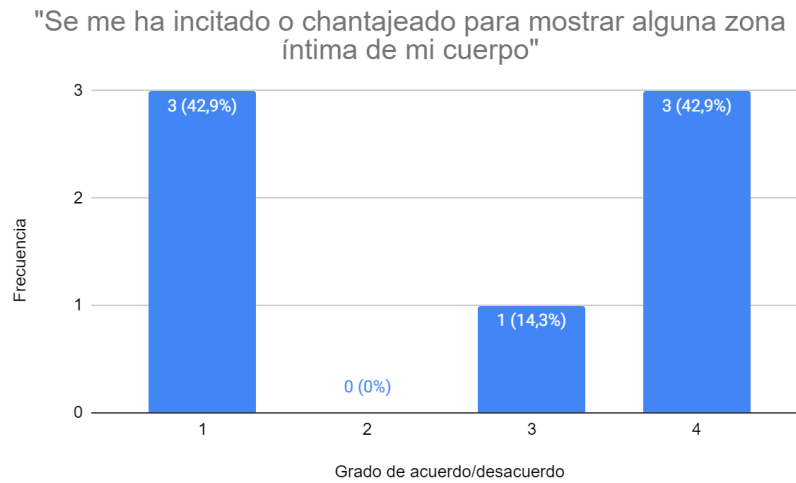
Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXX: Grado de acuerdo con la afirmación “He sido juzgada por la ropa que llevo puesta mientras hago directo”



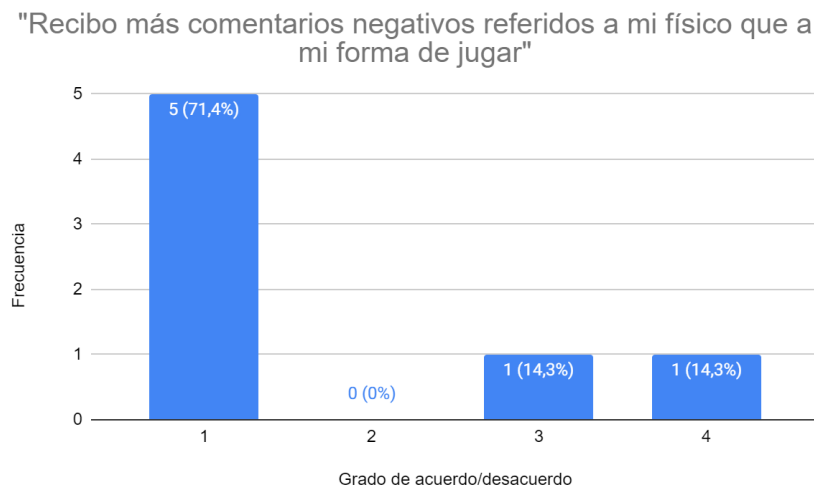
Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXXI: Grado de acuerdo con la afirmación “Se me ha incitado o chantajeado para mostrar alguna zona íntima de mi cuerpo”



Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXXII: Grado de acuerdo con la afirmación “Recibo más comentarios negativos referidos a mi físico que a mi forma de jugar”



Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXXIII: Grado de acuerdo con la afirmación “Me he planteado dejar de hacer directos a causa de la violencia”

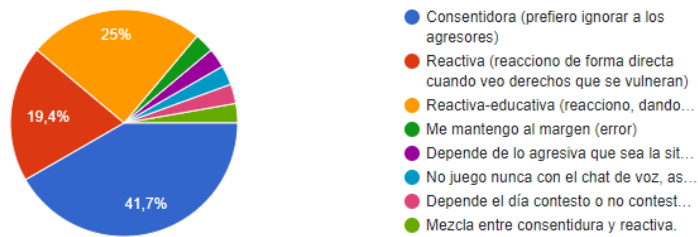


Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXXIV: Percepción de roles de las encuestadas

¿Con cuál de los siguientes perfiles te identificas más? Selecciona una opción de entre las siguientes:

36 respuestas

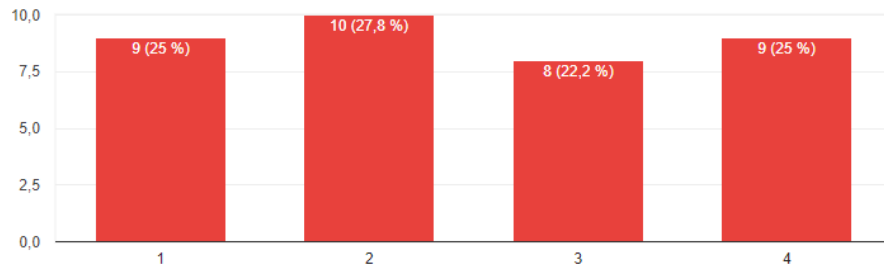


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXXV: Grado de acuerdo con la afirmación “Considero que denunciar las situaciones de violencia en las partidas multijugador es efectivo”

Indica el grado de acuerdo con la siguiente afirmación: "Considero que denunciar las situaciones de violencia en las partidas multijugador es efectivo".

36 respuestas

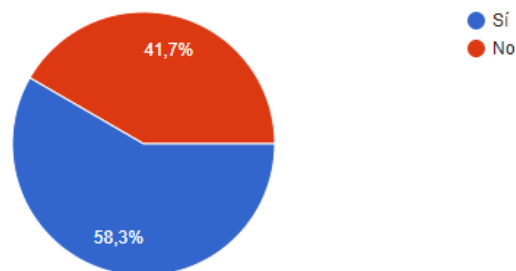


Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Gráfica XXXVI: Consecuencias de la violencia en la vida personal de las encuestadas

¿Ha afectado la violencia (o el miedo a sufrirla) de alguna manera a tu vida personal fuera de la pantalla?

36 respuestas



Fuente: Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

- **ANEXO V: Recopilatorio de respuestas de las ocho streamers en sus preguntas de escala**

Tabla XIII: Respuestas de las streamers a las preguntas de escala

<i>STREAMER</i> 1	<i>STREAMER</i> 2	<i>STREAMER</i> 3	<i>STREAMER</i> 4	<i>STREAMER</i> 5	<i>STREAMER</i> 6	<i>STREAMER</i> 7	<i>STREAMER</i> 8
“He tenido que bloquear a espectadores por realizar comentarios fuera de lugar”							
4	1	1	4	NC	4	4	4
“He sido juzgada por la ropa que llevo puesta mientras hago directo”							
4	1	1	4	NC	1	1	4
“Se me ha incitado o chantajeado para mostrar alguna zona íntima de mi cuerpo”							
4	1	1	3	NC	4	1	4
“Recibo más comentarios negativos referidos a mi físico que a mi forma de jugar”							
1	1	1	3	NC	1	1	4
“Me he planteado dejar de hacer directos a causa de la violencia”							
1	1	1	4	NC	1	1	4

Fuente: Elaboración propia.

