



Universitat
de les Illes Balears

**LOS EFECTOS DE LAS NORMAS TRADICIONALES DE
GÉNERO EN LOS VIDEOJUEGOS: LA BRECHA DE GÉNERO
ANÁLISIS DESDE LA EDUCACIÓN SOCIAL**

Iuliana Maria Rusu

Trabajo de Fin de Grado

Facultad de Educación

Universidad de las Islas Baleares

Año Académico: 2022-2023

Palabras claves: mujeres, videojuegos, industria, acoso, acoso sexual, género, normas, sexualización, educación, educador social.

Nombre Tutor/Tutora del trabajo: Joan Alfred Amer Fernández

Se autoriza la Universidad a incluir este trabajo en el Repositorio Institucional para su consulta en acceso abierto y difusión en línea, con fines exclusivamente académicos y de investigación

Autor		Tutor	
Sí	No	Sí	No
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Resumen

The video game industry and video game culture are predominantly inhabited by men, with few women playing games and even fewer involved in their production. Research on this topic has indicated that women face various barriers for entry into STEM related fields, which has an effect on their ability to produce games and various feminist theories suggest that video game culture was aggressively marketed to men during its inception. In this document I collect and interpret data from a variety of sources to explore reasons for why women find difficulty entering into video game development and why they experience discrimination in participating in the video game community. Through my research I have found that women are subject to a number of harmful stereotypes and attitudes in an array of societal spheres, including STEM and in various settings involved in video game culture, such as online and in competitive *Esports*. This implies that gender normative attitudes toward both men and women continue to dictate how each subgroup is able to interact within these domains, and sociologists could work to develop strategies that can address the formation of these negative perceptions.

La industria del videojuego y la cultura del videojuego están habitadas predominantemente por hombres, con pocas mujeres que jueguen y aún menos que participen en su producción. La investigación sobre este tema ha indicado que las mujeres se enfrentan a diversas barreras para entrar en los campos relacionados con STEM, lo que tiene un efecto sobre su capacidad para producir juegos y diversas teorías feministas sugieren que la cultura del videojuego se comercializó agresivamente a los hombres durante su creación. En este documento recojo e interpreto datos de diversas fuentes para explorar las razones por las que las mujeres encuentran dificultades para entrar en el desarrollo de videojuegos y por qué experimentan discriminación al participar en la comunidad de los videojuegos. A través de mi investigación he descubierto que las mujeres están sujetas a una serie de estereotipos y actitudes perjudiciales en una serie de esferas sociales, incluyendo STEM y en diversos entornos involucrados en la cultura de los videojuegos, como en línea y en los *Esports*. Esto implica que las actitudes normativas de género hacia hombres y mujeres siguen dictando cómo cada subgrupo es capaz de interactuar dentro de estos dominios, y los sociólogos podrían trabajar para desarrollar estrategias que puedan abordar la formación de estas percepciones negativas.

Índice

1. <u>Introducción</u>	4
2. <u>Objetivos</u>	5
3. <u>Metodología</u>	6
4. <u>Marco Teórico</u>	6
A. <u>La desigualdad del sistema normativo</u>	6
B. <u>Los roles de género</u>	10
C. <u>La historia de los videojuegos</u>	11
D. <u>La influencia del marketing en la difusión de los videojuegos</u>	13
E. <u>Las consecuencias del marketing agresivo</u>	16
F. <u>Los estereotipos de género afectan a los personajes digitales</u>	17
G. <u>Los estereotipos en los medios audiovisuales y digitales y su impacto negativo</u>	19
H. <u>Los retos de cambiar la interfaz digital</u>	21
I. <u>La realidad desigual y medidas transformadoras: en la sociedad</u>	22
I. <u>1. El marco jurídico estatal de España ante la igualdad de género</u>	22
I. <u>2. La educación como instrumento fundamental para conseguir la igualdad de género</u>	24
I. <u>3. Modernización y adaptación de los videojuegos en la sociedad contemporánea</u>	26
J. <u>La realidad desigual y medidas transformadoras: en el trabajo</u>	26
J. <u>1. El arduo camino de convertirse en una desarrolladora de juegos</u>	26

J. <u>2. La cultura del trabajo y sus complejidades</u>	29
J. <u>3. Las grandes compañías y sus políticas de trabajo inadecuadas</u>	30
J. <u>4. Las estrategias que las mujeres utilizan para adaptarse a su entorno laboral</u>	31
J. <u>5. Acciones positivas para retener, captar y favorecer a las trabajadoras femeninas</u>	32
K. <u>La realidad desigual y medidas transformadoras: en los videojuegos y Esports</u>	33
K. <u>1. La competitividad engendra hostilidad</u>	33
K. <u>2. El anonimato en Internet crea una burbuja de comportamientos tóxicos sin consecuencias</u>	35
K. <u>3. El acoso sexual en los videojuegos</u>	36
K. <u>4. Consecuencias y estrategias de afrontamiento del acoso sexual</u>	37
K. <u>5. El código de conducta y sistema de denuncias en los videojuegos</u>	38
K. <u>6. Acoso sexual en los Esports</u>	41
5. <u>Propuestas de mejora</u>	43
6. <u>Conclusiones</u>	47
7. <u>Referencias bibliográficas</u>	50

1. Introducción

Este proyecto examinará los diversos elementos -basados en un contexto moderno- del consumo de videojuegos, enfocándose particularmente en los intereses demográficos femeninos y cómo estas se relacionan con la amplia cultura que rodea a los juegos y con aquellos quienes los juegan. Los videojuegos se han convertido en un producto muy rentable con el fin de entretener a las masas, no obstante, su evolución destaca unos comienzos turbios que en cuestión de décadas, los han convertido en una industria exitosa superando a muchas otras empresas del mismo sector.

El interés por este tema surge a partir de mis propias experiencias personales como consumidora activa de videojuegos. Como mujer, pienso que puedo aportar una perspectiva diferente sobre el tema, ya que puedo argumentar desde mi experiencia personal y actual en general, el comportamiento tóxico e inadecuado de los consumidores masculinos que participan en este *hobby*. Una parte del proyecto se dedicará a explicar y revelar estos comportamientos, qué han sido discutidos de manera muy escasa a nivel público o académico.

Finalmente, cabe recalcar que este proyecto cuestiona el dominio y el monopolio que ejercen los hombres sobre los elementos sociales y culturales en el mundo de los videojuegos. Por tanto, me he propuesto investigar las posibles causas y consecuencias de esta disparidad y con mucho optimismo, respecto a esta investigación espero obtener una respuesta sobre las diferentes percepciones, preferencias, hábitos de consumo y actitudes que tienen hombres y mujeres hacia los juegos y la interacción entre ellos. Asimismo, se destacarán posibles estrategias de cambio, resiliencia y posibles propuestas de mejora desde una perspectiva socio-educativa.

2. Objetivos

Objetivos generales

1. Recopilar y analizar los datos sobre la disparidad de género en los videojuegos.

Objetivos específicos

1. Explorar cómo las normas tradicionales de género dentro de la sociedad pueden haber influido en el desarrollo y consumo de videojuegos.
2. Reunir datos para concienciar sobre los intereses femeninos y aquellos problemas que enfrentan las mujeres en la industria de los videojuegos.
3. Dar a conocer los cambios que se han producido en la última década, en la producción y el consumo de los videojuegos.
4. Dar máxima importancia a la representación femenina en el mundo de los videojuegos.

El presente proyecto tendrá como objetivo general analizar detalladamente el porqué existen diferencias de género en relación al desarrollo y consumo de los videojuegos, con el propósito de brindar información comprensiva sobre un tema que no ha sido tratado extensivamente dentro del ámbito social y académico.

Los objetivos específicos de este estudio se centrarán en explorar las normas de género tradicionales y sus influencias en los videojuegos, así también analizar los resultados obtenidos. También cabe destacar si realmente en la última década hubo una transformación significativa en la producción y consumo de este medio de entretenimiento. Destapar el importante papel que representa la figura femenina en todo lo relacionado con los videojuegos y sus consumidores de ambos géneros.

En resumen el tema tiene como finalidad, teniendo en cuenta la situación actual del mercado, buscar propuestas de mejora para así evitar estas desigualdades de géneros.

3. Metodología

En este proyecto, analizo el concepto de normatividad de género y cómo ha dado forma a la dinámica de la industria de los videojuegos y los juegos que produce. Este Trabajo de Fin de Grado nació de mi propio deseo de entender por qué las mujeres son tratadas tan mal en varias subculturas que se centran en los videojuegos. Dado que siempre me han interesado los videojuegos, y personalmente he estado sujeto a comportamientos tóxicos por parte de la comunidad, es fácil entender de dónde surgió mi deseo de investigar este tema.

Inicialmente, mi proyecto estuvo formado por una serie de preguntas que me interesaba responder, así como afirmaciones cuya validez me interesaba evaluar. Estas preguntas y afirmaciones sirvieron como base para mi tesis. Realicé la mayor parte de la investigación que inevitablemente se convertiría en la base de este documento consultando una variedad de revistas científicas, libros, trabajos de investigación y artículos de noticias en línea. También obtuve varios materiales físicos que estaban disponibles para mí en el campus. Estos recursos académicos, escritos por profesionales, actúan como referencias a las afirmaciones y declaraciones hechas a lo largo de este documento.

Para que mis afirmaciones sean coherentes y sigan un orden lógico, opté por abordar primero las generalidades del tema en cuestión, y luego limitar mi enfoque a escenarios y conceptos específicos que son más relevantes para los videojuegos como subcultura, producto e industria. A lo largo de este documento, destaco una serie de cuestiones problemáticas y las consecuencias que han traído al público. Más específicamente, me enfoco en el grupo demográfico femenino y cómo se ve afectado por estos diversos problemas. También trato de arrojar algo de luz sobre las posibles soluciones, propuestas y mecanismos de afrontamiento que se basan en mi experiencia y desde una perspectiva humanitaria.

4. Marco teórico

A. La desigualdad del sistema normativo

Si alguien nos hiciera una pregunta tan simple como: “¿de dónde surgen las normas?”, el tiempo que tardamos en dar una respuesta bien formulada, podemos indicar que hay varios

elementos y factores con distintos grados de dificultad los cuales ordenamos para explicar un concepto tan complejo. Entre los primeros estudios que abarcan diferentes perspectivas en relación a las normas, encontramos a Talcott Parsons, un sociólogo y erudito americano que durante su vida (1902-1979) dedicó tiempo y esfuerzo en entender, estudiar y analizar la sociedad (Editores de la Encyclopaedia Britannica, 2018). Por tanto, en las investigaciones de Parsons, encontramos que el humano tiende a rechazar la idea de vivir en un espacio común gobernado por el caos y la incertidumbre. Esta negación da luz a un deseo de perseguir el orden y la estabilidad dentro de la comunidad compartida entre todos. Entonces, Parsons argumenta que los deseos de la población son valores nacidos de la misma sociedad y alcanzados a través del *sistema de valores comunes* encarnado como normas sociales (Bicchieri et al., 2018).

Naturalmente, las personas han tenido la tendencia a separarse a causa de una gran variedad de diferencias percibidas, como la raza, la edad, el estatus, el género y muchas más con la finalidad de evitar conflictos. A finales de la década de 1960, el psicólogo y sexólogo John Money acuñó por primera vez el término de género para referirse a las características masculinas y femeninas que son independientes del sexo biológico (Goldie, 2014) y para completar la definición, la organización United Nations Children's Fund (UNICEF) (2020) explica que las normas de género se basan fundamentalmente en las diferencias entre hombres y mujeres.

En los años 70 la segunda ola feminista cogió poder tras los eventos de la segunda guerra mundial cuando las mujeres pudieron entrar en el mundo laboral predominado por los hombres. Este hecho dio a entender de que las mujeres podían realizar el mismo trabajo que el sexo opuesto y que las normas sociales eran intrínsecamente discriminatorias. Otro aspecto positivo que el trabajo femenino provocó fue empoderar a las mujeres y sobretodo a las sociólogas americanas para fortalecer sus posturas e ideologías de que los roles femeninos y masculinos son construidos por la sociedad y no son pertenencias del sexo biológico de la persona (Burkett, 2019).

Los autores Cislighi & Heise (2019) apoyan la idea de que las normas sociales se han decantado más a favor de un género que el otro. De esta manera, la sociedad define y reparte los recursos, poderes, derechos y roles según si las personas son hombres o mujeres o sus prácticas se perciben como femeninas o como masculinas. Por esta razón hay evidencias

claras de un sistema de normas desigual e injusto. La cuestión que nos tenemos que preguntar es cómo las piezas del mosaico se han colocado para crear una imagen tan sombría para las mujeres.

Una perspectiva que nos puede iluminar la causa del sistema social desigual es con la ayuda del filósofo alemán Friedrich Engels. A pesar de que Engels estuvo en la sombra de su amigo Karl Marx, sus aportaciones como activista y teórico del socialismo le llevaron a escribir el libro titulado *El origen de la familia, la propiedad privada y el Estado* en 1884 (Fernández & Tamaro, 2020). En el libro, Engels piensa que la subordinación de la mujer fue un acto que se desarrolló a lo largo de la historia y sobre todo creado por la sociedad. La libertad del sexo femenino se deterioró cuando el hombre quiso retener sus propiedades, el estatus y el poder que se le otorgó. Por tanto, una manera eficaz de hacerlo, fue a través de la procreación y pasar sus pertenencias a los hijos. Esto hizo que aumentase la necesidad de “domesticar” a las mujeres creando un ámbito destinado al control y regularización de la disponibilidad sexual de estas (Sultana, 2012). Este proceso dio nacimiento al sistema opresivo denominado patriarcado donde fehacientemente se considera que el hombre es superior a la mujer.

Las personas que viven en un sistema patriarcal donde deriva sus valores de normas sociales arcaicas, estarán sujetas a consecuencias problemáticas. Según los defensores del *status quo*, si existen expectativas rígidas y precisas para cada género, es solo porque estos valores mantienen el orden. Ciertas tareas se asignan a cada persona de acuerdo con su género porque nuestros valores sociales han influido en las personas para creer que esas tareas se realizan mejor según el género.

Antes de continuar con los roles de género, aprovecho este contexto para referenciar al filósofo griego Platón y mencionar su brillante alegoría de la cueva para describir la realidad en la cual vivimos. En un espacio oscuro iluminado por un fuego, los prisioneros dentro de la cueva viven un día más viendo las sombras plasmadas en la pared como lo han hecho todos los años anteriores. Hasta que, un día, un prisionero escapa y experimenta el mundo real fuera de la cueva donde ha vivido toda su vida. Tras la revelación, el individuo retrocede dentro de la cueva con el propósito de informar a los demás de que hay otro mundo a parte de las sombras pero nadie le cree y deciden vivir el resto de sus vidas como prisioneros (Whelan, 2022).

La alegoría de Platón puede ser interpretada y criticada de diferentes formas, pero puede servir como metáfora para explicar la ignorancia de la sociedad y su resistencia al cambio. Aquellos que entienden los problemas asociados con la desigualdad de género son similares al fugitivo de la alegoría, que escapó de su encarcelamiento y obtuvo una perspectiva valiosa sobre la naturaleza de la realidad que luego intentó iluminar a sus compañeros de la prisión dentro de la cueva. Los prisioneros en la alegoría son los ignorantes de la sociedad actual, que tratan la desigualdad de género como un concepto despectivo que debe ser omitido, así como rechazaron la percepción del fugitivo con racionalizaciones y escepticismo. Aunque Platón puede haber descrito con precisión la ignorancia de la sociedad, también puede ser que el filósofo sobreestimó la ignorancia de la población en general. Si la caracterización de Platón de una sociedad tan ignorante fuera fiel hasta el final, hoy seguiríamos viendo a las mujeres como seres inferiores y sin derechos.

Un informe que se ha efectuado en el País Vasco en 1995 habla sobre la transformación del papel de la mujer en la sociedad. Este es un excelente ejemplo de las penurias que históricamente han tenido que superar las mujeres para que las futuras generaciones pudieran disfrutar de un cúmulo de privilegios. Por tanto, el informe (Instituto Vasco De La Mujer, 1995) afirma que la población femenina luchó por el derecho al trabajo, el acceso a la anticoncepción y la autonomía sexual, y el acceso a la educación. Está claro que sus contribuciones han erosionado gradualmente el sistema patriarcal opresivo. Antes de que estas mujeres tomaran medidas para iniciar el cambio, los sentimientos de frustración y decepción como resultado del maltrato por parte de los hombres privilegiados eran altos. Las mujeres tenían que actuar solidariamente para lograr algo tan natural como los derechos humanos.

Las mujeres que han logrado estos privilegios e insistido en que se les trate como personas, han creado un ciclo de retroalimentación en el que, a medida que toman conciencia de su situación y dejan su actitud pasiva para convertirse en un agente activo, se vuelven más empoderadas y conscientes de otras situaciones desiguales. Parece como si el prisionero que escapó de la caverna de Platón y vio una mejor realidad fue una mujer y, afortunadamente, otras mujeres optaron por romper sus lazos de perpetua ignorancia.

B. Los roles de género

El concepto de los llamados roles de género se considera una parte sumamente importante de las dinámicas sociales que rigen nuestra sociedad y que sin duda influyen en las relaciones entre hombres y mujeres. La socióloga Blackstone (2003) nos da una breve y concisa definición de este fenómeno:

Gender roles are the product of the interactions between individuals and their environments, and they give individuals cues about what sort of behavior is believed to be appropriate for what sex. Appropriate gender roles are defined according to a society's beliefs about differences between the sexes. (p. 335)

La evidencia científica que confirma la existencia de los roles de género, y la posterior afirmación de que dichos roles son una construcción social, continúa creciendo. Esa misma evidencia sirve para apoyar la definición de la Sra. Blackstone de lo que constituye el género, y es la razón por la cual la conversación en torno al género continúa ganando terreno en la época contemporánea. Si esperamos entender cómo se forman tales construcciones sociales, primero debemos entender que los cimientos de la sociedad son los valores y creencias que se perpetúan dentro de ella.

Se podría decir que las normas de género se originan de la relación entre los sexos y sus características biológicas, junto con las actitudes sociales de esos roles y características. Por ejemplo, debido a la creencia que los hombres son líderes naturales, están naturalmente encargados de ser la cabeza del hogar y la familia, y la única fuente de estabilidad financiera. Por el contrario, debido a que las mujeres han sido vistas como individuos menos imponentes y gentiles, se adaptan mejor como cuidadoras.

Curiosamente, tales roles se aprenden y se transmiten entre generaciones. Como consecuencia negativa de este proceso social, después de muchos años de repetición, se endurece el cemento cultural que mantiene intacta toda la estructura de un sistema de valores, lo que dificulta la promoción del cambio. Sin embargo, tal y como se ha aprendido, tales constructos también pueden desaprender, lo que crea la oportunidad para que se formen

nuevos constructos, y tal vez fomenten un mundo en el que se pueda realizar la equidad entre los dos sexos y géneros.

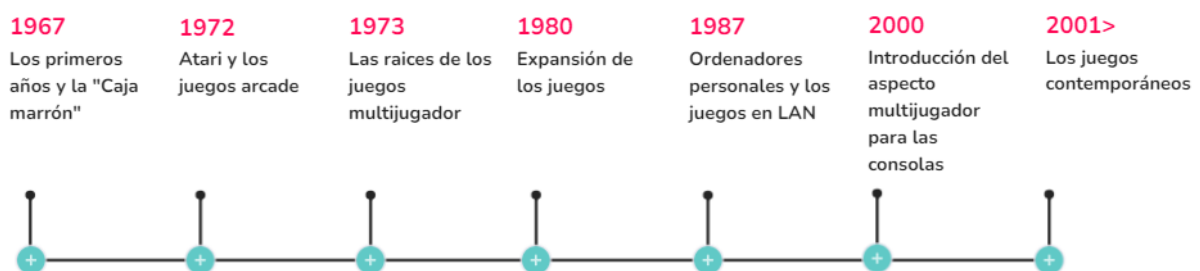
C. La historia de los videojuegos

Con la ayuda de un aparato audiovisual, tomamos un juego, le añadimos una narrativa y lo hacemos interactivo (Esposito, 2005) resultando en el nacimiento de uno de los medios de entretenimiento más remunerado del mundo: los videojuegos. Según el reportaje de Field Level Media (2020) sobre las ganancias anuales del mercado global de los videojuegos, afirma que en 2020 se ha generado 159.3 mil millones de dólares y que se espera llegar a 200 mil millones de dólares en 2023. Aún así, este gran logro claramente no siempre fue así, de hecho, la industria se declaró en quiebra entre los años 1893 y 1895 (Mosley, 2020). A continuación quiero explorar brevemente la historia del medio de entretenimiento interactivo y digitalizado que ha enganchado a la mayoría de nosotros en cuestión de años.

Figura 1

Cronología de la historia de los videojuegos.

Cronología de la historia de los videojuegos



Nota: elaboración propia.

Utilizando el artículo del autor Chikhani (2015) puedo detallar cada etapa de manera concisa para que haya una transición coherente al tema de interés. Empezando en el año 1967, Ralph Baer y su equipo de ingenieros, crearon el primer prototipo de lo que hoy

conocemos como una consola. Un dispositivo que se podía conectar a la televisión proyectando una imagen y programado con juegos ya existentes bastante primitivos como el juego de damas y ping pong. Unos años más tarde, en 1972, la compañía que empujó los videojuegos fue Atari cuando crearon la primera consola y las máquinas de *arcade* con su único juego electrónico real “Pong”. Fue un fenómeno revolucionario que atrajo las miradas de muchos otros diseñadores y mentes creativas.

El potencial de la nueva tecnología era enorme, solamente frenada por las limitaciones de las capacidades tecnológicas de su periodo, aún así, dió luz a un gran número de oportunidades. En 1973, se creó “PLATO” el primer sistema generalizado de instrucción asistida por ordenador donde los jugadores podían participar por equipos hasta 16 personas compitiendo entre ellos, se puede afirmar que “PLATO” fue el inicio de los juegos competitivos por equipos hecho que hoy en día se ha convertido en un elemento muy prolífico cautivando a los jóvenes con un medio virtual donde pueden esforzarse a ser los mejores de sus equipos. El fenómeno cultural era como una burbuja continuamente creciente donde más y más personas tenían el deseo de pertenecer a esta comunidad. En 1980, distintos programadores intentaron modificar la consola Atari con la intención de ver si estaba compatible con otros juegos. La reprogramación dió pie al famoso juego “Space Invaders” y la industria de los videojuegos disparó de nuevo (Chikhani, 2015).

Como etapa final, Chikhani (2015) describe en su artículo que el avance de las tecnologías permitió la creación de muchos dispositivos en forma de consolas, un hecho que provocó una saturación enorme del mercado, por tanto, otros tomaron la iniciativa de crear algo distinto pero con la misma finalidad. En el año 1987, salió el ordenador personal (PC) junto con una de sus fantásticas características: la conexión LAN. Un sistema que facilitaba la conexión física de todos los ordenadores utilizando cables con la intención de simular aquello que hoy conocemos como multijugador. En realidad, esta atribución marcó el camino definitivo que todos los futuros juegos competitivos deben tomar para mantener su relevancia y atraer al público. A partir de los años 2000 cuando el internet pasó de ser un concepto novedoso a ser un instrumento casi necesario en todos los hogares del mundo, la infraestructura de las consolas y de los ordenadores cambió para facilitar el acceso inalámbrico o directo del internet. Finalmente, 22 años más tarde, las consolas y los PCs están mucho más optimizados y cómodos para los usuarios. Estamos conectados y los juegos nos permiten compartir experiencias y *hobbies* con miles de otras personas.

D. La influencia del *marketing* en la difusión de los videojuegos

Anteriormente se ha comentado que hoy en día la industria de los videojuegos genera miles de millones de dólares anuales. Este dato no nos debería sorprender ya que la gran mayoría de las ganancias no provienen por el coste de los productos, sino de la cantidad de usuarios activos globalmente. Según Clement (2021a), se estima que el número global de jugadores activos entre los años 2015 y 2022 es de 2.69 miles de millones con una expectativa de haber un gran incremento para el año 2023. También es muy importante resaltar la demografía de los participantes. Siguiendo con los estudios de la autora Clement (2021c), estos nos da a entender que los consumidores de esta forma de entretenimiento son mayoritariamente niños, adolescentes y jóvenes adultos componiendo un 58% del total de los usuarios. Aunque la encuesta se hizo teniendo en cuenta la población estadounidense, la muestra es bastante significativa para darnos un mejor entendimiento de la situación. Otro punto importante a destacar es el incremento del interés por parte de las jugadoras, pasando de un 36% en 2006 a un 48% en 2019.

Cuando hablamos de objetos, tanto naturales como aquellos creados por la humanidad, encontramos que el valor que tienen difiere de persona a persona. La explicación de la discrepancia entre distintos niveles de valoración, viene dada por el grado de interés que cada persona atribuye a los objetos. Estos de por sí están desprovistos de valor por tanto somos nosotros quienes les asignamos la importancia. Los videojuegos pertenecen a la misma categoría de objetos sin valor por tanto, desde un principio, todo el mundo podía coger una consola de *Atari* y disfrutar de una partida de *Pong* con los familiares. Pero hubo un elemento que interrumpió el proceso de familiarización, adquisición y valoración igualitaria por parte de los dos géneros en cuanto a los videojuegos: el empleo de la mercadotecnia para un público objetivo. La periodista Lien (2013) analiza el poder del *marketing* en el mundo de los videojuegos y resalta varios puntos interesantes.

En primer lugar, se nos da a entender que la publicidad tiene efectos impresionantes sobre la psique y las decisiones que tomamos pueden haber sido influenciadas por las campañas publicitarias. Todo un equipo de profesionales contribuyendo a la creación de estrategias de mercadotecnia con el objetivo de entender al consumidor, saber sus exigencias

y luego crear el mensaje perfecto indicando que nuestras necesidades tienen una solución. En algunos casos, sería totalmente posible que antes de desarrollar un juego, la primera fase de este sea pensar cómo llegar al público objetivo. Todo está meticulosamente planificado basándose en datos factibles para captar solamente una parte del público, con la mentalidad de humanizar a las compañías y crear la falsa ilusión de tener nuestros intereses en cuenta, creando un producto en concreto para unas necesidades específicas. En el artículo se comenta que el *marketing* es una herramienta tan poderosa que puede modificar nuestros valores y creencias dando como ejemplo a la famosa campaña de *Coca-Cola* donde se representa a un Papá Noel con su famoso traje de rojo y blanco bebiendo el refresco. A partir de esta publicidad, Papá Noel dejará de ser un personaje ambiguo y adoptará unas características bien definidas de acuerdo con la visión de los empleados de la gran corporación.

Por tanto, tal y como comenta la misma autora (Lien, 2013): “if *Coca-Cola* could sell us the modern-day Santa, the game industry would not have had much trouble selling the idea that video games are for males”. Dividir un producto por género permite a la empresa alimentar una gran cantidad de recursos en un artículo específico con la intención de mantenerse por delante de sus competidores. Es una estrategia para acaparar y monopolizar el mercado a favor de la corporación para asegurar su éxito y así evitar perder dinero atendiendo a una mayor población. Analizando los datos extraídos sobre la población de consumidores de videojuegos, se llegó a la conclusión de romper la neutralidad de género que mantenían las consolas y los videojuegos a cambio de aislar la demografía masculina y hacerla el público objetivo de la mercadotecnia.

En segundo lugar, se había mencionado anteriormente la famosa caída de la industria de las consolas y sus videojuegos en el año 1983. Esta segunda etapa que la autora Lien (2013) destaca es muy importante ya que todo lo que vino después, marcó el camino que todas las grandes compañías luego decidieron seguir para asegurar ganancias positivas anuales. *Nintendo* es la corporación que resucitó la industria de los videojuegos con nuevas regulaciones y promesas ante un público saciado. Las nuevas normas incluían un control de calidad riguroso de los juegos destinados para la consola y mejores intentos de desarrollar juegos para un público interesado con la ayuda de revistas (*Nintendo Power*) y la organización de torneos. Fue una estrategia de conectar la compañía con el consumidor y la evidente revelación de que los participantes y usuarios de sus productos eran niños y adolescentes. Por tanto, los recursos designados para el *marketing* de los futuros productos se

centraron solamente en una parte de la población con la intención de captar el público destinatario y asegurarse una remuneración beneficiosa. En las décadas siguientes, se puede ver una variedad de proyectos con propuestas de atraer el público masculino que incluye la sexualización de los personajes femeninos, la hiper-masculinización a los personajes masculinos, la representación de la guerra (*Call of Duty* o *Battlefield*), la virtualización de los deportes (*NBA2K* o *FIFA*) o la creación de un mundo lleno de acción y adrenalina (*Tomb Raider* o *Assassin's Creed*).

Finalmente, en los años 90, se puede ver un enorme incremento del 58,8% en las ventas de las 3 categorías más populares de videojuegos: *shooters* en primera persona, deportes y acción. Esto hizo que hubiese un mayor énfasis en la producción continua de juegos similares tomando el camino menos arriesgado, utilizando la mercadotecnia para captar el público objetivo y por tanto tener una difusión más extensa que otros juegos en el mercado. Este proceso tuvo, por una parte, consecuencias positivas como la acumulación de dinero y recursos para seguir desarrollando mejores productos y por otra parte, consecuencias negativas como los errores en la perspectiva del público ante tales juegos. Los sentimientos de las personas juegan un papel significativo en cuanto a los videojuegos y por tanto, un método de *marketing* pasivo. Por ejemplo, los famosos juegos de *Grand Theft Auto* son fuentes de un sinnúmero de discusiones tanto negativas como positivas, cosa que, ayudan a propagar el juego a todo tipo de persona. Esto tiene relevancia porque aunque se decidió comercializar los videojuegos para un público masculino, hubo otros juegos donde había más mujeres que hombres (como en el caso de *The Sims*) pero estos nunca ocuparon un sitio notable en las noticias. En cambio, en los Estados Unidos, desgraciadamente ocurrieron muchas incidencias con armas de fuego por adolescentes y las noticias inmediatamente hicieron una correlación entre el *hobby* del perpetrador y la violencia causada. Entonces, la narrativa se escribió sola: más hombres que mujeres juegan a videojuegos, especialmente aquellos violentos o de acción y tienden a tener tendencias violentas o antisociales (Lien, 2013).

E. Las consecuencias del marketing agresivo

El problema consta en el hecho de que la agresividad de las estrategias de *marketing* provocó el desarrollo de dos factores dañinos tanto para la industria como para la sociedad y los dos tienen que ver con la otra parte del público que últimamente decidieron alienar.

En primer lugar, en el artículo de Lien (2013) se observa la creación indudable de una comunidad formada mayoritariamente por hombres y niños con un *hobby* común que les une. Con el paso del tiempo, esta comunidad se ve afectada por lo que se conoce como *hive mind*. Siendo un término inglés y muy novedoso en la cultura popular, este se define como: “the collective thoughts, ideas, and opinions of a group of people (such as Internet users) regarded as functioning together as a single mind” (Merriam-Webster, 2022). La unificación de los miembros lleva a una fuerte identificación con el grupo y se desarrollan unas normas, comportamientos y pensamientos pertenecientes al grupo establecidos de manera unánime. Este fenómeno es muy parecido a la teoría de la identidad social la cual explica que los individuos dividen el mundo basándose en categorías sociales, por tanto surge “nuestro grupo” y “el grupo de los demás”. La teoría supone que las personas que se identifican con un grupo suelen encontrar las características negativas de otros grupos para elevar la imagen del propio grupo (McLeod, 2019). En este caso, se puede especular que la comunidad de jugadores encajan todo el género femenino en un grupo ajeno al suyo y la identificación con el grupo a base de un *hobby* común, a causa de la segregación de género, se puede observar ciertos comportamientos y pensamientos fundamentados en las normas sociales y roles de género que llegan a tener consecuencias bastante negativas tanto para el grupo en sí como para las mujeres. En gran parte, surge la mentalidad de “los chicos serán chicos” donde los hombres se permiten actuar inapropiadamente sabiendo que detrás de estas acciones habrá apoyo por el grupo junto con una falta de consecuencias y también una presión grupal encima de aquellos hombres que les cuesta adaptarse (Lien, 2013). Con la intención de aclarar este punto en concreto, considero que será más sencillo dar un ejemplo relevante y actual de una situación real en donde un lugar de trabajo se convierte en una burbuja misoginia y tóxica para las mujeres.

La reportera legal Allsup (2021) investigó el caso y en su artículo describe una gran demanda judicial a mediados de 2021, que continua en el presente año 2022, contra la

gigantesca compañía de videojuegos *Activision Blizzard* (creadores de grandes éxitos como *Overwatch* y *World of Warcraft*) donde surgió un cúmulo de historias por parte de las empleadas donde estaban sujetas constantemente a acoso sexual, desigualdad de salarios y represalias por parte del equipo de recursos humanos. El liderazgo de la compañía fracasó consistentemente en tomar medidas para prevenir las discriminaciones contra las mujeres. La reportera indica que los empleados de la compañía participaban en hacer bromas de carácter sexual y hablar abiertamente sobre la violación. El hecho que las mujeres sean minoría en una compañía de tecnología y desarrollo de *software*, además de compartir un espacio tradicionalmente habitado únicamente por hombres, facilita un ambiente muy insano. Las mujeres sufren por la falta de respeto, desigualdades, acoso y el tratamiento como objetos sexuales e inferiores. Al mismo tiempo, la comunidad y el grupo relacionado con videojuegos reciben una infama inlavable, un estigma irredimible y una avalancha de críticas imparables.

En segundo lugar, la misma autora (Lien, 2013) la industria también se vió bastante afectada por la mercadotecnia hacia un público masculino. Cualquier juego que no seguía la fórmula de acción (*Metroid*, *Castlevania*...) o de aventura (*Mario*, *Zelda*...) estaban involuntariamente destinados a perder en las ganancias anuales por falta de interés del público. La saturación del mercado se pudo haber dado por la poca variedad que había de un juego a otro. Entonces, para asegurarse los beneficios, las compañías decidieron seguir creando juegos con pocas desviaciones en sus metodologías. Esto dió pie a dos problemas: seguir alimentando el mercado con videojuegos dirigidos a los hombres y seguir representando a los personajes virtuales femeninos y masculinos basándose en creencias tradicionales de lo que es ser hombre o mujer.

F. Los estereotipos de género afectan a los personajes digitales

Las pautas que los creadores siguen para crear los videojuegos y el producto final, son claramente frutos de sus tiempos. El modelaje de los personajes toma inspiración del consenso común de características que la sociedad aporta para cada género. Por tanto, aquello que vemos reflejado son personajes estereotipados y muchas veces superficiales. Según el Instituto Nacional de las Mujeres de México (2022), los estereotipos de género son:

Ideas, cualidades y expectativas que la sociedad atribuye a mujeres y hombres; son representaciones simbólicas de lo que mujeres y hombres deberían ser y sentir; son ideas excluyentes entre sí que al asignarnos una u otra reafirman un modelo de feminidad y otro de masculinidad.

También nos indican que fomentan la discriminación entre los géneros ya que los estereotipos fortalecen la dicotomía que existe entre hombres y mujeres. Unos ocupando el espacio público donde se pueden desarrollar con su entorno lucrativo hecho que se consideran “fuertes, competitivos, racionales, valientes, poco expresivos, dominantes, independientes” (Instituto Nacional de las Mujeres, 2022). Mientras tanto, las otras se ocupan del espacio privado y del cuidado, hecho que las hace “cariñosas, sensibles, débiles, sentimentales, intuitivas, buenas, dependientes, sumisas, adaptables” (Instituto Nacional de las Mujeres, 2022). Esta visión simplificada de la realidad se ha ido infiltrando en el mundo de los videojuegos y los resultados son unas décadas de representaciones casi caricaturescas de los personajes femeninos y masculinos.

Para hablar sobre la representación, primero se debe hablar sobre los creadores de los personajes que vemos en los videojuegos. La autora Connor (2014) nos explica que en el ámbito de la tecnología había una carencia de la presencia femenina por el hecho de que se les imponían ciertas expectativas culturales y sociales, por tanto, la tecnología pasó a reconocerse como un dominio más de los hombres. La creación de los juegos estaba en sus manos y los productos son la interpretación física del lema: “por hombres, para hombres”.

De esta manera, se puede entender mejor la representación de los géneros plasmadas en forma digital. Tanto uno como el otro, están diseñados desde una perspectiva, casi exclusiva, masculina. Esta afirmación está apoyada por la observación de la brecha de género que existe en el sitio de trabajo como desarrollador o desarrolladora de videojuegos. Entre los años 2014 y 2021 se realizó una encuesta *online* con el objetivo de descubrir y concretar más los números en relación a lo anteriormente explicado. Los resultados indican que un 61% de los desarrolladores de juegos eran hombres, mientras que el 30% eran mujeres. La proporción de mujeres desarrolladoras de juegos aumentó un 21% en 2017 y aproximadamente un 8% no se identificaron como hombres o mujeres (Clement, 2021b).

El diseño de los personajes sufre de una interpretación absurda y superficial por parte del hombre de lo que se percibe ser femenino o masculino. A causa de esta visión, los expertos Blackburn & Scharrer (2018), han encontrado que: por una parte, los avatares masculinos se representan como “heavily, even unnaturally, muscular” y destacan características hiper masculinas como “toughness, stoicism, and in particular, aggression” y por otra parte, destacan que los avatares femeninos se muestran consecuentemente “dressing and behaving in a sexual fashion” y con “unrealistically thin and/or sexualized bodies” (p. 8).

G. Los estereotipos en los medios audiovisuales y digitales y su impacto negativo

El problema que los videojuegos crean con sus representaciones estereotipadas de los personajes es reforzar una realidad desigual entre los géneros. Se hizo un estudio interesante donde se eligieron 33 juegos de *Nintendo* y *Sega Genesis* y se analizaron los personajes femeninos principalmente en sus aspectos y comportamientos, y se concluyó que los personajes femeninos tenían 4 finalidades claves: como objetos sexuales, como recompensas en el papel de víctima, en el papel de héroe o rol activo y estando en el segundo plano como roles femeninos (Bakan & Bakan, 2019).

Existen dos perspectivas que pueden explicar la sexualización de la mujer y la hiper masculinización de los hombres. Por una parte, el autor Melzer (2018) intenta explicar este fenómeno desde dos puntos de vista interesantes: de primeras, él afirma que las decisiones que toman los desarrolladores de crear personajes con rasgos físicos y de personalidad exagerados están basados en los estereotipos de género. Estos son construcciones sociales e incluyen aquellos atributos y rasgos deseables que son compartidos entre todos nosotros. Por ejemplo, los estándares tradicionales para un hombre son: competitividad, fuerza y poder, asunción de riesgos, racionalidad, dominio y agresión, entre otros. Y para una mujer encontramos la sensibilidad, sumisión o cuidado. Para el autor, estos estándares de género son ideológicos y no empíricos.

El segundo punto de vista que se nos divulga es uno evolutivo y biológico. Apoyándose en lo anteriormente dicho, las personas han encontrado aquellas características claves para asegurar su supervivencia y maximizar su éxito reproductivo. El autor describe

que un hombre que posee características fuertes y dominantes señala protección y seguridad para la mujer y su descendencia, adicionalmente, la mujer que tiene un aspecto fino pero voluptuoso indica buena salud y disponibilidad sexual. El escritor concluye que los videojuegos intentan retratar un modelo de relación heterosexual tradicional e idealizada utilizada como herramienta de atracción para un público masculino (*the male gaze* o la mirada masculina). Añadiendo a este punto, un estudio realizado sobre la sexualización de la mujer en los anuncios de publicidad han encontrado que: “concerning female model ads, the authors concluded that sexualized versus neutral ads lead to more favorable attitudes toward the ad by men, whereas women show less favorable attitudes toward sexualized versus neutral ads” (Gramazio et al., 2020, p. 703).

Por último, vuelvo a los autores Blackburn & Scharrer (2018) que nos dan la otra perspectiva en relación a la sexualización de la mujer como finalidad de los videojuegos. Es la parte más unilateral que hay ya que tiene que ver con los intereses de las grandes compañías para maximizar sus beneficios. Los autores afirman que: “Sales data show that the appearance of sexualized women on video game covers is correlated with total game sales” (p.8). Entonces, las compañías están incentivadas en seguir produciendo contenido con carga sexual independientemente de si este es inapropiado o no para las mujeres y los hombres.

En todo lo explicado más arriba, se intenta presentar una pequeña parte de la realidad en la cual vivimos, donde el público en general no está informado o consciente de la discriminación o sexismo que puede pasar en el ámbito digital o público en el caso del *marketing*. Como resultado directo de la falta de información, se observa una carencia de investigaciones y posibles propuestas de mejora ya que se encuentra elevados casos de violencia simbólica o afirmaciones sexistas especialmente hacia las mujeres en el ámbito *online* de los videojuegos. El desconocimiento de la problemática puede ser dado por distintas razones o barreras (por ejemplo, una falta de interés por este tipo de entretenimiento) pero el hecho de haber encontrado evidencias de tales desigualdades, se ha requerido analizar y sacar a la luz las situaciones y actitudes inapropiadas. Asimismo, nos da a entender que la sociedad necesita más cambios positivos ya que, desafortunadamente, esta se ve bastante frenada en llegar a una igualdad de género en todos los posibles ámbitos.

H. Los retos de cambiar la interfaz digital

Si intentamos transformar la realidad que rodea a los videojuegos, encontramos que la tarea presenta ser bastante compleja y dificultosa. Según la autora Tallman (2022), en el mundo digital, las mujeres se tropiezan con diferentes formas de violencia digital como el *doxing*, difamación, *sextorsión* o incluso juicio social. Hechos que pueden provocar consecuencias negativas como los daños emocionales o psicológicos, daños a la reputación, pérdidas económicas, invasión de la privacidad, pérdida de identidad, entre otras. En los videojuegos, concretamente en las partidas *online*, las mujeres han reportado distintas formas de acoso sexual. En un estudio investigativo realizado por Tang et al. sobre el acoso sexual que se encuentra en los videojuegos en línea, los autores descubrieron que este se daba en varias formas, como por ejemplo: “sexist jokes, sexist insults, unwanted sexual advances, rape jokes, and comments about female players’ appearance” (2019, p. 128).

La parte más preocupante de la presente investigación es llegar al punto donde se tiene que reconocer que una parte de la crítica está dedicada a la conducta caótica del internet. Teniendo este pensamiento en mente, nos damos cuenta que establecer unas normas regulatorias para el internet es una tarea increíblemente difícil. La organización británica Fighting Fake (2022) ha recopilado los puntos a favor y en contra de la regulación del internet y argumentan que este se puede considerar como un infinito océano de información. Las páginas web se pueden dedicar a hechos ilegales como el *hacking* y todo tipo de fraudes o a hechos beneficiosos para todos como enciclopedias o diccionarios. Pero como el internet es un espacio virtual gigantesco en constante crecimiento en el cual se promueve la libre expresión, entonces, regularlo resulta imposible. Afortunadamente, en el ámbito de los videojuegos se intenta crear un reglamento normalizador de las actitudes de aquellas personas que se comportan inadecuadamente en estos espacios que se explicará más adelante.

Los estudiosos y los investigadores sociólogos se han dedicado a encontrar la manera por la cual se puede arreglar las desigualdades entre los géneros y sobre todo que se pueda aplicar en el contexto virtual también. La comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia Contra las Mujeres (2018) comenta que existe una herramienta para poder identificar, cuestionar y valorar la discriminación, desigualdad y exclusión de las mujeres. Esta herramienta hace referencia a unos mecanismos o metodología para entender que la vida

de mujeres y hombres se puede modificar en la medida en que no está “naturalmente” determinada. El conjunto de estrategias se llama la perspectiva de género y se puede aplicar en distintos ámbitos de la sociedad. Una lente de género ayuda a identificar aquellas situaciones inequitativas, a comprender mejor cómo se da la discriminación entre los generos y nos ofrece medidas transformadoras de la realidad.

I. La realidad desigual y medidas transformadoras: en la sociedad

Combatir las desigualdades de género no es una tarea sencilla ya que están muy arraigadas en nuestra cultura. Una historia en la cual, durante mucho tiempo, se ha justificado y permitido unas actitudes y pensamientos de dominación y privilegio del género masculino encima del género femenino. Unas normativas sociales que permiten la distribución inequitativa de las riquezas y del poder (Vizcarra Bordi, 2008).

Desafortunadamente, es por esta misma historia y lucha de poderes que en la realidad contemporánea aún existen situaciones desiguales entre los géneros. Pero, también vivimos en una sociedad flexible y cambiante donde, gracias a la perspectiva de género, se dedican recursos para dar oportunidades a los grupos desfavorecidos (en muchas ocasiones son participantes femeninos) con el intento de equilibrar las situaciones desiguales. Estas soluciones se conocen como acciones positivas y son estrategias o políticas que ayudan a estos grupos a alcanzar una posición igualitaria de partida que los demás. También se consideran ser de carácter temporal ya que su funcionamiento es válido hasta superar las situaciones desiguales (Programa Optima, 1996). El objetivo es conseguir eliminar los obstáculos que la sociedad impone y facilitar la participación de las personas en situaciones sociales desfavorables. Una verdadera igualdad entre los individuos es reconocer el derecho de tener oportunidades por igual y al mismo tiempo reconocer que existen diferencias entre los seres humanos (Pérez Viejo et al., 2011).

I. 1 - El marco jurídico estatal de España ante la igualdad de género

Antes de hablar sobre el ámbito educativo, se considera importante mencionar el marco jurídico estatal de España donde se reconoce la igualdad de género, los derechos

humanos y la violencia de género. El papel que tienen los institutos educativos ante la sociedad es importante para que las generaciones futuras tengan una vida carente de violencias y desigualdades. Primero de todo encontramos el artículo 14 de la Constitución Española donde proclama que todos “los españoles son iguales ante la ley, sin que pueda prevalecer discriminación alguna por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social”. Luego encontramos 2 leyes importantes que por una parte responsabilizan a las entidades públicas y privadas de tener una educación equitativa y sin discriminación para eliminar aquellas situaciones que promueven la violencia de género y por otra parte, que estas mismas entidades implementen medidas de prevención e intervención para conseguir la igualdad de género.

Entonces, encontramos la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de medidas de protección integral contra la violencia de género, y expone que la violencia contra las mujeres ya no se considera un delito invisible que se manifestaba tanto en el ámbito privado como en el público. Por tanto, la ley especifica las normativas que se tienen que cumplir en cada situación. En el caso del ámbito educativo, capítulo 2, acertamos con los artículos 6, 7, 8 y 9. En cuanto a la enseñanza, los primeros dos artículos (6 y 7) explican que las Administraciones educativas tienen el deber de eliminar los estereotipos sexistas o discriminatorios del material educativo y también tienen que adoptar las medidas necesarias para que el profesorado tenga consciencia sobre el lenguaje o situaciones discriminatorias y promover la igualdad entre los niños y las niñas.

Luego, en los artículos restantes del capítulo 2, el 8 explica la necesidad de haber un sistema de control y regulación para asegurarse de que las medidas de igualdad se están poniendo en práctica. Por lo último, el 9 describe que tiene que haber una inspección y evaluación de las medidas para que se pueda alcanzar los objetivos propuestos.

La segunda ley que fortifica la igualdad de género en España es la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres. Aquello que más nos interesa de esta ley es el hecho de que se ha hecho el gran esfuerzo de añadir más elementos que favorezcan la igualdad de género. La ley precisa que se tiene que promover la presencia femenina en los sitios de trabajo y rechazar cualquier discriminación subliminal o explícita por parte de la entidad o empleador, una formación del profesorado desde una perspectiva de género, entre otros.

Quiero destacar el hecho de que las personas ante la ley somos iguales y estas nos protegen de abusos y violencias. Aunque una legislatura con una perspectiva de género es imprescindible para construir una sociedad libre e igualitaria donde hay consecuencias si existen incumplimientos, la parte sombría de este acontecimiento es reconocer que esta misma sociedad sigue arrastrando pensamientos, modelos y valores decadentes. Por esta razón, hay que empujar para conseguir un mejor mundo donde nadie se tiene que dejar atrás. Pienso que un pilar primordial de la sociedad y un derecho humano es la educación y a través de esta se puede conseguir una igualdad de género.

I. 2 - La educación como instrumento fundamental para conseguir la igualdad de género

El tiempo que pasamos en la escuela es fundamental para nuestro desarrollo como personas y como ciudadanos ya que abarca gran parte de nuestras vidas. En el mundo competitivo actual, la educación que los institutos educativos ofrecen se considera una necesidad básica para los seres humanos después de la alimentación, el vestido y la vivienda. Una escuela debe estimular la curiosidad en las mentes jóvenes e impresionables y dotarlas de herramientas para ser mejores seres humanos (Sharma, 2019).

Se considera que la educación es el canal por el cual se plantan valores y conocimientos positivos acerca de los géneros y la sociedad en general. Por tanto, empezando por las familias que actúan como un ámbito privado de educación y acabando en un ámbito social y público, el sistema educativo junto a su profesorado tienen una importancia significativa en cuanto a la educación de las futuras generaciones.

En el libro escrito por la autora Subirats (2017), afirma que el sistema educativo tiene que estar pendiente de la aparición de nuevas necesidades para el alumnado. Este sistema tiene que ir construyendo un tratamiento diferente de los géneros ya que es su función de transmitir actitudes, hábitos y valores considerados correctos. Subirats explica que empezando con la escuela, por una parte, se puede empujar por una igualdad de género donde se enseñan los ejes fundamentales de los géneros femeninos y masculinos y los modelos de masculinidad y feminidad como igualitarios. Por otra parte, hay que hacer una crítica a

aquellos elementos considerados inválidos y superados (por ejemplo las actitudes violentas y agresivas de los hombres y las actitudes de inseguridad y debilidad de las mujeres). A base de estos dos puntos, la autora cree en la posibilidad de crear una nueva cultura que pueda eliminar la división de géneros tradicional si esta misma cultura se transmitirá a los hombres y a las mujeres por igual.

Los beneficios que se pueden aprovechar si la perspectiva de género se introduce en el ámbito escolar son amplios y positivos. Según la Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya (AQU Catalunya) (2018), un currículum y una enseñanza neutra puede llegar a una mejoría de la información propagada para los/las estudiantes y que, debido a esto, los intereses y planes de futuro aparezcan desprovistos de obstáculos generados por normas y creencias inválidas relacionadas con el género. Asimismo, cuando se omiten los sesgos de género se presenta una comprensión más profunda de las necesidades, comportamientos y actitudes de toda la población. Pero la afirmación más importante de todas dice que, con la introducción de una lente de género neutra, se llega a estimular la capacidad de pensamiento crítico de los/las estudiantes y al mismo tiempo, desarrollar habilidades que les permitan emplear la ceguera de género en sus futuras carreras.

El concepto de ceguera de género es interesante pero en muchos contextos, incluso en el de los videojuegos, se ignora. La ceguera de género se define como: “As an ideology, gender blindness is when somebody chooses not to see gender and the differences between gender” (Ferguson, 2022). En la cultura de los videojuegos, con el avance de la tecnología, encontramos comunidades digitales compuestas por hombres y mujeres unidos por un mismo *hobby*. En los juegos *online*, la anonimidad protege a los/las jugadores/as ante acoso directo pero aún así, muchos de ellos/ellas encuentran otros motivos para acosar a sus compañeros. Lamentablemente, el acoso de género es muy común en este entorno como ya se mencionó. La ceguera de género debería estar presente y guiarnos a tratar a los jugadores y jugadoras como iguales.

La presencia y la implicación de los agentes educativos y el sistema educativo son extremadamente importantes para que las futuras generaciones tengan conciencia sobre aquellas situaciones sexistas y discriminatorias. Así crear una nueva cultura donde las personas se traten por igual, no solamente ante la ley, sino que, también ante los ojos de todos los individuos.

I. 3 - Modernización y adaptación de los videojuegos en la sociedad contemporánea

En la sociedad contemporánea, la industria de los videojuegos se encuentra en una posición delicada. Esta tiene que buscar alternativas para modernizarse y complacer al público. La antigua fórmula basada en las normas tradicionales de género poco a poco va desapareciendo. Una gran parte de los/las consumidores/as son mujeres: 94% juegan utilizando el móvil, 59% la consola y 70% el ordenador en comparación con los hombres en las mismas categorías se observa un 91% utilizando el móvil, 69% la consola y 81% el ordenador, así como demuestran las estadísticas de Brune (2022).

Teniendo un público mixto, significa una reducción de contenidos sexualizados y de personajes absurdos, pero la realidad nos demuestra otras cosas. Un ejemplo de un cambio positivo empujado por los/las consumidores/as pasó con el juego *Overwatch*. Antes de que este saliera, ya se estaba hablando de grandes promesas de inclusividad, diversidad y representaciones masculinas y femeninas más normalizadas. Cuando salió, una gran parte de la comunidad reaccionó bastante mal ante la postura sexualizada de un personaje femenino. El público tuvo 2 perspectivas: quitarla ya que no era muy característico del personaje y claramente quería dirigir la mirada del espectador a la parte trasera de esta y/o dejar la postura porque es la visión artística del director y del equipo artístico. Según el director del juego, la decisión de eliminarla fue muy fácil (Owen, 2016).

J. La realidad desigual y medidas transformadoras: en el trabajo

J. 1 - El arduo camino de convertirse en una desarrolladora de juegos

El desarrollo de videojuegos es una industria multimillonaria, y las empresas de producción de medios informáticos emplearán a graduados universitarios que se hayan especializado en campos STEM para producir sus juegos. La palabra STEM es “an acronym for science, technology, engineering, and mathematics, and these four fields share an emphasis on innovation, problem-solving, and critical thinking” (Muniz, 2020) o ciencia,

tecnología, ingeniería y matemáticas (CTIM) en español (para mantener la coherencia del documento, se seguirá utilizando el acrónimo STEM). Esto significa que el proceso de desarrollo de videojuegos depende de la adquisición de personas talentosas que comprendan el software y el hardware subyacentes que hacen que los juegos sean una realidad y, en última instancia, un producto de consumo.

Por lo tanto, es fácil ver por qué la entrada en los campos STEM es importante para la producción de videojuegos y, además, por qué la participación femenina en estos campos afectaría su presencia en la industria de los videojuegos. Según Glassdoor (2021), los ingenieros y las ingenieras de software que obtienen un puesto de trabajo en la industria de los videojuegos como miembro del equipo de desarrolladores/as pueden esperar obtener un ingreso anual promedio de \$ 142,598 en los Estados Unidos (o € 42,231 en España) en 2022. A pesar de su importancia, es evidente que a las mujeres les puede resultar difícil ingresar en cualquier campo STEM, como lo ilustra el siguiente estudio.

En un estudio realizado durante el transcurso de varios años por los expertos Chan et al. (2021), estos documentaron tres grupos de estudiantes cursando el bachillerato (56.685 hombres y 56.411 mujeres) de Columbia Británica cómo avanzaban hacia la educación superior. El estudio se realizó con la intención de registrar cualquier disparidad entre la participación masculina y femenina en una variedad de campos. El estudio encontró que la mayor disparidad entre la participación de hombres y mujeres en STEM se encontraba en campos intensivos en matemáticas, con más del 24 % de estudiantes masculinos inscritos en programas intensivos en matemáticas, en comparación con un minúsculo 5 % de estudiantes femeninos. Esto sugiere que el interés o la aversión por las matemáticas podría constituir un impedimento significativo para la penetración femenina en los campos STEM que son relevantes para la producción de videojuegos, como la ingeniería de software. Además, según la organización EngineeringUK (2018), la cantidad de mujeres que trabajaban en diversas ocupaciones relacionadas con la ingeniería en 2016 fue del 12 %, lo que demuestra aún más el problema de la falta de presencia femenina en estos campos, incluso después de involucrarse con éxito en el mundo académico y graduarse como agente competente.

En un estudio realizado por Bailey et al. (2019), cuyo objetivo era examinar el género y el campo laboral del personal que aparece en los créditos de 27 juegos, concluyó que existe una flagrante disparidad entre hombres y mujeres involucrados en la producción de estos

títulos populares, que se extiende por toda la industria. Se encontró que las mujeres típicamente ocupan roles subordinados y de menor remuneración, con menos influencia en cómo se lleva a cabo el trabajo y cómo se toman las decisiones. Esto se ilustra en la siguiente tabla (figura 2), que muestra la diferencia entre el número total de miembros masculinos y femeninos del personal en cada disciplina de desarrollo, como se indica en la secuencia de créditos finales de 7 títulos populares: *Battlefront 2*, *Super Mario Odyssey*, *Call of Duty: Black Ops III*, *Grand Theft Auto V*, *Assassin's Creed: Origins*, *Final Fantasy XV*, *Halo 5*.

Figura 2

Proporciones totales de los papeles profesionales involucrados en el desarrollo de siete videojuegos divididos por género así como aparecen acreditados en estos.

Papel profesional	Hombres	Mujeres
Ingeniero de sonido	115	14
Programación	719	33
Gestión de proyectos	140	19
Arte y animación	1219	194
Diseño del juego	545	64
Total	2738	324

Nota: elaboración propia.

Con los resultados de los autores Bailey et al. (2019), encontramos que, de las 324 mujeres que participaron en la producción de estos 7 títulos, solo 33 fueron involucradas en un rol relacionado con STEM. Además, el número de empleadas en todos los demás roles es bastante bajo en todos los aspectos, y la mayor concentración de mujeres se encuentra en los roles más creativos, como el arte y la animación. Esto implica que aunque las mujeres no necesariamente sean discriminadas solo por su género, aún existen obstáculos para entrar a muchos campos relacionados con STEM, e incluso campos no relacionados, que afectan específicamente a las mujeres. Aquellas pocas que tienen la suerte de trabajar en un campo

relacionado con STEM enfrentarán un alto nivel de competencia entre ellas y sus contrapartes masculinas, lo que puede o no estar influenciado por su identidad femenina.

J. 2 - La cultura del trabajo y sus complejidades

La cultura laboral se puede definir como un equilibrio entre la política corporativa y la agencia de los empleados, que a su vez se ven afectados por los pensamientos, creencias y conductas que albergan los individuos dentro de una organización, a menudo como resultado de la implementación y el cumplimiento de ciertas políticas. Podría decirse que una cultura de trabajo saludable nace del respeto y la escucha activa de los pensamientos y las preocupaciones de los empleados. Una cultura laboral débil puede generar resentimiento y hostilidad, hechos que pueden destruir una empresa desde adentro e incluso puede imponer preocupaciones que amenazan la vida de ciertas personas que pueden experimentar prejuicios en el lugar de trabajo. Por lo tanto, es importante que quienes ocupan puestos directivos y ejecutivos hagan todo lo posible para proteger los derechos y el bienestar de sus empleados. Además, existen desafíos y experiencias únicas en el trabajo que las mujeres de hoy pueden enfrentar que surgen exclusivamente como resultado de su identidad femenina, especialmente en campos más dominados por hombres, como la ingeniería o la construcción.

El Departamento de Psicología Industrial y Organizacional de la Universidad de Sudáfrica llevó a cabo un estudio de caso (Martin & Barnard, 2013), que siguió las experiencias de cinco mujeres diferentes en ocupaciones dominadas por hombres en el transcurso de un año. Aunque se puede decir que se hizo cierto grado de esfuerzo para acomodar a estas mujeres brindándoles la oportunidad de trabajar, y tal vez las intenciones del empleador eran genuinamente buenas, la mayoría de los participantes se encontraron deseando servicios básicos e incluso respeto entre sus compañeros masculinos y superiores. El estudio enfatiza los efectos negativos provocados por un entorno laboral tóxico destacados en las mujeres que participan en carreras típicamente dominadas por hombres.

Los autores Martin & Barnard (2013) detectaron que las mujeres pueden experimentar una combinación de percepciones negativas y actitudes sociales sobre su papel en el lugar de trabajo, junto con la falta de acomodaciones específicas para mujeres y políticas que tienden a favorecer a los hombres. Las actitudes que se suman a la percepción negativa que rodea a

las mujeres en el lugar de trabajo, se prestan a políticas laborales sesgadas y a un nivel generalmente bajo de confianza en la agencia femenina, lo que puede resultar en niveles generalmente bajos de satisfacción laboral femenina y acoso por parte de los compañeros masculinos. Debido a que el estudio se centró en cinco mujeres que ingresaron en ámbitos diferentes, o en un rol distinto dentro del mismo ámbito, las implicaciones se pueden extrapolar para sugerir que muchos otros entornos laborales sufren a causa de una cultura laboral que no considera las necesidades femeninas.

J. 3 - Las grandes compañías y sus políticas de trabajo inadecuadas

Junto con estos tipos de negligencia, quizás haya preocupaciones más apremiantes con respecto a la seguridad y el acoso, como los que supuestamente ocurrieron en *Activision Blizzard*, un conocido monolito corporativo de producción de videojuegos. Las acusaciones contra *Activision Blizzard* son quizás los ejemplos de acoso sexual más ampliamente publicitados y conocidos de la industria en los últimos tiempos. Las desarrolladoras de juegos en la gigante empresa tecnológica con sede en California han alegado una cultura corporativa similar a un “dormitorio universitario dominado por hombres” (Totoraitiené, 2021).

Según el periodista Harrison Abbot (2021) en julio de 2021, California Department of Fair Employment and Housing (CDFEH), una agencia del gobierno estatal responsable de mantener las medidas de protección relacionadas con el empleo y la vivienda, presentó una demanda contra *Activision Blizzard* en nombre de sus empleadas por una serie de acusaciones, desde agresión sexual hasta discriminación por razón de sexo. Aunque la demanda está en curso, vale la pena mencionar los tipos de acoso y negligencia que las desarrolladoras de juegos sufrieron a manos de sus compañeros de trabajo y supervisores masculinos. El CDFEH alega que la cultura laboral de *Activision Blizzard* es hostil y poco acogedora para las desarrolladoras que trabajan allí. Además, se dice que el departamento de Recursos Humanos de la empresa, los managers y la gerencia o directores no abordaron adecuadamente las denuncias de acoso presentadas por las empleadas.

El autor Harrison Abbot (2021) también nos informa que el CDFEH señala que solo el 20% de la plantilla de *Activision Blizzard* es femenina y que su liderazgo es exclusivamente masculino. Los hombres en puestos de autoridad a menudo ocupaban estos

puestos independientemente de su competencia, y muchas veces usurpaban a las mujeres que estaban más calificadas para los puestos que les legaban. Además, algunas empleadas que estaban embarazadas sufrieron maltrato y discriminación, y otras que ya eran madres a menudo eran criticadas por dejar el trabajo para atender a sus hijos. Algunas mujeres con bajas por maternidad fueron evaluadas negativamente, y otras que aún no estaban embarazadas fueron negadas oportunidades de ascenso bajo el argumento de que más tarde podrían quedar embarazadas. Finalmente, la mayoría de las empleadas dan fe de una "cultura de fraternidad" en su lugar de trabajo, donde los hombres eran libres de emborracharse y acosar sexualmente a sus compañeras sin consecuencias. Las condiciones de trabajo tóxicas en *Activision Blizzard* sirven como un ejemplo apremiante y real del tipo de discriminación y dificultades que enfrentan muchas mujeres en una industria dominada por hombres.

J. 4 - Las estrategias que las mujeres utilizan para adaptarse a su entorno laboral

Los profesionales Akinlolu & Haupt (2019) destacan en sus investigaciones algunas de las estrategias y mecanismos de afrontamiento que utilizan las mujeres para mitigar o erradicar los problemas que enfrentan en el mundo laboral pueden ser ineficaces o de eficacia limitada. Si bien es posible que las mujeres denuncien su maltrato a Recursos Humanos o a sus supervisores, los resultados de hacerlo dependerán del nivel de preocupación genuina de aquellos a quienes se quejan. Como tal, puede darse el caso de que sus reclamaciones no sean atendidas adecuadamente o en absoluto. Algunas mujeres encuentran útil intentar adaptarse a las condiciones de trabajo hostiles suprimiendo varios aspectos de su identidad de género, en un esfuerzo por ocultar los rasgos que a menudo son objeto de burla. Si bien hacerlo puede reducir la cantidad de acoso que reciben, reclaman este beneficio a costa de su propia expresión y autoestima. Finalmente, algunas mujeres justificarán la cultura en la que se encuentran, o incluso negarán que exista. Ambas estrategias son dañinas porque le piden a la víctima que evite reconocer que existen problemas y trabaje hacia soluciones positivas que fomenten el cambio.

J. 5 - Acciones positivas para retener, captar y favorecer a las trabajadoras femeninas

Si bien a las mujeres les puede resultar difícil superar los obstáculos que limitan su capacidad para ingresar al desarrollo de videojuegos como profesión, existen estrategias que las corporaciones e instituciones podrían emplear para atraer y retener mejor a las empleadas. Según la Facultad de Derecho de Cornell (2018), “affirmative action is defined as a set of procedures designed to eliminate unlawful discrimination among applicants, remedy the results of such prior discrimination, and prevent such discrimination in the future”. Este concepto no debe confundirse con la discriminación ilegal, ya que intenta remediar la desigualdad solo en la medida en que los candidatos estén interesados de forma innata y sean capaces de desempeñarse de manera competente en el puesto que solicitan. Esto se hace para abordar el problema de la subrepresentación y fomentar un mejor equilibrio en la demografía del lugar de trabajo, sin infringir las leyes contra la discriminación en el proceso. Las prácticas de contratación discriminatorias permitirían la contratación flagrante de una minoría simplemente porque son miembros de un grupo subrepresentado en un campo en particular, independientemente de su competencia, elogios o cualquier experiencia relevante. Por el contrario, la acción positiva, tal como se define en la Ley de Igualdad (2010), permitiría ciertos escenarios en los que sería aceptable favorecer a las mujeres solo por su género.

Como ejemplo, según Skills Development Scotland (2020), la policía de Escocia organiza eventos en su comunidad, como seminarios de reclutamiento y cursos educativos, que están diseñados para alentar a las mujeres a seguir una carrera en la aplicación de la ley. Estos eventos no disuaden a los hombres de postularse para puestos de aplicación de la ley y, en cambio, simplemente alientan a las mujeres a considerar estas oportunidades. Como otro ejemplo, considere el 'escenario de desempate', en el que un o una entrevistador/a de trabajo ofrecería deliberadamente una vacante o un ascenso a un miembro de un grupo minoritario, a diferencia de alguien que ya está sobrerrepresentado en el campo, cuando todos los demás atributos entre los dos candidatos son iguales. Tal escenario beneficiaría a dichas minorías, suponiendo que se cumplan todos los demás requisitos previos entre los dos posibles candidatos.

La diversidad laboral es un concepto relativamente nuevo al que los empleadores están comenzando a adaptarse y, por lo tanto, los datos sobre cuán efectivo y beneficioso puede ser son limitados. A pesar de la poca investigación que se ha realizado con respecto a este tema, se ha encontrado que las personas con diferentes antecedentes y experiencias pueden proporcionar información que puede conducir a múltiples enfoques en la resolución de problemas, lo que luego puede permitir que las empresas comprendan y se adhieran mejor a las necesidades del cliente, por lo tanto, aumentando los ingresos anuales. Las empresas necesitan estrategias de adaptación para mantenerse al día con una economía de rápido crecimiento y sus tendencias. La diversidad podría ser simplemente otra técnica que utilizan los empleadores para impulsar la innovación (Abouzhari et al., 2020).

K. La realidad desigual y medidas transformadoras: en los videojuegos y *Esports*

K. 1- La competitividad engendra hostilidad

El mundo de los videojuegos competitivos en línea o *online*, se puede describir como un vacío hostil y de ritmo acelerado donde la decencia humana existe en pequeñas cantidades, si es que existe. Los jugadores hacen clic en los objetivos y atacan a su oponente, esquivando balas y teniendo reflejos casi inhumanos para lograr la victoria a toda costa. En un ambiente tan tenso, las emociones pueden aumentar y los jugadores pueden encontrarse en el extremo receptor de improperios incendiarios y una sensación general de malestar. A veces, un lenguaje tan cargado de emociones se extiende a ambos lados de la línea entre un arrebató momentáneo y las reflexiones vitriólicas del individuo inadaptado y abusivo del Internet cuyas reacciones de las víctimas son más codiciadas que la victoria misma.

Para entender por qué este entorno es tan tóxico, primero debemos considerar el concepto de competición en sí. Según McLeod (2008), la competición es, por su propia naturaleza, esencialmente equivalente al conflicto. Como tal, la hostilidad es un aspecto desafortunado de la competición que surge de la necesidad de superar y asegurar recursos para uno mismo y para el propio grupo. En el experimento llamado Robber 's Cave, dos grupos de jóvenes se vieron envueltos en una feroz competencia, lo que manifestó una serie de prejuicios que cada grupo asignó al otro. En este experimento, los niños se adaptaron e

identificaron con los miembros de su propio grupo, lo que facilitó castigar a cualquiera que no perteneciera. Sin embargo, en un entorno en línea, en ciertos juegos donde dos grupos de personas se enfrentan, a menudo se espera que los jugadores cooperen con personas que no conocen y con las que no han tenido la oportunidad de desarrollar una relación tan íntima y así, la hostilidad puede dirigirse tanto a los miembros del mismo equipo como a los del equipo contrario.

Según la investigación realizada por el profesor Kou de la Universidad de Pensilvania (2020), en un entorno *online* altamente competitivo y basado en equipos, en el que ambos equipos hacen todo lo posible para lograr la victoria, la hostilidad puede surgir debido a una serie de condiciones. En primer lugar, la competencia en el rol de uno es una fuerza impulsora muy poderosa que puede instigar conflictos internos dentro del grupo. Si otro compañero de equipo percibe que un jugador es incompetente o ineficaz, esta percepción puede incitar a ese jugador a acosar al jugador supuestamente poco habilidoso debido a una sensación de frustración, que a su vez surge del deseo de superar a sus oponentes. Dicho acoso puede presentarse como una crítica del estilo de juego o el conocimiento del juego de una persona, con la intención de educarlos. Sin embargo, esto puede ser percibido por el receptor de dicha crítica como insultante o contraproducente. En segundo lugar, es posible que el proceso de toma de decisiones de cualquier compañero de equipo no se alinee necesariamente con las estrategias o ciertos resultados que otros jugadores del equipo esperarían implementar. Esta divergencia en la toma de decisiones puede generar agresión entre los compañeros de equipo, cuya frustración puede crecer cuando sienten que se podrían haber tomado mejores decisiones o estrategias.

Finalmente, un jugador puede discutir con sus compañeros de equipo sobre cómo se asignan ciertos recursos. Por ejemplo, en la mayoría de los Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA), un equipo está compuesto por jugadores que asumen diferentes roles, como “soporte” y “DPS” (daño por segundo), que contribuyen al éxito general de su equipo de diferentes maneras. Los personajes que pertenecen a estos roles comienzan cada ronda en un nivel básico de eficacia para su rol y obtendrán habilidades más efectivas a medida que el jugador se desempeñe durante la ronda. Por ejemplo, los personajes “DPS” ganan puntos de experiencia y divisas por matar a sus oponentes, que pueden usar para comprar nuevas habilidades que les permitan matar a los combatientes enemigos de manera más efectiva. Si un jugador que ha elegido otro rol intenta asegurar asesinatos, en detrimento de las tareas a

las que se supone que debe asistir, este comportamiento puede considerarse ofensivo, ya que están negando activamente a otros roles la oportunidad de desempeñarse de acuerdo con sus propósitos, y pueden restringir la adquisición de recursos preciosos, como los puntos de experiencia antes mencionados, en el proceso. Tal comportamiento indudablemente traería frustración y conflicto.

K. 2 - El anonimato en Internet crea una burbuja de comportamientos tóxicos sin consecuencias

Estas interpretaciones mencionadas anteriormente de cómo las personas operan en los juegos describen cómo los jugadores pueden adoptar comportamientos que actúan como catalizadores para el comportamiento tóxico, pero que no son necesariamente tóxicos en sí mismos. En un entorno en línea, hay pocas o ninguna señal social convencional, como la expresión facial u otros tipos de lenguaje corporal. En cambio, las personas en línea pueden optar por expresarse de maneras que no dependan de su identidad como persona singular. Además, las formas en que las personas *online* pueden expresarse tienden a enfatizar su identidad dentro de un contexto social. En otras palabras, las personas anónimas en línea se centran menos en su propia individualidad y más en los atributos que definen su adhesión a cualquier grupo o conjunto de creencias a las que se suscriban.

Según Tang et al. (2019), esto se conoce como despersonalización, y el anonimato es resultado de este efecto. Además del anonimato, las personas en línea pueden sentirse envalentonadas para expresarse de maneras que de otro modo no lo harían, si su personalidad estuviera unida a tales expresiones, podrían ser considerados responsables. De hecho, la responsabilidad, o más bien la falta de ella, puede producir un poderoso efecto desinhibidor en los usuarios anónimos *online*. Teniendo en cuenta estos dos elementos, es fácil entender por qué el comportamiento tóxico *online* es tan generalizado, incluso dentro del ámbito de los videojuegos competitivos en línea. En los videojuegos, es natural experimentar un cierto nivel de frustración con el resultado de un juego, ciertas acciones o diferencias de estrategia entre los compañeros de equipo. Sin embargo, estos estados emocionales inocuos y válidos a menudo se utilizan para legitimar el comportamiento estridente de cualquier jugador. Además, el anonimato de un jugador y la falta general de consecuencias solo permiten que dicha toxicidad se exprese y florezca (Kasumovic & Kuznekoff, 2015).

K. 3 - El acoso sexual en los videojuegos

Si bien cualquier usuario anónimo en línea que participa en la interacción social y la comunicación puede estar sujeto a un tipo general de toxicidad, los usuarios que se revelan como mujeres, o que voluntariamente se declaran como mujeres, tienen más probabilidades de encontrarse a merced del acoso sexual además del acoso en general. Con respecto a los videojuegos, los insultos o comportamientos dirigidos, por ejemplo, a la supuesta falta de competencia de un jugador, sus estrategias elegidas o sus procesos de toma de decisiones se consideran de carácter no específico. Es decir, este tipo de hostilidad no incorpora aspectos de la identidad personal del sujeto, mientras que el acoso sexual se enfoca completamente en la identidad sexual de una persona.

De Letter et al. (2017) explica que existen tres tipos de acoso sexual en línea. El acoso de género generalmente invoca el género de un sujeto y, a menudo, se manifiesta como comentarios mordaces y condescendencia al respecto. La atención sexual no deseada, por otro lado, puede centrarse en el atractivo sexual de un sujeto y puede expresarse a través de un lenguaje sexualmente sugerente que implica un deseo de participar en actividades sexuales con el sujeto. Finalmente, la coerción es una solicitud expresa de favores o actividades sexuales en detrimento del bienestar psicológico o físico de la víctima.

Como se mencionó anteriormente, hay pocas o ninguna señal social en un entorno *online*. A pesar de esto, a menos que las mujeres tomen medidas para ocultar su identidad femenina, es posible que los y las usuarios/as en línea identifiquen a las mujeres a través de sus interacciones. Como tal, las mujeres corren el riesgo de ser sujeto del acoso sexual en línea. Los hombres en estos espacios que se involucran en un comportamiento sexista y discriminatorio, tienden a albergar percepciones estereotipadas de cómo deben actuar y comportarse las mujeres, y a menudo atacarán a cualquiera que hable en contra de tales sentimientos incendiarios con varios tipos de acoso.

K. 4 - Consecuencias y estrategias de afrontamiento del acoso sexual

De manera similar a su compromiso en el lugar de trabajo, las mujeres *online* a menudo usan una serie de mecanismos de afrontamiento para adaptarse mejor a su entorno y protegerse del acoso. La investigación realizada por Fox & Tang (2016) sugiere que existen cinco estrategias que las mujeres utilizan para gestionar su experiencia en línea y en un entorno competitivo de los videojuegos. El primero se denomina **enmascaramiento de género**. Como su nombre lo indica, las mujeres se ocultan usando nombres y avatares que suenen neutrales o masculinos, en un intento de reducir su visibilidad ante posibles acosadores. Aunque es efectivo, un resultado indeseable de tal estrategia es una sensación de invisibilidad entre otros jugadores, ya que esta estrategia reduce inadvertidamente la presencia femenina en los entornos que eligen ocupar, lo que puede contribuir a la idea general de que las mujeres no participan en ciertos entornos en línea, como en los videojuegos competitivos.

El segundo mecanismo de afrontamiento se llama **evitación**. Este es simplemente el acto de seleccionar qué entornos evitar, en función de la probabilidad de que se produzca acoso allí, o en qué interacciones sociales participar. Esto se hace con cuidado con la intención de evitar cualquier posible hostilidad antes de que ocurra. El tercero se conoce como **negación**, que se explica por sí mismo. Las mujeres pueden simplemente tolerar el acoso y aceptarlo como consecuencia de participar en el entorno elegido, o pueden minimizar la gravedad del acoso que soportan para convencerse a sí mismas y a los demás de que es aceptable o inofensivo (Fox & Tang, 2016).

El estudio de los autores anteriormente mencionados (Fox & Tang, 2016) explican que hay dos mecanismos más que las mujeres emplean. Por esto, se encuentra que en el cuarto lugar, las mujeres pueden pedir **ayuda**, que es un intento activo de enfrentar el acoso cuando ocurre. Además de hablar sobre su acoso con otros, las víctimas pueden pedir a otros jugadores que se interpongan y ofrezcan apoyo, o pueden usar la función de denuncia que muchos juegos ofrecen, que permite a los jugadores denunciar el mal comportamiento. Finalmente, la **autoculpabilidad** es a menudo el resultado del acoso. Las mujeres pueden sentir que las situaciones en las que han estado involucradas podrían haberse manejado mejor o haberse evitado por completo, lo que puede provocar sentimientos de autoreflexión y

negatividad sobre el resultado. Por ejemplo, es posible que las mujeres también se culpen a sí mismas si sienten que su acoso estuvo justificado y que surgió de una frustración general que sus abusadores pueden haber sentido acerca de su competencia en el juego.

Fox & Tang (2016) también mencionan que el acoso sexual en línea puede resultar en una serie de dolencias emocionales y psicológicas, como “reduced self-esteem, anxiety, sleeplessness, depression, and post-traumatic stress disorder” (p. 1293). Las víctimas a menudo pueden contemplar el altercado mucho después de que haya ocurrido. Repasar una experiencia negativa puede exacerbar estos problemas y provocar la autculpabilidad. Otra consecuencia del acoso sexual es el retraimiento. “Within the workplace, harassed individuals often attempt to extract themselves from the environment by spending as little time as possible there” (p.1293). Por lo tanto, la extrapolación permite afirmar que el mismo tipo de retiro también puede ocurrir en entornos en línea.

K. 5 - El código de conducta y sistema de denuncias en los videojuegos

Las empresas tienen un gran interés en cultivar una experiencia *online* inclusiva y placentera, dado que el comportamiento antisocial puede provocar la pérdida de ingresos y el abandono de los jugadores. Por lo tanto, muchas empresas se esfuerzan por establecer e imponer Contratos de Licencia del Usuario o en inglés End User License Agreements (EULA) a cualquier jugador potencial que desee habitar sus mundos virtuales, que abordan la necesidad de mantener un cierto estándar de interacción social y conducta dentro de sus comunidades. El EULA se conoce con otros nombres, como Código de Conducta (COC) o Acuerdo de Términos de Servicio (TOS). Gracia et al. (2022) define un EULA como un documento que designa un conjunto de reglas y expectativas que informan a los usuarios sobre cómo comportarse dentro de un ecosistema determinado. Los EULA tienden a crearse explícitamente para el ecosistema específico en el que serán aplicables, aunque puede haber puntos en común entre ellos, cuya redacción puede estar estandarizada y, a menudo, incomprensible.

En muchos videojuegos en línea, los usuarios tienen la capacidad de responder a las amenazas y el acoso al participar en un sistema de reportaje que proporciona un método a través del cual pueden potencialmente castigar a los malos representantes al identificar y

señalar el comportamiento problemático y enviar un informe para que sea considerado por un equipo de moderación. Sin embargo, estos sistemas pueden tener un alcance bastante limitado. A pesar de que estos sistemas de denuncia se imponen a la comunidad, a menudo son ineficaces para combatir el acoso, porque pueden ser vagos sobre lo que constituye una conducta inaceptable y el castigo que penalizaría a los infractores. Además, se puede esperar que los jugadores se moderen a sí mismos, ya que el EULA puede abogar por un enfoque individualista en el que se espera que el jugador promedio identifique y responda activamente al comportamiento desagradable. Además, dado que los administradores de la comunidad no pueden responder a la abrumadora cantidad de informes generados por los usuarios, a menudo la carga de trabajo se distribuye entre los receptores humanos y las soluciones automatizadas. Como tal, es posible que muchos informes queden sin respuesta, que ciertas conductas sean sancionadas injustamente o que el procesamiento de los informes sea extemporáneo.

Como se ilustra en la siguiente tabla (figura 3), el acoso de cualquier tipo se considera un comportamiento inaceptable que muchos EULA pretenden abordar en sus páginas. Con frecuencia, a los abusadores se les puede restringir el acceso a los servicios del juego, por lo que se alienta a los jugadores a ser proactivos y señalar el comportamiento agresivo. Sin embargo, para que se haga justicia a cualquier abusador determinado, varios usuarios deben enviar una cantidad significativa de tiquetes que los impliquen por incurrir en conductas infractoras durante un largo período de tiempo antes de que se tome cualquier acción, lo que inevitablemente afecta la potencia del sistema. Por lo tanto, es posible que los jugadores se sientan perdidos o con una sensación de impotencia con respecto al acoso que pueden sufrir, como resultado de la ineficacia de este tipo de sistemas.

Figura 3

Ejemplos de varios Códigos de Conducta relacionados con el acoso online

Empresa de videojuegos	El acoso se menciona en su Código de Conducta
Nintendo	“Don’t be offensive, misrepresent, harass, threaten, discriminate against, or abuse anyone, and don’t act in any other manner that could

	disrupt the enjoyment of others or result in harm to anyone” (Nintendo, 2022).
Epic Games	“Bullying and Harassment. Respect other people - when chatting, playing or creating. Interacting with others in a way that is predatory, threatening, intimidating, lewd, demeaning, derogatory, invasive of privacy, or abusive is against the rules” (Epic Games, 2022).
Riot Games	“Intentional feeding, in-game harassment, sabotage. Threats: Out-of-game physical harm, emotional abuse, doxxing, bullying” (Riot Games, 2022).
Activision Publishing Inc.	“TREAT EVERYONE WITH RESPECT. We do not tolerate bullying or harassment, including derogatory comments based on race, gender identity or expression, sexual orientation, age, culture, faith, mental or physical abilities, or country of origin ” (Activision Publishing inc, 2022).
Blizzard Entertainment	“Hate speech and discriminatory language is inappropriate, as is any obscene or disruptive language. Threatening or harassing another player is always unacceptable, regardless of language used” (Blizzard Entertainment Inc., 2020).
Amazon Games	“Treat others the way they want to be treated. Do not: engage in behavior that diminish, threaten, bully, insult, abuse, or harass others.” (Amazon, 2022).
Ubisoft Entertainment	“Ubisoft does not accept any form of bullying, intimidation or the proliferation of hate. Do not bully, harass or target others anywhere, whether on or offline” (Ubisoft Entertainment, 2022).

Nota: elaboración propia.

K. 6 - Acoso sexual en los Esports

Los deportes electrónicos, o *eSports*, se definen como “a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces” (Hamari & Sjjblom, 2017, p.5). Aunque en sus inicios, los deportes electrónicos atraen a millones de espectadores simultáneamente y generan cientos de millones de euros al año. Las estadísticas de Business Fortune Insights (2022) afirman que el mercado global de *eSports* generó \$1.2 mil millones en 2022 y se estima que aumentará un 21 % para 2029. Por lo general, los espectadores verán a sus jugadores o equipos favoritos a través de una variedad de dispositivos con acceso a Internet y tenderán a disfrutar de un aspecto participativo, en el que tienen contacto directo y comunicación con los jugadores profesionales a quienes aprecian. Además, las plataformas en línea que ofrecen servicios de transmisión, como *YouTube* y *Twitch*, brindan a los jugadores profesionales la oportunidad de darse a conocer y establecer una comunidad en torno a su marca y juego. La naturaleza simbiótica de la relación entre el compromiso del espectador y el jugador es única e influyente en su capacidad para dar forma a la cultura y generar ingresos (Reitman et al., 2019).

Para el aspirante a jugador profesional, puede ser un largo y difícil camino hacia los escalones superiores de su liga. Alcanzar alturas tan grandes viene con una serie de beneficios, como el acceso a una carrera profesional, una escala salarial alta, notoriedad y una reverencia y respeto inquebrantables por parte de los demás jugadores y fanáticos por igual. Tales gigantes de la industria pueden desarrollar un seguimiento masivo de personas y convertirse en celebridades que disfrutan de un estilo de vida próspero. Debido a que estas personas se han ganado tanta estima por parte de su comunidad, y debido a que la dinámica espectador-jugador tiende a ser tan íntima, estas personas pueden desarrollar un sentido de grandiosidad y usar su influencia para su beneficio en muchas interacciones sociales diferentes, tanto dentro como fuera del escenario, y a veces en detrimento de aquellos con quienes interactúan.

Esta industria altamente popular y lucrativa es una extensión de la industria de los videojuegos y conllevan las normas culturales ya establecidas y, por lo tanto, es propensa a

sufrir bajo los auspicios de la cultura en la que se desarrolló antes de alcanzar el reconocimiento mundial. La industria mundial de los deportes electrónicos está ocupada casi exclusivamente por profesionales y espectadores masculinos, con muy poca penetración femenina en estos sectores. Además, aunque las competiciones de *eSports* tienden a estar bien organizadas y son eventos patrocinados por empresas que pretenden reflejar un cierto grado de profesionalismo tanto en la presentación como en la representación cultural, el ecosistema en el que tienen lugar no es inmune a los tipos de acoso y actitudes sexistas que pueblan la gran cultura del juego.

En marzo de 2021, un jugador profesional de *Overwatch* y *Valorant* llamado Jay "Sinatraa" Won fue acusado de agredir sexualmente a su ex-novia. La mujer en cuestión, Cleo Hernández, conocida como "cle0h" *online*, publicó un documento de nueve páginas en el que detalla el maltrato de Won en el transcurso de su relación. Won respondió negando las acusaciones y, finalmente, Hernández optó por retirar los cargos. Aparte de un par de inconvenientes menores, como ser suspendido del juego competitivo, y aunque ha sido examinado por sus equipos actuales y anteriores, Won no ha sufrido ninguna repercusión legal por sus acciones, y en 2022 ha vuelto a entrar con gracia en la escena competitiva de *Valorant*. Aunque Won salió ileso de este escenario, hay muchos otros casos en los que los presuntos perpetradores son juzgados y responsabilizados por sus transgresiones.

Keltner (2010) describe el concepto de paradoja del poder, que tiene una influencia fundamentalmente negativa sobre quienes disfrutan de posiciones de poder. La paradoja del poder es un fenómeno psicosocial que afecta la capacidad de uno para albergar una mentalidad emocional positiva hacia los que están debajo de ellos. Esto puede explicar por qué una celebridad, como el mencionado jugador profesional "Sinatraa", puede desarrollar un grandioso sentido de sí mismo, que puede manifestar dinámicas de poder tóxicas en una relación íntima. En estos casos, es posible que ocurra agresión sexual y maltrato. Es importante describir en qué consiste este tipo de agresión para que podamos entender lo fácil que puede ser cometer errores e incluso delitos en cualquier entorno social determinado. La agresión sexual se define como:

Una agresión sexual o abuso se refiere a cualquier contacto sexual no deseado. Sucede cuando alguien te fuerza o presiona (sea física o emocionalmente) a que hagas

alguna cosa de tipo sexual. La violación es cuando alguien te fuerza o presiona para que tengas sexo. (Planned Parenthood, 2022)

La cultura que rodea a los videojuegos a menudo se describe como tóxica, y los deportes electrónicos no son una excepción. Como se mencionó, en un entorno en línea, los jugadores están sujetos a varios tipos de acoso y las mujeres con frecuencia están sujetas a acoso sexual. Sin embargo, incluso en los entornos competitivos y controlados que se encuentran en los deportes electrónicos, donde se espera que los jugadores profesionales mantengan un cierto grado de conducta aceptable, las conductas sexuales inapropiadas siguen siendo una realidad desafortunada y pueden ocurrir a puerta cerrada en la vida privada de los profesionales que ocupan este espacio.

5. Propuestas de mejora

Las actitudes y percepciones sobre el sexo y el género siguen basándose en las suposiciones y prejuicios erróneos de nuestros antepasados, lo que a su vez crea una sociedad en la que pueden producirse resultados indeseables, desde agravios menores, como el acoso invasivo a las mujeres en el espacio público, hasta injusticias graves que ponen en peligro la vida, como las agresiones sexuales. Esencialmente, estas actitudes y percepciones sirven para informar y reforzar el maltrato que sufren las mujeres tanto a nivel sistémico como individual. Por ejemplo, la organización sin ánimo de lucro Stop Street Harassment (2018), publicó una encuesta en 2018 en la que se preguntó a una muestra de 2.009 personas sobre sus experiencias en relación con la agresión sexual y el acoso en diversos entornos. Esta encuesta indicó que el 51% de las mujeres fueron tocadas sexualmente de forma no deseada, y más del 34% de las mujeres fueron seguidas físicamente en un entorno público en contra de su voluntad. Sin duda, estos ejemplos de maltrato inspiran un análisis exhaustivo de por qué ocurren estas cosas y cómo pueden prevenirse. Por ello, en los párrafos siguientes esbozaré posibles estrategias y medidas preventivas que pueden utilizarse para combatir la injusticia existente y garantizar un enfoque polifacético.

La sexualización es un fenómeno por el cual los atributos que posee una persona o un objeto se perciben en función de su atractivo sexual, a veces en detrimento de otros atributos, según los gustos subjetivos de quienes los valoran. Existen cuatro condiciones en las que se

produce la sexualización, y se dice que una persona está cosificada si está sujeta a cualquiera de las siguientes: cuando el valor de una persona se equipara únicamente a su atractivo sexual; cuando se espera que una persona se adhiera a un estándar concreto para que no se la considere poco atractiva; cuando se despersonaliza a una persona al someterla a los deseos sexuales de otros; y cuando se asigna a una persona un estatus sexual de forma involuntaria e inapropiada. Además, la "pornificación" como concepto puede definirse como una adaptación o desensibilización gradual a la creciente cantidad de material sexual explícito que se muestra en los medios de comunicación a lo largo del tiempo (Valkenburg y Piotrowski, 2017). En resumen, podría decirse que ciertos estándares de belleza y expectativas de comportamiento son impuestos a los individuos por la sociedad, y tales imposiciones en última instancia dañan las relaciones interpersonales al imponer estereotipos y suposiciones sobre lo que constituye un comportamiento sexual normalizado y aceptable. Estos estándares de belleza pueden enturbiar las expectativas de una persona y contribuir al desarrollo de comportamientos nocivos, así como a una baja autoestima y una imagen pobre de sí misma, especialmente en el caso de los jóvenes que se encuentran en plena transformación personal durante su adolescencia y años de formación.

En nuestro mundo digital en constante crecimiento, en el que cada día se producen millones de interacciones en línea, la próxima generación de niños y jóvenes se lanzará de cabeza a un océano de información, contenidos y discursos en línea aparentemente infinitos, a veces sin ni siquiera un momento de preparación. Para ayudarles a navegar mejor por las aguas, a menudo turbulentas, de la participación en línea, es vital que se desarrollen y se pongan a disposición de los padres y de sus hijos diversos tipos de programas de alfabetización mediática o también llamada educación mediática. La educación es clave para comprender y cuestionar los estereotipos existentes y las creencias potencialmente perjudiciales sobre el género y la sexualidad, y no hay mejor lugar para empezar que en un aula con jóvenes adolescentes (Esteban Ruiz et al., 2011).

La tesis de máster de Ane de la Brena (2021) esboza un programa de alfabetización en redes sociales de dos años de duración en el que los estudiantes aprenderán a comprender los distintos tipos de contenidos que pueden encontrar en Internet y la mejor manera de abordar dicho material. Como parte de este curso preparatorio, los estudiantes pasarán las primeras cinco semanas aprendiendo a interpretar y analizar lo que encuentran en Internet. En la siguiente fase de dos semanas de este programa se discutirán las formas en que los

estudiantes pueden ser más conscientes de lo que deciden compartir en línea. A lo largo del segundo año, desarrollarán estrategias sobre cómo responder a los contenidos en línea, incluido el material sexualizado. De este modo, los jóvenes conocerán el vasto mundo de Internet de forma proactiva e informativa, examinarán ideas potencialmente perjudiciales y se enfrentarán a ellas en un entorno controlado, lo que les permitirá analizar críticamente los contenidos en línea y tomar mejores decisiones en materia de seguridad personal.

La educación sexual es otra vía a través de la cual se pueden cuestionar y dismantelar ideas y actitudes erróneas problemáticas. Según WHO Regional Office for Europe and BZgA (2010) la educación sexual es:

Learning about the cognitive, emotional, social, interactive and physical aspects of sexuality. Sexuality education starts early in childhood and progresses through adolescence and adulthood. For children and young people, it aims at supporting and protecting sexual development. It gradually equips and empowers children and young people with information, skills and positive values to understand and enjoy their sexuality, have safe and fulfilling relationships and take responsibility for their own and other people's sexual health and well-being. (p. 20)

En España, la educación sexual se denomina "educación afectivo-sexual" y no se considera un plan de estudios obligatorio en los centros escolares oficiales. En las regiones más progresistas de España, ha habido algún intento de introducir una educación sexual sólida, por lo que los programas en todo el país tienden a centrarse en diferentes actividades, como debates, exposiciones, breves explicaciones de la materia o talleres creados por profesionales. Debido a que los programas de educación sexual no son un plan de estudios obligatorio a nivel nacional, dichos programas se implementan según el interés de las escuelas y los recursos con los que pueden difundir el material. Además, dado que algunos profesores pueden no estar adecuadamente equipados para cubrir dicho material, y que algunos programas exigen un cierto grado de experiencia, es posible que a algunas escuelas les resulte difícil impartir un programa de educación sexual. Por último, la falta de datos sobre la eficacia y la administración de estos programas de educación sexual impide identificar estrategias eficaces para futuros planes de estudios (Dextre Peralta, 2022).

La educación sexual está influenciada por diversos sectores de la sociedad, como los marcos socioeconómicos, culturales y políticos, que en última instancia dictan cómo se presentan y transmiten a los alumnos los conceptos y el lenguaje que los rige. Bengtsson y Bolander (2019) examinan los diversos métodos para una educación sexual eficaz utilizados por los educadores en las grandes escuelas del centro de la ciudad en Suecia, cuyas poblaciones estaban compuestas en su mayoría por niños migrantes. Entre sus observaciones, no se puede exagerar la importancia del lenguaje. El lenguaje no es sólo un aparato a través del cual una persona interactúa con la sociedad, sino que también se cree que tiene la capacidad de instigar el cambio social desafiando las nociones sobre las que se construyen las palabras y frases existentes. Junto a un lenguaje cuidadosamente elegido, los educadores suecos consideran necesario dar prioridad a las realidades biológicas y a los sentimientos asociados a tales conceptos, frente a términos que refuerzan actitudes relativas a la identidad, como la orientación sexual. Estos educadores intentan reformular la forma en que se comunican ciertos conceptos en un esfuerzo por alterar las nociones preconcebidas de género, sexualidad y atributos físicos como la circuncisión. Por lo tanto, la cuidadosa consideración de los términos en el aula marca la pauta de lo que constituye un discurso aceptable entre alumnos y profesores, lo que puede influir en cómo se configura el discurso en el contexto de la sociedad en general.

La alfabetización mediática o educación mediática y un programa de educación sexual cada vez mejor son fundamentales para que las futuras generaciones comprendan la sexualidad y el género. Estos programas de prevención, cuando se aplican correctamente, pueden crear resiliencia contra las representaciones nocivas y las actitudes arcaicas en relación con el sexo y el género que se perpetúan por un paradigma social sistémico tóxico. La Asociación Americana de Psicología, (2012) indica que la resiliencia se logra cuando una persona se adapta con éxito a experiencias de vida particularmente difíciles, y por lo tanto se convierte en una herramienta útil para desarrollar la flexibilidad y la capacidad de responder adecuadamente a situaciones tumultuosas. Desmontar los mitos sobre el sexo y el género ayudará a los jóvenes adultos a desarrollar un fuerte sentido de la identidad personal y la perspicacia para apreciar y respetar las diferencias de los demás. El conocimiento promueve la tolerancia y la igualdad, y ayudará a los individuos a ver una realidad matizada a través de un prisma informado por los hechos, en lugar de un delirio perfeccionista perpetuado por la propaganda del marketing, los medios de comunicación en línea y la ideología.

6. Conclusiones

En el ámbito de la producción y la cultura de los videojuegos, así como en el contexto más amplio de nuestra sociedad, las normas de género siguen informando desigualdades que afectan negativamente a las personas de diversas maneras. Como resultado, las mujeres son a menudo víctimas de actitudes tóxicas que las marginan y de acoso sexual que pone en peligro sus propias vidas. Además, las mujeres son retratadas en los medios de comunicación, como películas o videojuegos, como caricaturas de las expectativas que perpetúan las normas de género binarias tradicionales. Estas representaciones refuerzan esas normas de género problemáticas difundiéndolas aún más por toda la sociedad.

Para abordar estas cuestiones, debemos comprender dónde se originan estas normas de género, y entonces podremos desarrollar estrategias que nos permitan combatir las. La promoción y el diseño de diversos programas por parte de los educadores sociales, como los programas de alfabetización mediática junto con programas de educación sexual modernizados e integrales, trabajarán conjuntamente para disipar los roles y las expectativas normativas de género, tal y como se proponen y se imponen en las formas de pensar más antiguas. Por lo tanto, estos programas pueden ser útiles para enriquecer la sensibilidad de las futuras generaciones de personas que participarán en la producción de videojuegos, incluidos desarrolladores/as, guionistas, diseñadores/as de personajes e incluso el personal de recursos humanos y los/las supervisores/as.

En cuanto a la representación de la mujer en los videojuegos, es una realidad lamentable que los editores de videojuegos seguirán sexualizando a los personajes mientras les resulte rentable hacerlo, tanto de forma flagrante como sutil. Las *femme fatales*, como Ada Wong, de *Resident Evil*, o Yenifer Of Vengerberg, de *The Witcher*, están menos cosificadas que los personajes de la serie *Dead or Alive Xtreme*, de Koei Tecmo, o las mujeres del *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) coreano *Lost Ark*.

A pesar de ello, hay pruebas de que se están implementando pequeños cambios en la creación de personajes que intentan combatir la sexualización. Por ejemplo, en el reboot de Eidos de la serie Tomb Raider, la protagonista Lara Croft fue rediseñada para ser más delgada, con menos busto en comparación con su antiguo diseño, y viste la ropa más conservadora y práctica típica de cualquier aventurera que se viste para ser funcional. Estos cambios la retratan con más respeto como persona y menos como objeto sexual. Además, hay

muchos juegos que permiten a los jugadores crear sus propios personajes y ser representados en el juego. Esto es típico de los *Role Playing Games* (RPG) como *The Elder Scrolls*, *Fallout*, *Final Fantasy* y muchos más.

Quizás más juegos deberían adaptar esta característica y permitir a los jugadores la libertad de crear su propio personaje de la forma que deseen. De este modo, los jugadores tendrían más libertad y expresión, y se evitaría la necesidad de crear protagonistas cuyo diseño pudiera ofender a una parte determinada de la base de jugadores. Quizá el sentimiento más importante que hay que interiorizar es la idea de que los miembros del público son capaces de identificarse con todo tipo de personajes, independientemente de su género, ya que las personas tienden a juzgar menos por la apariencia y más por el contenido de la personalidad.

En el lugar de trabajo, el acoso sexual y las agresiones sexistas que sufren las mujeres son inaceptables y deben denunciarse a RRHH o a la dirección en cuanto se produzcan, para llevar al agresor ante la justicia. Las mujeres deben sentirse seguras en el trabajo en cualquier circunstancia y deben disponer de recursos con los que abordar cualquier problema que tengan. Además, quizá un equipo de mediadores formados en el tratamiento de asuntos interpersonales podría ayudar a las trabajadoras a abordar cualquier problema que se les plantee en el lugar de trabajo, especialmente en entornos dominados por hombres. Por último, es posible que la instalación de equipos y programas informáticos de seguridad en los locales ayude a la dirección y a los gerentes a detectar los actos de violencia en el momento en que se producen, o proporcione pruebas incriminatorias que puedan utilizarse contra los autores.

En la comunidad de los videojuegos en general, y en la escena de los juegos en línea, debería animarse a las mujeres a ser competitivas e incluso a intentar convertirse en profesionales. Sin embargo, un entorno tóxico en línea puede disuadir a las mujeres de participar, tanto en los juegos como en los debates en línea, lo que disminuye su capacidad para formar parte de la comunidad y la cultura. A pesar de ello, el desarrollo de la resiliencia personal frente al comportamiento tóxico es una de las mejores y más fiables herramientas que pueden utilizarse para abordar la intimidación y el acoso en línea. Aunque existen sistemas que permiten a los jugadores denunciar los malos comportamientos, a menudo no son todo lo eficaces que deberían, por lo que es sensato que uno tome medidas para protegerse en ausencia de un método para recurrir. La resiliencia es la capacidad de responder adecuadamente a escenarios emocionalmente difíciles, y si uno es capaz de responder a tales

factores de estrés sin perder la compostura, entonces sus acosadores quedarán impotentes como resultado.

Una de las limitaciones a las que me enfrenté al escribir este TFG fue la adquisición de recursos que pude encontrar en línea sobre el tema que nos ocupa. Aunque hay varios artículos escritos sobre el tema de la cultura y la producción de videojuegos y la propensión a la sexualización que tiene lugar en ellos, no hay muchos artículos que reflexionen sobre la disparidad de género en la comunidad de videojuegos y el desarrollo de videojuegos. Por lo tanto, fue difícil encontrar y revisar la literatura que me proporcionó la información necesaria que necesitaba para completar mi investigación. Por otra parte, de lo que encontré, una buena cantidad de investigaciones se remontan a hace tan sólo cinco años, lo que sugiere que ha surgido un resorte de interés sobre este tema en el ámbito académico.

Otro reto al que me enfrenté fue la organización y estructuración de este proyecto. Encontré una cantidad abrumadora de información relativa a otros temas, como las normas de género, los estereotipos y la sexualización, por lo que me llevó bastante tiempo revisar la información necesaria de estas otras fuentes y utilizarla para transmitir y apoyar las afirmaciones que intentaba hacer en relación con el tema que nos ocupa. Desde un punto de vista sociológico, los videojuegos forman parte de nuestra cultura, y se siguen produciendo y consumiendo en grandes cantidades, por lo que beneficia a la sociedad estar informada sobre cómo nos afectan y cómo podemos crecer en torno a ellos.

Aunque el cambio es lento, y a pesar de que seguimos existiendo en un mundo en el que prevalecen actitudes arcaicas sobre el género, el paradigma seguirá cambiando. Se están dando grandes pasos en la educación, la reforma laboral e incluso en la esfera política para hacer frente a las desigualdades de ayer. Por lo tanto, es sólo cuestión de tiempo que la humanidad desarrolle nuevas definiciones sobre lo que constituye la masculinidad y la feminidad, que luego se incorporen a la sociedad e informen sobre cómo las personas en su vida cotidiana deben interactuar y acercarse unas a otras. Al igual que el fugitivo iluminado de Platón, que llevó consigo una visión de la naturaleza de la realidad a sus contemporáneos de la caverna, nosotros, que creemos que las normas de género deben ser cuestionadas y examinadas en beneficio de las generaciones futuras, debemos concienciar de todas las maneras posibles para arrojar luz sobre estas cuestiones y abogar por el cambio.

7. Referencias bibliográficas

- Abbot, H. (2021, July 22). *Here Is Everything We Know About the Activision Blizzard Harassment Lawsuit*. Newsweek.
<https://www.newsweek.com/activision-blizzard-lawsuit-sexual-discrimination-pay-inequality-frat-boy-culture-harassment-1612091>
- Abouzhar, K., Krentz, M., Lorenzo, R., Tsusaka, M., & Voigt, N. (2020). *How diverse leadership teams boost innovation*. BCG Global.
<https://www.bcg.com/publications/2018/how-diverse-leadership-teams-boost-innovation>
- Activision Publishing Inc. (2022). *Call of Duty Code of Conduct*. Callofduty.
<https://www.callofduty.com/values>
- Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya (AQU Catalunya). (2018). *General framework for incorporating the gender perspective in higher education teaching*. https://www.aqu.cat/doc/doc_21331700_1.pdf
- Akinlolu, M., & Haupt, T. C. (2019). Investigating a Male-Dominated Space: Female Students' Perceptions of Gendered Cultures in Construction Workplaces. *The Construction Industry in the Fourth Industrial Revolution*, 43–55.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-26528-1_5
- Allsup, M. (2021). *Activision Blizzard Sued Over “Frat Boy” Culture, Harassment (1)*. Bloomberg Law.
<https://news.bloomberglaw.com/daily-labor-report/activision-blizzard-sued-by-california-over-frat-boy-culture>
- Amazon. (2022). *Amazon Games Code of Conduct*. Amazon.
<https://www.amazon.com/gp/help/customer/display.html?nodeId=GK4QHHHAC82SQTS8>

- Bailey, E. N., Miyata, K., & Yoshida, T. (2019). Gender Composition of Teams and Studios in Video Game Development. *Games and Culture*, 16(1), 155541201986838. <https://doi.org/10.1177/1555412019868381>
- Bakan, U., & Bakan, U. (2019). (MMO)RPG Video Oyun Karakterlerinin Cinsiyet ve Etnik Stereotipleri. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi/26306220*, 1(34), 100–114. <https://doi.org/10.17829/turcom.514500>
- Bengtsson, J., & Bolander, E. (2019). Strategies for inclusion and equality – “norm-critical” sex education in Sweden. *Sex Education*, 20(2), 1–16. <https://doi.org/10.1080/14681811.2019.1634042>
- Bicchieri, C., Muldoon, R., & Sontuoso, A. (2018). Social Norms. In E. N. Zalta (Ed.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2018). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/entries/social-norms/#toc>
- Blackburn, G., & Scharrer, E. (2018). Video Game Playing and Beliefs about Masculinity Among Male and Female Emerging Adults. *Sex Roles*, 78(1). <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0934-4>
- Blackstone, A. (2003). Gender Roles and Society. In *Human Ecology: An Encyclopedia of Children, Families, Communities, and Environments*, 335–338. https://digitalcommons.library.umaine.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=soc_facpub
- Blizzard Entertainment Inc. (2020). *Blizzard's In-Game Code of Conduct*. Blizzard Support. <https://eu.battle.net/support/en/article/42673>
- Brune, M. (2022). *Zooming in on Female Gamers with Consumer Insights Data*. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/zooming-in-on-female-gamers-with-consumer-insights-data>

- Burkett, E. (2019). Women's rights movement - successes and failures. En *Encyclopædia Britannica*.
<https://www.britannica.com/event/womens-movement/Successes-and-failures>
- Chan, P. C. W., Handler, T., & Frenette, M. (2021). *Gender differences in STEM enrolment and graduation: What are the roles of academic performance and preparation?* Www150.Statcan.gc.ca. <https://doi.org/10.25318/36280001202101100004-eng>
- Chikhani, R. (2015). *The History Of Gaming: An Evolving Community*. TechCrunch.
<http://tcrn.ch/1XHha2e>
- Cislaghi, B., & Heise, L. (2019). Gender norms and social norms: differences, similarities and why they matter in prevention science. *Sociology of Health & Illness*, 42(2), 407–422. <https://doi.org/10.1111/1467-9566.13008>
- Clement, J.(2021a, 1 de junio). *Number of active video gamers worldwide from 2015 to 2023*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Clement, J. (2021b, 19 de agosto). *Global game developer gender 2021*. Statista.
<https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/#:~:text=A%20game%20developer%20survey%20in>
- Clement, J. (2021c, 20 de agosto). *U.S. average age of video gamers 2021*. Statista.
<https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players/#:~:text=As%20generations%20have%20grown%20up>
- Comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia Contra las Mujeres. (2018). *¿Qué es la perspectiva de género y por qué es necesario implementarla?* Gobierno de México.
<https://www.gob.mx/conavim/articulos/que-es-la-perspectiva-de-genero-y-por-que-es-necesario-implementarla#:~:text=Cuando%20se%20habla%20de%20perspectiva,asignadas%20a%20los%20seres%20humanos>.

- Connor, K. (2014). *The Male Domain: Exclusion of Women in Video Games*. Digital America.
<https://www.digitalamerica.org/the-male-domain-exclusion-of-women-in-video-games-kayleigh-connor/>
- Constitución Española. Boletín Oficial del Estado, 29 de diciembre de 1978, núm. 311.
<https://www.inmujeres.gob.es/elInstituto/normativa/normativa/docs/constitucion.pdf>
- Cornell Law School. (2018). *Affirmative Action*. LII / Legal Information Institute.
https://www.law.cornell.edu/wex/affirmative_action
- de la Brena, A. (2021). *Empowering teenagers in their interactions with social media sexualisation EDUCATING teenage girls to BE IN CONTROL when interacting with sexualised social media content*.
<https://repository.tudelft.nl/islandora/object/uuid:9e3c8c54-6164-4d5e-91d2-452839280923/datastream/OBJ/download>
- De Letter, J., Rooij, T. V., & Looy, J. V. (2017). *Determinants of harassment in online multiplayer games*. <https://backoffice.biblio.ugent.be/download/8510816/8520019>
- Dextre Peralta, M. (2022). DEBATE ABIERTO: LA EDUCACIÓN AFECTIVO- SEXUAL EN ESPAÑA. *Supervisión21*, 64. <https://doi.org/10.52149/sp21>
- EngineeringUK. (2018). *Gender disparity in engineering*.
<https://www.engineeringuk.com/media/1691/gender-disparity-in-engineering.pdf>
- Epic Games. (2022). *EPIC GAMES - COMMUNITY RULES*. Epicgames.
<https://www.epicgames.com/site/en-US/community-rules>

España. Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género. *Boletín Oficial del Estado*, 29 de diciembre de 2004, núm. 313.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2004/12/28/1/con>

España. Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres. *Boletín Oficial del Estado*, 24 de marzo de 2007, núm. 71.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2007/03/22/3/con>

Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*.

<https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>

Esteban Ruiz, N., Gallego Hernández, L., & Rosales Páez, A. (2011). *Alfabetización mediática y competencias básicas. Proyecto Mediascopio Prensa. La lectura de la prensa escrita en el aula*. Ministerio de Educación.

<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP15157.pdf&area=E>

Fernández, T., & Tamaro, E. (2020). *Biografía de Friedrich Engels*. Biografiasyvidas.com.

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/e/engels.htm>

Field Level Media. (2020). Report: Gaming revenue to top \$159B in 2020. *Reuters*.

<https://www.reuters.com/article/esports-business-gaming-revenues-idUSFLM8jkJMI>

Fox, J., & Tang, W. Y. (2016). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290–1307.

<https://doi.org/10.1177/1461444816635778>

Glassdoor. (2021). *How much does a Software Engineer make?* Glassdoor.

https://www.glassdoor.com/Salaries/software-engineer-salary-SRCH_KO0,17.htm

- Goldie, T. (2014). *The man who invented gender : engaging the ideas of John Money*. Ubc Press. <https://www.ubcpres.ca/asset/9338/1/9780774827928.pdf>
- Grace, T. D., Larson, I., & Salen, K. (2022). Policies of Misconduct: A Content Analysis of Codes of Conduct for Online Multiplayer Games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CHI PLAY), 1–23. <https://doi.org/10.1145/3549513>
- Gramazio, S., Cadinu, M., Guizzo, F., & Carnaghi, A. (2020). Does Sex Really Sell? Paradoxical Effects of Sexualization in Advertising on Product Attractiveness and Purchase Intentions. *Sex Roles*, 84(1). <https://doi.org/10.1007/s11199-020-01190-6>
- Hamari, J., & Sijblom, M. (2017). What Is eSports and Why Do People Watch It? *SSRN Electronic Journal*, 27(2). <https://doi.org/10.2139/ssrn.2686182>
- Instituto Nacional de las Mujeres. (2022). *Estereotipos de Género*. Inmujeres. <https://campusgenero.inmujeres.gob.mx/glosario/terminos/estereotipos-de-genero>
- Instituto Vasco De La Mujer. (1995). *Transformaciones en el papel social de las mujeres : análisis cualitativo en Euskadi*. Vitoria-Gasteiz Emakunde. https://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/publicaciones_informes/e_s_emakunde/adjuntos/informe.10.transformaciones.papel.social.mujeres.cas.pdf
- Kasumovic, M. M., & Kuznekoff, J. H. (2015). Insights into Sexism: Male Status and Performance Moderates Female-Directed Hostile and Amicable Behaviour. *PLOS ONE*, 10(7). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0131613>
- Keltner, D. (2010). *The Power Paradox*. Greater Good. https://greatergood.berkeley.edu/article/item/power_paradox
- Kou, Y. (2020). *Toxic Behaviors in Team-Based Competitive Gaming: The Case of League of Legends*. [10.1145/3410404.3414243](https://doi.org/10.1145/3410404.3414243)

- Lien, T. (2013, December 2). *No girls allowed*. Polygon.
<https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>
- Martin, P., & Barnard, A. (2013). The experience of women in male-dominated occupations: A constructivist grounded theory inquiry. *SA Journal of Industrial Psychology*, 39(2).
<https://doi.org/10.4102/sajip.v39i2.1099>
- McLeod, S. (2019). *Social identity theory*. Simply Psychology.
<https://www.simplypsychology.org/social-identity-theory.html>
- Melzer, A. (2018). Of Princesses, Paladins, and Players. In J. Breuer, D. Pietschmann, B. Liebold, & B. P. Lange (Eds.), *Evolutionary Psychology and Digital Games* (pp. 205–220). Routledge.
https://orbi.lu.uni.lu/bitstream/10993/34721/1/Melzer_Genderstereotypes_Videogames_Chapter%2016.pdf
- Merriam-Webster. (2022). Hive mind. En *Merriam-Webster*.
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/hive%20mind>
- Mosley, M. (2020). Atari Shock: The video game crash of 1983. *Mwmblog*.
<https://mwmblog.com/2020/03/01/atari-shock-the-video-game-crash-of-1983/>
- Muniz, H. (2020, July 31). *What Is STEM and Why Is It Important?* BestColleges.
<https://www.bestcolleges.com/blog/what-is-stem/>
- Nintendo. (2022). *Nintendo Code of Conduct*. Nintendo.
<https://www.nintendo.com/code-of-conduct/>
- Owen, P. (2016). “Overwatch” Character’s Sexy Victory Pose Removed By Blizzard After Complaints; Flame War Ensues. *The Wrap*.
<https://www.thewrap.com/overwatch-characters-sexy-victory-pose-removed-by-blizzard-after-complaints-flame-war-ensues/>

Pérez Viejo, J. M., Escobar Cirujano, A., Montalvo Hernández, A., Quinteros, A., Sánchez Gamonal, S. B., & Tardón Recio, B. (2011). *Violencia de género: prevención, detección y atención*. Grupo 5.

Planned Parenthood. (2022). *Agresión Sexual, Abuso y Violación | Cómo obtener ayuda*.

Plannedparenthood.

<https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/para-adolescentes/bullying-seguridad-y-privacidad/agresion-sexual-abuso-y-violacion>

Programa Optima. (1996). *Guía de desarrollo de acciones positivas*. Instituto Andaluz De La Mujer. <http://www.juntadeandalucia.es/iam/catalogo/doc/iam/2004/22600.pdf>

Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2019). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32–50.

<https://doi.org/10.1177/1555412019840892>

Riot Games. (2022). *League of Legends Code of Conduct*.leagueoflegends.

<https://www.leagueoflegends.com/en-us/event/league-of-legends-code-of-conduct/>

Sharma, D. (2019). *The Importance of School Education in Child Development*.

EducationWorld.

<https://www.educationworld.in/the-importance-of-school-education-in-child-development/>

Skills Development Scotland. (2020). *A Guide to Positive Action 2020/21*.

<https://www.skillsdevelopmentscotland.co.uk/media/46021/a-guide-to-positive-action.pdf>

Stop Street Harassment. (2018). *The facts behind the #MeToo movement: A National Study on Sexual Harassment and Assault*. Stop Street Harassment.

<https://stopstreetharassment.org/our-work/nationalstudy/2018-national-sexual-abuse-report/>

Subirats, M. (2017). *Coeducación, apuesta por la libertad*. Octaedro.

Sultana, A. (2012). Patriarchy and women's subordination: A theoretical analysis. *Arts Faculty Journal*, 4(4), 1–18. <https://doi.org/10.3329/afj.v4i0.12929>

Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2019). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1). <https://doi.org/10.1002/ab.21873>

The Editors of Encyclopedia Britannica. (2018). Talcott Parsons | American sociologist. En *Encyclopædia Britannica*. <https://www.britannica.com/biography/Talcott-Parsons>

Totoraitiené, I. (2021). "Frat boy" workplace culture. What's that and how to prevent it? LinkedIn.

https://www.linkedin.com/pulse/frat-boy-workplace-culture-whats-how-prevent-ievamatonyt%C4%97?trk=articles_directory

Ubisoft Entertainment. (2022). *Code of Conduct: The way we play*. ubisoft.

<https://www.ubisoft.com/en-ca/help/player-safety/article/code-of-conduct-the-way-we-play/000095037>

United Nations Children's Fund (UNICEF). (2020). *Technical note on gender norms*.

<https://www.unicef.org/media/65381/file/GP-2020-Technical-Note-Gender-Norms.pdf>

Valkenburg, P. M., & Piotrowski, J. T. (2017). Media and Sex. *Plugged In*, 10(1), 158–174.

<https://doi.org/10.12987/yale/9780300218879.003.0010>

Vizcarra Bordi, I. (2008). Entre las desigualdades de género: un lugar para las mujeres pobres en la seguridad alimentaria y el combate al hambre. *Argumentos (México, D.F.)*, 21(57), 141–173.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952008000200007

Whelan, E. (2022). *Plato's Allegory of the Cave*. Classical Wisdom Weekly.

<https://classicalwisdom.com/philosophy/platos-allegory-of-the-cave/>

WHO Regional Office for Europe and BZgA. (2010). *WHO Regional Office for Europe and BZgA Standards for Sexuality Education in Europe*.

<https://www.icmec.org/wp-content/uploads/2016/06/WHOStandards-for-Sexuality-Education-in-Europe.pdf>