

# PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE PSICOLOGÍA



## **Creencias y experiencias en torno a las violencias contra jugadoras mujeres en videojuegos de tipo MOBA**

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Psicología que presenta:

***Luisa Angélica Harumi Gonzales Hara***

Asesora:

***Maria Angelica Pease Dreibelbis***

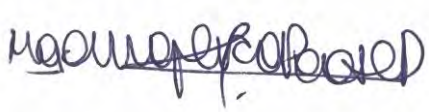
Lima, 2022

## INFORME DE SIMILITUD

Yo, .....María Angélica Pease Dreibelbis.....,  
docente de la Facultad de .....Psicología..... de la Pontificia  
Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/el trabajo de investigación titulado  
Creencias y experiencias en torno a las jugadoras mujeres en videojuegos de tipo MOBA  
del/de la autor(a)/ de los(as) autores(as) Luisa Angélica Harumi Gonzales Hara  
dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 13 %. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 15/12/2022.
- He revisado con detalle dicho reporte y confirmo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio alguno.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 24 de febrero del 2023

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>Pease Dreibelbis María Angélica</u>	
DNI:07879967	Firma
ORCID: 0000-0003-2645-4580	

## **Agradecimientos**

Quiero agradecer a mi madre por ser mi gran soporte, por estar conmigo en todo momento, por motivarme a no rendirme y por ser lo más bonito que la vida me ha podido dar.

A mi padre, por su constante apoyo y cariño, por sus consejos que me han ayudado siempre y por alentarme en cada uno de los proyectos que han permitido mi crecimiento personal y académico.

A mis hermanos Kenyi y Arturo, a quienes amo con todo mi corazón, por estar pendientes de mí, por apoyarme y por estar siempre presentes en cada logro que obtengo.

A mi Yugi hermoso, mi compañero en cada una de las horas de trabajo que le he dedicado a esta tesis, quien siempre está ahí moviéndome la colita para darme alegría.

A Nani, mi asesora, por apoyarme desde el primer momento que conversamos sobre el tema de esta tesis, por guiarme en este camino maravilloso y por estar ahí ante cualquier duda que surgió durante este proceso.

A todas las mujeres jugadoras de videojuegos MOBA que participaron de esta investigación, sin quienes esta tesis no sería posible. Gracias por brindarme un espacio maravilloso en el cual aprendí mucho de ustedes. ¡Sigamos juntas luchando contra las violencias en estos espacios!

## Resumen

### **Creencias y experiencias en torno a las violencias contra jugadoras mujeres en videojuegos de tipo MOBA**

El objetivo del presente estudio fue explorar el modo en el que las jugadoras vivencian los diferentes tipos de violencia contra ellas en videojuegos MOBA online y explorar las creencias en torno a esas vivencias. Para ello, se elaboró un estudio cualitativo con un diseño de análisis temático, en el cual participaron nueve jugadoras peruanas, cuyas edades oscilan entre 18 a 25 años. Como técnica de recolección de información, se utilizó la entrevista semiestructurada. Los resultados mostraron que las jugadoras han experimentado violencia psicológica, acoso sexual, violencia estructural y violencia simbólica en los videojuegos MOBA que suelen jugar. Ante ello, las jugadoras han desarrollado una serie de estrategias para hacerle frente a estas violencias. No obstante, algunas de estas manifestaciones de violencia se encuentran normalizadas a través de las creencias que ellas poseen en torno a estas experiencias. Las jugadoras reconocen que mucha de esta normalización se debe al contexto machista en el que se encuentran insertas. Por último, las participantes reconocen aspectos positivos en su experiencia jugando como el apoyo entre jugadoras y la creación de un espacio de sanación a través de sus testimonios.

**Palabras clave:** *violencias contra mujeres, creencias, estrategias de afrontamiento, jugadoras, videojuegos MOBA*

## Abstract

The goal of this study was to explore the way in which female gamers experience different types of violence against them in online MOBA video games and their beliefs about these experiences. For this purpose, a qualitative study was conducted with a thematic analysis design, in which nine Peruvian female gamers between the ages of 18 and 25 participated. A semi-structured interview was used as the data collection technique. Results showed that female gamers have experienced psychological violence, sexual harassment, structural violence, and symbolic violence in the MOBA video games they usually play. In response, female gamers develop a series of strategies to confront these forms of violence. However, some of these manifestations of violence are normalized through the beliefs they hold about these experiences. Female players recognize that much of this normalization is due to the sexist context in which they are inserted. Finally, participants recognize positive aspects of their experience playing, such as the support among female players and the creation of a space for healing through their testimonies.

**Keywords:** *violence against women, beliefs, coping strategies, female players, MOBA video games*

## Tabla de contenidos

Introducción	<b>1</b>
Método	<b>14</b>
Participantes	14
Técnicas de recolección de información	14
Procedimiento	15
Análisis de la información	17
Resultados y discusión	<b>18</b>
Experiencias en torno a las violencias contra las jugadoras	18
Creencias en torno a las violencias experimentadas	26
Creencias en torno a las causas de las violencias	29
Estrategias de afrontamiento frente a los casos de violencia	32
Aspectos positivos identificados por las jugadoras	35
Conclusiones	<b>37</b>
Referencias	<b>40</b>
Apéndices	
Apéndice 1	54
Apéndice 2	55
Apéndice 3	57
Apéndice 4	58
Apéndice 5	66
Apéndice 6	67

## Introducción

### Contexto masculinizado de la industria de los videojuegos

Desde sus inicios, la industria y cultura de los videojuegos se han percibido generalmente como una comunidad dominada por hombres y exclusiva para ellos (Trinh, 2013). Debido a que aproximadamente el 52% de las personas jugadoras son hombres (Entertainment Software Association, 2022), la mayoría de los videojuegos están dirigidos específicamente al público masculino (Lopez-Fernandez et al., 2019). Cuando se hace referencia a quién juega y consume videojuegos, a menudo hay un modelo de jugador que se considera el "tradicional" (Disalvo, 2016; Lopez-Fernandez et al., 2019). Generalmente son personas que siguen el estereotipo de jóvenes hombres, blancos o asiáticos, dispuestos a dedicar grandes cantidades de tiempo a jugar videojuegos, específicamente los relacionados a disparos en primera persona, juegos de rol o de estrategia (Morgenroth et al., 2020; Disalvo, 2016). No obstante, el enfocar la atención solo en la población masculina y el considerar al hombre como único modelo de referencia en lo que concierne a un jugador, posiciona a las mujeres y a las niñas como el "otro" en los videojuegos (Disalvo, 2016).

La comunidad de videojuegos a menudo se ha caracterizado por presentar un espacio agresivo, violento, misógino y homofóbico y que, además, se encuentra inmerso en un conjunto de estereotipos rígidos sobre hombres y mujeres (Morgenroth et al., 2020). Asimismo, los videojuegos han sido criticados actualmente por la representación de personajes en su mayoría masculinos como los protagonistas y héroes, mientras que los personajes femeninos suelen ser colocados en roles débiles y sexualizados (Mou y Peng, 2009). Al ser un medio moderno y famoso, los videojuegos tienen el potencial de influir profundamente en las personas que los consumen (Trinh, 2013). De ello que, su naturaleza interactiva aumenta el riesgo de que este tipo de representaciones se normalicen y se vea afectado el desarrollo de la población de consumidores más jóvenes (Chandler, 2019).

Asimismo, a pesar de que las mujeres representan el 48% de las personas que consumen videojuegos, aún se sigue considerando a estos medios de entretenimiento como un espacio exclusivamente masculino (Entertainment Software Association, 2022). La exclusión de las mujeres en estos espacios se da debido a la presencia de estereotipos que las posicionan como ajenas a esta industria o como jugadoras informales y poco hábiles (Disalvo, 2016; Paaßen et al., 2016). Estos estereotipos traen como consecuencias

la invisibilización y marginación de las jugadoras en los videojuegos, las cuales se manifiestan a través de la violencia contra las mujeres (Paaßen et al., 2016).

### **Violencia contra la mujer**

La violencia contra la mujer se entiende como todo aquel acto violento, basado en la pertenencia al género femenino, el cual puede producirse tanto en el ámbito público como privado y manifestarse en amenazas, coacción o privación de la libertad de las mujeres; asimismo, puede traer como consecuencias daños físicos, sexuales o psicológicos (ONU, 1993 citado en Yugueros, 2014). Estos actos ponen en evidencia que la violencia que sufren las mujeres no solo se restringe al hogar, sino que también se manifiesta en otros espacios donde ellas se desenvuelven como centros de estudio y trabajo (Ellsberg y Heise, 2005; Ramos, 2007; Ruiz y Jiménez, 2007). Cabe resaltar que la violencia contra la mujer en algunos casos es tomada como sinónimo de violencia de género; no obstante, se incluye dentro de ésta. La violencia de género afecta a todas aquellas personas que se confrontan al sistema tradicional de género y se alejan de la norma heteronormativa y masculina, por lo cual también incluye la violencia contra la población LGBTIQ+ (MIMP, 2016a).

La violencia contra las mujeres es predominantemente perpetrada por hombres, en su mayoría cuando se refiere a violencia física y acoso sexual (Núñez, 2021). Según la European Union Agency for Fundamental Rights (FRA) (2014), la violencia contra la mujer se consideraba antes dentro del marco de violencia doméstica, y de esta manera era un asunto privado donde el Estado desempeñaba un papel limitado. No obstante, en la actualidad la preocupación por erradicar la violencia contra las mujeres en los diferentes espacios ocupa un lugar en la agenda pública (Gherardi, 2012). Se han realizado distintas iniciativas enfocadas en esta problemática desde hace aproximadamente dos décadas, lo cual refleja el interés y compromiso para prevenir, sancionar y combatir la violencia contra las mujeres (FRA, 2014).

Cabe destacar que, aunque cada vez se está visibilizando y desnaturalizando las manifestaciones de violencia contra las mujeres, se debe reconocer que aún la problemática es persistente (Gherardi, 2012). La prevalencia de la violencia contra las mujeres se evidencia en tanto una de cada tres mujeres alrededor del mundo experimenta violencia durante la infancia, la adolescencia o la edad adulta (García-Moreno et al., 2005). Para trabajar en esta problemática se debe cuestionar la posición hegemónica del varón que garantiza la continuidad de esta violencia y que utiliza cualquier medio para mantener el dominio (Maqueda, 2006). Asimismo, el Estado debe trabajar en políticas

públicas efectivas para alcanzar los logros trazados respecto a la erradicación de este tipo de violencia (Gherardi, 2012).

La violencia contra la mujer puede tener múltiples impactos en la salud de las mujeres. Entre ellos se encuentran el desarrollo de enfermedades, problemas de salud y hábitos no saludables como el tabaquismo, presión arterial alta y trastornos alimenticios (García-Moreno et al., 2005). Asimismo, este tipo de violencia tiene impactos psicosociales en tanto las víctimas presentan altos niveles de ansiedad y depresión, síntomas de estrés postraumático y baja autoestima, mientras que a nivel macro se refuerza el control social de los hombres sobre las mujeres (Mestre et al., 2008; Ruiz et al., 2007). La violencia contra la mujer puede traer como última consecuencia la muerte, los feminicidios ocupan una parte importante de la mortalidad en la sociedad (Krug et al., 2002). Además, la esfera económica también se ve afectada en tanto se gasta en promedio \$5.8 mil millones para tratar casos de violencia (Centers for Disease Control and Prevention Atlanta, 2003 citado en García-Moreno et al., 2005).

En el Perú, según las estadísticas de la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar (ENDES) (INEI, 2021), el 54,9% mujeres han sido víctimas de violencia alguna vez en su vida. A nivel nacional los índices de prevalencia de la violencia contra la mujer son considerablemente altos en comparación a otros países (MIMP, 2016a). Esto nos ubicaría entre los países de mayor violencia contra las mujeres en el mundo y el segundo en Latinoamérica en lo que respecta al porcentaje (38,6%) de mujeres víctimas de violencia física por parte de sus parejas (Bott et al., 2014; Quispe et al., 2018). En un estudio realizado en 10 países por la OMS en el año 2000 se evidenció que el departamento de Cusco ocupa el primer lugar en violencia contra la mujer por parte de su pareja (61%), mientras que Lima metropolitana se ubica en el segundo lugar con un 49% (OMS, 2005).

A nivel nacional se estimó que, en el año 2021, el 26,7% de las mujeres manifestó haber sufrido violencia física por parte de su pareja (INEI, 2021). Asimismo, en lo que respecta a violencia psicológica, el 50,8% de las mujeres expresó que fue víctima de humillación por parte de su pareja. (INEI, 2021). Estas estadísticas se presentan a pesar de que en el Perú se cuenta con un marco normativo que protege los derechos de las mujeres (Adrianzén, 2014). No obstante, se suelen presentar deficiencias legales que no permiten dar una efectiva atención a las víctimas (Flores, 2015). Esto genera que el encuentro entre el sistema jurídico y la víctima sea hostil y se produzcan alteraciones en la conducta de la mujer a nivel psicosocial, produciéndose así la revictimización de la víctima por parte de los operadores de justicia (Mantilla, 2015).

Para realizar mejoras en los planes de acción del Estado es importante el rol de las investigaciones respecto a esta problemática (Benavides, 2014 citado en Flores, 2015). En el Perú, lo más estudiado ha sido la violencia física y sexual contra las mujeres (Flores, 2015). Blitchtein-Winicki y Reyes-Solari (2012) realizaron un estudio sobre los factores de riesgo asociados a la violencia física de pareja en el Perú. Se obtuvo como resultado que múltiples factores como la embriaguez frecuente de la pareja y antecedentes de agresión física por parte del padre hacia la madre están vinculados con una mayor probabilidad de violencia contra la mujer. Además, otra investigación se enfocó en estudiar este mismo tema en lugares específicos: Lima, Arequipa, Huamanga, Trujillo, Cusco, Callao y Maynas (Fiestas et al., 2012); y se obtuvo resultados similares.

Asimismo, se han desarrollado estudios para identificar y proporcionar información relevante sobre agresores sexuales contra mujeres tanto mayores como menores de edad (MIMP, 2016b; Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, 2018). Entre los rasgos principales se obtuvo que los agresores tienden a haberse criado bajo relaciones autoritarias, haber experimentado eventos perturbadores a temprana edad o en la adolescencia, ausencia total o parcial del padre y deseos de poder y control sobre otras personas en reiterados casos (Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, 2018). Se identificó también que los agresores tienden a justificar la violencia que ejecutaron contra sus víctimas, y han experimentado violencia dentro de casa ya sea física, psicológica y/o sexual (MIMP, 2016b).

No obstante, en los últimos años se están incrementando las investigaciones de otros tipos de violencia contra la mujer. Arriola (2013) realizó un estudio con el objetivo de analizar el procedimiento judicial de casos de violencia psicológica contra las mujeres. Esta investigación enfatizó la importancia de trabajar en la capacitación de los operadores de justicia para evitar que las resoluciones se basen en criterios estereotipados. Además, Arenas (2013) realizó una investigación sobre la violencia psicológica contra mujeres y su vínculo con el mantenimiento de relaciones de pareja violentas. Se obtuvo como resultado que los niveles de violencia psicológica, la satisfacción, las acciones compensatorias y las expectativas de cambio se vinculan a la permanencia en una relación violenta.

Otro de los tipos de violencia que se han estudiado es la violencia simbólica. Pecho (2017) indagó en la relación entre las actitudes sexistas ambivalentes, los pensamientos patriarcales y la violencia simbólica intra e intergénero en Lima y Huancayo. Entre los resultados se obtuvo una relación directa entre los constructos

estudiados; además, las actitudes sexistas y los pensamientos patriarcales se encuentran a la base de la violencia simbólica. Asimismo, Valencia (2019) investigó la relación entre la dependencia emocional y la violencia simbólica en mujeres de Lima Metropolitana. Se obtuvieron como resultados que las mujeres que presentan mayor aceptación de expresiones de violencia simbólica tienen mayores puntajes de dependencia emocional hacia sus parejas.

### **Violencias contra las mujeres en videojuegos**

Una encuesta realizada por la firma internacional Frontier (2021) a mujeres que juegan videojuegos arrojó que el 82% de ellas han tenido experiencias negativas mientras jugaban debido a su género, entre las manifestaciones más recurrentes se encontró que el 51% experimentó abuso verbal y el 42% acoso. Los tipos de violencia contra las mujeres que se han identificado en estudios previos son principalmente cuatro: violencia sexual, violencia psicológica, violencia estructural y violencia simbólica (Barak, 2005; Gray-Denson et al., 2017; Jenson y De Castell, 2013; Movistar eSports, 2019). Cabe destacar que la iniciativa de Movistar denominada #MyGameMyName, fue uno de los primeros proyectos en visibilizar esta problemática a través de testimonios respecto a la violencia que sufren las mujeres en estos espacios lúdicos virtuales (Movistar España, 2019a; Movistar eSports, 2019).

La violencia sexual contra las mujeres en los videojuegos se manifiesta principalmente a través del acoso sexual y amenazas de actos sexuales forzados (Paaßen, et al., 2016; Jenson y De Castell, 2013). Las mujeres son acosadas de manera regular y sistemática mientras juegan, y con frecuencia este acoso toma la forma de agresión sexual verbal violenta (Fox y Tang, 2016). Las jugadoras son tratadas como objetos y sujetos de dominación por el deseo heterosexual masculino a través de comentarios incómodos sobre su aspecto físico y expresiones sexuales explícitas (Jenson y De Castell, 2013). Asimismo, las mujeres también son violentadas sexualmente a través de amenazas explícitas de violación u otros actos sexuales forzados (Paaßen, et al., 2016). Cuando los jugadores anónimos se encuentran con un agente o avatar femenino, existe más probabilidades de que realicen comentarios sexuales sobre violación y actos sexuales agresivos (De Angeli y Brahnham, 2006).

La violencia psicológica contra las mujeres en estos espacios virtuales se da a través del establecimiento de un ambiente propenso a las interacciones hostiles entre las jugadoras y los jugadores (Lukianov, 2014). La violencia que ejercen los jugadores se enfoca en trabajar activamente para que jugar en línea no solo sea incómodo para las

mujeres, sino directamente hostil (Jenson y De Castell, 2013). Algunos jugadores tienden a enviar mensajes espeluznantes, inquietantes, insultantes, degradantes y/o groseros a otros jugadores en línea, generalmente mujeres (Heeter, 2014).

El hostigamiento verbal y marginación de las mujeres en la cultura de los juegos se da principalmente a través de comentarios machistas sobre el presunto lugar y labores que les corresponde a las mujeres, ya sea en forma de "hazme un sándwich" o "vuelve a la cocina" (Paaßen, et al., 2016). Estos comentarios pueden llevar a resultados psicológicos negativos en las jugadoras, como sentirse desagradable, aislada o inadaptada en un pasatiempo que de otro modo sería atractivo (Paaßen, et al., 2016). Asimismo, otro aspecto en el que se manifiesta la violencia psicológica es en la mayor crítica hacia la forma de jugar de las mujeres, para así reforzar la idea de que los videojuegos no son espacios para ellas y por eso se "equivocan"; todo ello, genera una constante presión en las jugadoras (Gray et al., 2017; Jenson y De Castell, 2013; Movistar España, 2019b).

La violencia estructural contra las mujeres en los videojuegos se entiende como la falta de políticas y leyes contra el discurso de odio y el acoso, y que podrían usarse para vigilar a las personas dentro de los juegos y/o espacios en línea (Jenson y De Castell, 2013). La falta de políticas y medios de soporte por parte de las organizaciones creadoras de videojuegos se da debido a que esta problemática no se considera como algo relevante o se toma como casos aislados que le puede ocurrir a cualquiera persona (Gray et al., 2017; Jenson y De Castell, 2013). Esta falta de acción por parte de las organizaciones e industria se evidencia en la iniciativa #MyGameMyName, puesto que las jugadoras manifestaron que han sufrido situaciones y comentarios violentos y que jamás han sido defendidas por nadie, esto hace que recurran a otros mecanismos (Movistar eSports, 2019). Asimismo, fuera del espacio lúdico se dan acciones por parte de la industria de los videojuegos como la reproducción de publicidad y materiales con contenidos lúdicos enfocados solo en población masculina, por lo que se refuerza el prejuicio de que estos son espacios ajenos a las mujeres (Gray, et al., 2017; Jenson y De Castell, 2013).

La violencia simbólica contra las mujeres en videojuegos comprende el cómo se establece y mantiene el dominio masculino a través de mecanismos indirectos en lugar del control coercitivo (Gray et al., 2017). Es un sistema que se nutre de la transferencia simbólica de los sistemas opresivos físicos a lo digital y consideran actos que mantienen los límites invisibles de las jerarquías de género (Jenson et al., 2007; Gray et al., 2017). La violencia simbólica se puede manifestar en la construcción del espacio de juego, ya que a menudo las mujeres son presionadas a ajustarse a normas de género; por ejemplo,

jugar cierta clase de videojuego solo cuando están en compañía de hombres (Jenson et al., 2007; Gray et al., 2017). Transgredir las normas de género en los juegos, ocurre con mayor frecuencia cuando está legitimado por las relaciones masculinas (novios, primos, hermanos, etc.) (Jenson et al., 2007).

Asimismo, la violencia simbólica se manifiesta a través de la limitación de la agencia de las mujeres dentro del juego, ya que las relega a posiciones suplementarias de las que se encuentran sus contrapartes masculinas (Gray et al., 2017). Curiosamente, los hombres no parecen estar limitados o penalizados por romper los estereotipos de género (Gray et al., 2017; Jenson et al., 2007). Ratan y colaboradores (2015) identificaron que las mujeres que juegan League of Legends con una pareja o un amigo, es más probable que elijan roles de asistencia que las mujeres que no lo hacen. Dentro del propio videojuego también se observa violencia simbólica en la representación social de personajes femeninos como débiles, secundarios, estereotipados y objetos sexuales sumisos ante la voluntad patriarcal (Dietz, 1998; Instituto de la Mujer, 2004). Lo que se ha encontrado es que las mujeres a menudo tienen que luchar con los significados conflictivos en torno a los avatares femeninos, sintiendo que deben ignorar cómo se ven (Taylor, 2003).

Ante este ambiente hostil y estructura opresiva, las jugadoras han implementado una variedad de mecanismos y estrategias para hacer frente a las diferentes violencias (Cote, 2015; Lopez-Fernandez et al., 2019). Los estilos de afrontamiento son definidos como aquellos esfuerzos cognitivos y conductuales que se producen para hacer frente a situaciones y demandas, internas o externas, que son consideradas como excedentes para los recursos de la persona (Lazarus y Folkman, 1984). Los episodios de violencia pueden impactar gravemente en la capacidad de respuesta de las mujeres ante estos eventos; además, la evaluación de la amenaza resulta ser compleja para la víctima, principalmente si sus creencias refuerzan la normalización de esta violencia (Miracco et al., 2010).

Las mujeres son un público activo e implementan una variedad de estrategias en el juego para prevenir las violencias (Lopez-Fernandez et al., 2019), algunas de esas tácticas incluyen dejar los juegos por completo, ocultar su identidad, evitar jugar con extraños e incluso enfatizar un alto rango o un nivel de habilidad prestigioso (Cote, 2015). Asimismo, evitan chats de voz para que no puedan ser identificadas o si los utilizan emplean distorsionadores de voz para poder jugar sin ser insultadas y/o acosadas (Movistar eSports, 2019; Dialogando, 2019). Otras estrategias de afrontamiento que utilizan las mujeres son la negación, en tanto se convencen a sí mismas que los actos de

violencia no son molestos o pueden ignorarse; o el culparse a sí mismas por involucrarse en una situación violenta (Fox y Tang, 2016). Por último, las jugadoras pueden recurrir a buscar ayuda a través de denuncias o discutir los casos de violencia con personas de confianza (Fox y Tang, 2016).

Existen investigaciones previas que han estudiado la presente problemática. Una de ellas fue realizada en Estados Unidos con el objetivo de comprender la relación de las mujeres con los juegos, con otros jugadores y con la cultura del juego (Shaer et al., 2017.). Este estudio indagó las manifestaciones de violencia psicológica y del acoso sexual contra las mujeres en videojuegos. Para ello, se utilizó un cuestionario sobre hábitos de juego, la Gaming Motivation Scale y preguntas abiertas sobre sus experiencias y percepción de sus carreras como jugadoras. Entre los resultados, las jugadoras reportaron haber experimentado comentarios sexualizados y difamaciones, comentarios sobre la supuesta falta de habilidades de las mujeres; y diferenciación del valor entre jugadoras y jugadores.

Otro estudio realizado en Estados Unidos buscó explorar las experiencias de las jugadoras en videojuegos competitivos y violentos (Lukianov, 2014). Este estudio abarcó la violencia psicológica, el acoso sexual y la violencia simbólica contra las mujeres. Para esta investigación se empleó una encuesta, una entrevista semi-estructurada, un diario y una entrevista de seguimiento. Como resultado se obtuvo que las participantes experimentaron comentarios lascivos, propuestas sexuales, solicitudes de fotos y rechazos explícitos contra el género femenino. Por ello, muchas mujeres optaron por mantenerse invisibles dentro de los juegos. Ocultar la identidad femenina a menudo es por seguridad; no obstante, a su vez contribuye a su aniquilación simbólica en los videojuegos.

Fox y Tang (2016), hicieron un estudio en el que se abarcó al acoso sexual y la violencia estructural que sufren las jugadoras. El objetivo era evaluar las experiencias de las mujeres con el acoso sexual en los videojuegos, percepciones de la capacidad de respuesta organizacional y la retirada de los videojuegos. Asimismo, se buscó recolectar las estrategias de afrontamiento para mitigar el acoso. Para ello, emplearon la Escala de acoso de videojuegos, la Ruminación about a Interpersonal Offense Scale, doce ítems adaptados del Organizational Unresponsiveness to Sexual Harassment, una escala Likert del 1 al 5 sobre el retiro del juego y treinta y un ítems sobre estrategias de afrontamiento. Se obtuvo como resultado que las mujeres suelen reflexionar sobre sus experiencias con el acoso sexual fuera del juego, lo que las lleva a retirarse del mismo. Asimismo, perciben que las organizaciones no toman las medidas suficientes para abordar estos problemas y

esto lleva a que abandonen los juegos. Finalmente, las estrategias de afrontamiento más frecuentes son enmascaramiento de género, evitación y negación del acoso (Fox y Tang, 2016).

Dill y Thill (2007) hicieron un estudio con el objetivo de identificar la percepción de los jóvenes sobre las representaciones de personajes femeninos y masculinos en videojuegos. En esta investigación se profundizó en la violencia simbólica a través de la representación de los personajes femeninos. Para ello, se utilizó un cuestionario con preguntas sobre las horas de juego, si han visto una revista de videojuegos antes y descripción de un personaje masculino y uno femenino. Se obtuvo como resultado que los personajes masculinos son representados como poderosos, dominantes y agresivos, mientras que los femeninos, por el contrario, como estándares sociales de belleza, objetos de las fantasías heterosexuales de los hombres y menos importantes que los hombres.

### **Jugadoras mujeres y videojuegos MOBA**

Los juegos MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) son un género de videojuegos que consta de dos equipos contrarios, de tres o cinco jugadores cada uno, ubicados en los extremos opuestos de un mapa, esto con el objetivo de destruir el nexo de la base enemiga ((Mora y Silicia, 2018). Estos juegos normalmente cuentan con un mapa de tres carriles (superior, medio e inferior) que conectan las dos bases, y en ellas se ubican torretas para cada equipo (Gao y Shih, 2018). Los jugadores pueden desempeñar diferentes roles dependiendo sus posiciones dentro del juego, estos roles son ocupados por *campeones* con alta defensa y/o daño, como también por aquellos encargados de proteger (Gao y Shih, 2018; Mora y Silicia, 2018). Los videojuegos más conocidos de este género se juegan en computadora, como *Defense of the Ancients* (DOTA) y *League of Legends* (LoL); no obstante, también existen juegos MOBA móviles como *Vainglory*, *Mobile Legends* y *King of Glory* (KoG) (Mora y Silicia, 2018).

En el año 2020, se registró un aumento del 26% en el tiempo que los y las jugadoras les dedicaban a los videojuegos MOBA (Simon-Kucher y Partners, 2020). Si bien estos videojuegos han aumentado en popularidad, son muy pocas las jugadoras profesionales en este género, especialmente en *League of Legends* (Redbeard, 2013; Gera, 2014 citado en Robinson, 2017). Estos juegos se caracterizan por considerar las habilidades de los jugadores mayores a la de las mujeres y relegar a las jugadoras solo a roles de apoyo, en comparación con los jugadores hombres (Ratan et al., 2015). Por ello, las mujeres interesadas en los MOBA no solo deben enfrentar las mismas estructuras dominantes masculinas que las jugadoras en otros videojuegos, sino que además se

encuentran en una cultura de juego que perpetúa esta dominancia a un nivel profesional (Ratan et al., 2015).

Las investigaciones sobre mujeres y videojuegos MOBA han abarcado temas como el *engagement* en el juego *King of Glory*, el cual cuenta con más jugadoras mujeres. El objetivo de este estudio era investigar que capta el interés de las jugadoras y se obtuvo que la movilidad, sociabilidad y la baja barrera de entrada son los principales factores (Gao y Shih, 2018). Otro estudio se enfocó en la experiencia de las jugadoras en el juego *League of Legends* y se obtuvo como resultado que las jugadoras, aunque acumulan habilidades al mismo ritmo que los hombres, siguen siendo escasas en número. Además, aquellas que juegan con un compañero hombre tienen menos confianza en sus habilidades y, a menudo, se enfocan más en apoyarlos en su progreso (Ratan et al., 2015).

### **Creencias de las jugadoras en torno a la violencia contra la mujer**

Las creencias son aquellos juicios o evaluaciones aceptadas como verdades indiscutibles por el individuo que las posee (Borg, 2001). Debido a ello, poseen una alta carga emocional que las llevan a dirigir el pensamiento y la acción de la persona (Borg, 2001; Pajares, 1992). Las creencias, contrario al conocimiento, no se basan en hechos objetivos, sino, sobre las emociones, experiencias y la carencia de información sobre un tema (Moreno, 2001). Asimismo, poseen un componente cognitivo que permite que sean mantenidas con convicción, no estén consensuadas y sean independientes de su validez (Thompson, 1992). En ese sentido, las creencias se estructuran bajo un parámetro no lógico que permite la existencia de estas sean concordantes o contradictorias entre sí, sin que esto represente un conflicto para la persona (Callejo y Vila, 2003; Pajares, 1992). Cabe resaltar que, a diferencia de las concepciones, las creencias son más duraderas, consistentes y menos flexibles, debido a que no siguen un patrón lógico como las concepciones (Pajares, 1992).

Las creencias se inician en la infancia, por medio de un proceso de transmisión cultural, que permite interiorizar la información del entorno (Pajares, 1992). Estas creencias van a permitir que la persona pueda comprender y dar sentido a su contexto (Borg, 2001). Además, influyen en la forma en que la información es percibida por el individuo y determina si esta será aceptada o no (Borg, 2001). Debido a ello, las creencias tienden a perpetuarse en el tiempo y se desarrollan a lo largo de la vida de la persona, superando contradicciones y descartando conocimientos que no están vinculados con el sistema de creencias previamente estructurado (Pajares, 1992). Cabe resaltar que no existe una manera de medir u observar las creencias de forma directa; no obstante, debido

a que se encuentran a la base las declaraciones de las personas, pueden ser inferidas a través de ellas (Pajares, 1992). La inferencia de las creencias debe realizarse en base a evaluaciones sobre lo que el individuo dice, pretende hacer o hace, por lo que es importante prestar atención a las verbalizaciones, intenciones y conducta de la persona (Pajares, 1992; Ponte, 1999).

Las creencias se construyen a partir de experiencias previas y procesos de socialización, asimismo, pueden formarse por casualidad, por eventos o experiencias anteriores y significativas, fuentes de transmisión cultural, entre otros. (Lasley, 1980; Nespor, 1987). Si una creencia es formada e incorporada a la estructura de creencias en una edad temprana es más difícil de modificar; de esta manera, las creencias que se encuentran en la base influyen en la percepción y en el procesamiento de nueva información (Pajares, 1992). Debido a la anterior, las creencias nuevas o adquiridas recientemente son más vulnerables y flexibles; no obstante, si se mantienen en el tiempo y si se les da un uso asiduo, estas creencias se volverán más rígidas y se mantendrán en la persona, así sean concordantes o contradictorias (Pajares, 1992).

En el ámbito de los videojuegos, para explicar la falta de participación de las mujeres en determinados juegos, se cree que existen juegos diseñados exclusiva y estéticamente para ellas debido a las divisiones sociales de género (Perry, 2012). Juegos sociales como *Los Sims* refuerzan esta creencia de que las mujeres solo disfrutan los juegos que aprovechan su supuesta necesidad inherente de chatear, comprar y seguir la moda; y se encuentran completamente separados del "juego masculino" (Perry, 2012). Asimismo, algunas jugadoras creen que los juegos con desafíos claros y manejables son los que más se ajustan a ellas (Vermeulen et al., 2011). De ello que los juegos casuales que presentan tales desafíos, como *Candy Crush Saga* y *Farmville*, son predominantemente jugados por mujeres (Haferkamp y Herbers, 2012; Juul, 2009).

Los investigadores también han notado la gran popularidad del "software rosado" entre las mujeres (Subrahmanyam y Greenfield, 1998). Esto se debe a que las jugadoras mantienen la creencia de que el color rosa simbolizada un gusto exclusivamente femenino (Perry, 2012; Astorino y Melo, 2016). Además, algunas jugadoras creen que determinadas consolas son aptas solo para ellas, como es el caso del Nintendo Wii (Perry, 2012; Embrick et al., 2012). Esta consola es representada como una adición al diseño interior del hogar y juega con nociones estereotipadas de feminidad y del supuesto control de las mujeres dentro de la esfera doméstica (Embrick et al., 2012).

Asimismo, se observa que, dentro de los juegos, las mujeres y los hombres pueden poseer creencias que llevan a aceptar y normalizar el contenido sexista de algunos juegos, el sexismo benevolente y la tolerancia al acoso sexual (Stermer y Burkley, 2012; Dill y Thill, 2007). Los videojuegos a menudo presentan contenido sexista que puede estar relacionado con consecuencias negativas para las jugadoras, como internalizar actitudes y creencias negativas sobre las mujeres (Bègue et al., 2017). En teoría, las jugadoras aceptarían las creencias sexistas como propias mientras continúan jugando videojuegos sexistas (Stermer y Burkley 2015). De esta manera, se forman y perpetúan creencias en torno a los roles apropiados para las mujeres, los cuales sugieren que son naturalmente aptas solo para roles secundarios y de apoyo (Eagly y Steffen 1984).

Finalmente, los investigadores han sugerido que una de las implicaciones más destacadas de los videojuegos podría ser el efecto que tiene sobre las actitudes y creencias de las mujeres sobre ellas mismas y sobre otras mujeres (Lopez-Fernandez et al., 2019). Las jugadoras pueden adoptar creencias y estándares en relación a las representaciones sexualizadas y estereotipadas de los personajes femeninos, lo que resulta en el deseo de ser como estas y juzgarse a sí mismas y a las demás basándose en estos (Behm-Morawitz y Mastro, 2009). La exposición repetida a modelos femeninos sesgados en los juegos produce creencias respecto al cuerpo “ideal” de una mujer (Bègue et al., 2017). Esto trae como consecuencias la insatisfacción corporal entre las mujeres, la auto-objetivación y los trastornos alimenticios (Fox et al., 2015; Grabe et al., 2008). De esta manera, los videojuegos son uno de los principales medios que puede llevar a las mujeres a creer que su valor social está definido por su apariencia y sexualidad (Fox et al., 2015).

En base a todo lo previamente mencionado, se ha identificado que el acoso sexual y la violencia psicológica son los tipos de violencia contra las jugadoras más estudiados (Shaer et al., 2017; Lukianov, 2014; Fox y Tang, 2016; McDaniel, 2016; Brown, 2014). Asimismo, no se han abarcado manifestaciones de violencia simbólica como la imposición de roles dentro del juego y la validación de las mujeres en estos espacios a través de la relación que establecen con los hombres (Jenson et al., 2007; Gray et al., 2017). Además, la violencia estructural es la menos abordada en las investigaciones (Gray, et al., 2017; Jenson y De Castell, 2013). Frente a estas violencias, el estilo de afrontamiento más identificado es el ocultar la identidad femenina (Lukianov, 2014; Fox y Tang, 2016). Cabe resaltar que las creencias no es un constructo muy estudiado en el ámbito de los videojuegos, por lo que son pocas las investigaciones previas. Por último,

la mayoría de los estudios se enfocan en población de jugadoras mujeres de habla inglesa y en juegos de tipo MMORPG y/o FPS (Shaer et al., 2017; McDaniel, 2016).

Es por ello que el presente estudio tiene como objetivo general explorar el modo en el que las jugadoras vivencian los diferentes tipos de violencia contra ellas en videojuegos MOBA online y cuáles son sus creencias en torno a esas vivencias. Para alcanzar dicho objetivo general se plantean los siguientes objetivos específicos: i) identificar las manifestaciones de las diferentes violencias contra las jugadoras en videojuegos MOBA online; ii) identificar los estilos de afrontamiento que utilizan las jugadoras frente a estos tipos de violencia, y, por último, iii) identificar las creencias que tienen las jugadoras respecto a las violencias que experimentan. Esto resulta relevante en tanto los videojuegos son un espacio donde se perpetúa las violencias contra las mujeres y es uno de los agentes que transmite la creencia de una dominación masculina sobre las mujeres (Trinh, 2013). Asimismo, es importante identificar las vivencias y creencias de las jugadoras peruanas en juegos MOBA, puesto que pueden diferir de poblaciones previamente estudiadas y estos tipos de juegos, que han sido poco explorados en relación con esta problemática, pueden presentar dinámicas particulares.

Para lograr los objetivos de la presente investigación es necesario identificar el significado y sentido particular que las jugadoras le otorgan a sus vivencias con respecto a las violencias contra la mujer y a sus creencias en torno a ellas (Hennink et al., 2011). Es por ello por lo que se escogió una metodología cualitativa que permite analizar las subjetividades de las mujeres que han jugado o juegan videojuegos MOBA y tener un acercamiento profundo a las experiencias y creencias sobre la violencia a través de los testimonios de las mismas jugadoras (Cueva et al., 2016). Cabe resaltar que se utilizó el diseño de análisis temático el cual consiste en identificar, analizar y reportar los patrones que surjan a partir de la información recolectada (Braun y Clarke, 2006). Por lo que en todo momento se mantuvo la flexibilidad para la construcción de los ejes temáticos que fueron surgiendo en función a los patrones comunes que se identificaron en las respuestas de las participantes (Braun y Clarke, 2006).

## Método

### Participantes

Las participantes del presente estudio fueron nueve jugadoras mujeres peruanas, cuyas edades oscilan entre los 18 y 25 años. El grado de instrucción de todas las participantes fue universitaria y residían en los distritos de Miraflores, San Martín de Porres, Comas, Lima Cercado, La Molina, Santiago de Surco, San Miguel, Callao y Los Olivos. Entre los criterios de inclusión se consideró que las participantes jueguen o hayan jugado videojuegos de tipo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) como *Dota 2*, *League of Legends*, *Vainglory*, *Arena of Valors*, entre otros, por al menos 6 meses. Las participantes jugaban principalmente los videojuegos *League of Legends* y *Dota 2*, y en promedio llevaban jugando estos juegos desde hace 3 años y 6 meses. Cabe señalar que se optó por este tipo de videojuego porque los roles que se establecen dentro de los videojuegos MOBA están asociados a ciertas características asociadas al género de los y las jugadores/as, relegando a las mujeres mayormente a una posición secundaria y de soporte en comparación con los hombres, quienes ocupan roles agresivos y de liderazgo (Gera, 2014 citado en Robinson, 2017; Gray et al., 2017; Movistar España, 2019c)

A través de una tercera persona se estableció contacto con la primera participante, previo consentimiento de la misma, para realizar la prueba piloto. Posteriormente, las demás participantes fueron reclutadas a través de publicaciones en grupos conformados solo por mujeres peruanas con diferentes aficiones. Ellas fueron seleccionadas en base a los criterios de inclusión y su disposición voluntaria, luego se les citó para una entrevista individual. En cuanto a los aspectos éticos, se les entregó y explicó mediante un consentimiento informado (Apéndice 1) a cada una en qué consiste el estudio y también se les informó que su participación era completamente voluntaria y confidencial. De este modo, se les aseguraba que la información que brindaron iba a ser utilizada sólo con fines académicos y que sus datos personales serían debidamente resguardados. Asimismo, se contó con un protocolo de contención (Apéndice 2) en casos de desborde emocional, esto debido a que se está trabajando con temas de violencia. Finalmente, se les indicó que una vez terminada la investigación se procedería a realizar una devolución de manera individual y oral con cada participante.

### Técnicas de recolección de la información

En el presente estudio se utilizaron entrevistas semiestructuradas debido a que estas permiten tener un mayor acercamiento al cómo las mujeres vivencian los distintos

tipos de violencias contra ellas en los videojuegos y cuáles son sus creencias en torno a ellas. Las vivencias respecto a las violencias son estudiadas a través de las entrevistas cualitativas, puesto que estas permiten crear encuentros dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen las personas entrevistadas respecto a sus vivencias expresadas en sus propias palabras (Taylor y Bogdan, 1984). Principalmente es una metodología utilizada en aquellos casos, como la violencia, en los cuales no existe posibilidad de observar de manera directa el fenómeno a analizar. (Creswell, 2009; Cueva et al., 2016). En cuanto a las creencias, las entrevistas permiten captar las perspectivas e impresiones subjetivas elaboradas de las participantes, de esta manera es posible comprender mejor cómo opinan, creen y piensan las personas involucradas (Sacristán y Pérez, 1994; Pena y Viña, 2001). Además, a partir de las entrevistas se pueden registrar gestos, estados emocionales y silencios, que resultan información importante para estudiar las creencias (Pena y Viña, 2001).

La ventaja de utilizar este instrumento se encuentra en su flexibilidad; es decir, la facilidad con la que se puede adaptar a los distintos sujetos que participan de una investigación. Esta flexibilidad ofrece mayores posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos (Díaz et al., 2013). Se ha planteado que para propósitos de la presente tesis el acercamiento hacia las participantes sea de manera horizontal, de tal forma que se cree una atmósfera que les permita expresarse cómoda y libremente respecto a sus vivencias y creencias en torno a la violencia (Taylor y Bogdan, 1990). Se buscó que estas entrevistas sigan un modelo de conversación entre iguales y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas (Taylor y Bogdan, 1990).

Para garantizar la validez del instrumento se realizó un proceso de validación de jueces y se hizo una primera entrevista piloto. Esto permitió reducir la cantidad de preguntas de la guía de entrevista y seleccionar las que eran más pertinentes para profundizar en las vivencias relacionadas a las violencias contra las mujeres y a las creencias de las participantes respecto a estas violencias.

### **Procedimiento**

En primer lugar, se realizó una ficha sociodemográfica (Apéndice 3) y una primera guía de entrevista de 33 preguntas (Apéndice 4), la cual contempló cinco ejes específicos: i. Creencias en torno a las violencias contra jugadoras en videojuegos, ii. Violencia simbólica contra jugadoras mujeres en videojuegos MOBA, iii. Violencia psicológica contra jugadoras mujeres en videojuegos MOBA, iv) Acoso sexual contra jugadoras

mujeres en videojuegos MOBA y v. Violencia estructural contra jugadoras mujeres en videojuegos MOBA. Cabe destacar que esta primera guía de entrevista contaba con una breve explicación sobre conceptos y dinámicas características de los videojuegos de tipo MOBA. En segundo lugar, la guía de entrevista fue enviada a siete jueces y juezas expertos/as en temas de violencia contra la mujer, creencias y espacios virtuales para el proceso de validación. A partir de esta revisión, las preguntas fueron corregidas en cuanto a redacción para que estén acorde con los objetivos de la presente investigación. En tercer lugar, se obtuvo el contacto con la primera participante que cumplía con todos los criterios de inclusión, a través de la técnica de “bola de nieve”. Con la participante se agendó una fecha y se coordinó un medio virtual que se acomodara tanto a ella como a la investigadora con la finalidad de mantener los protocolos de bioseguridad en el contexto de la pandemia por covid19. A partir de esta entrevista se realizó el piloto de la investigación. En cuarto lugar, se revisó que la guía de entrevista haya cumplido su función en la prueba piloto y se realizaron las modificaciones pertinentes para mejorar las preguntas de cada uno de los ejes.

En quinto lugar, puesto que las comunidades virtuales de jugadoras mujeres en Perú no son muy visibles, se realizaron publicaciones para reclutar participantes (Apéndice 5) en un grupo virtual conformado solo por mujeres con distintos gustos e intereses. A partir de esto se logró contactar con potenciales participantes con las cuales se verificó que cumplieran con todos los criterios de inclusión, finalmente fueron nueve las participantes que cumplían con dichos criterios. En sexto lugar, en base a la voluntariedad y disponibilidad de las participantes, se agendó distintas fechas para llevar a cabo una entrevista virtual con cada una de ellas. Cabe señalar que se fijó una hora con reducida posibilidad de tener interrupciones por terceros y una plataforma virtual que se acomodara a ellas.

En séptimo lugar, luego de recolectar la información, se procedió a realizar las transcripciones de las entrevistas de cada una de las participantes y en todo momento se cuidó la confidencialidad de los datos proporcionados por ellas. Posteriormente, se continuó con el análisis de la información y la categorización de esta para el desarrollo de los resultados y la discusión. Finalmente, posterior a la obtención de los resultados se procedió a contactar con las participantes y establecer una fecha para la respectiva devolución de resultados de manera individual y oral con cada una de ellas.

### **Análisis de la información**

Para la organización y sistematización de la información de las entrevistas se utilizó el programa Microsoft Excel, a través del cual se identificaron los patrones comunes y en base a ellos se plantearon las categorías de la presente tesis. El programa permitió analizar el contenido de cada una de las entrevistas y codificar la información recolectada de ellas a través de las transcripciones. Luego de ello se conformaron las categorías a partir de los códigos identificados y en base a la teoría revisada previamente. Finalmente, se encontraron cinco categorías principales que se dividieron en diecisiete subcategorías.



## **Resultados y discusión**

En la presente sección, se desarrollan y discuten los resultados obtenidos a partir de las entrevistas realizadas a jugadoras mujeres peruanas de videojuegos MOBA. La primera categoría comprende experiencias en torno a las violencias contra las jugadoras en videojuegos MOBA. La segunda categoría abarca las creencias en torno a las violencias experimentadas y descritas en la anterior categoría. La tercera categoría explica las creencias en torno a las causas de las violencias contra las jugadoras. La cuarta categoría plantea las estrategias de afrontamiento de las jugadoras frente a los casos de violencia. Por último, en la quinta categoría se describen los aspectos positivos que identifican las jugadoras respecto a sus experiencias en los videojuegos MOBA.

### **Experiencias en torno a las violencias contra las jugadoras**

#### **Violencias contra las mujeres en videojuegos**

Para las jugadoras, el concepto de violencias contra las mujeres tiene como eje central la presencia de actos que causan una serie de daños hacia las mujeres por su género. Estos daños pueden manifestarse de diferentes maneras, siendo para las jugadoras los daños físicos y emocionales los más comunes.

Hum, las violencias contra la mujer, creo que sería, o sea para mí, sería una agresión, de cualquier tipo ya sea física o verbal, emocional que se ve sólo por el hecho del género, o sea, por el hecho de ser mujer y yo creo que eso es. (Entrevistada 4, 25 años).

En el ámbito de los videojuegos MOBA, estas violencias se manifiestan principalmente de forma verbal y suelen enfocarse en insultos o manifestaciones de acoso hacia las jugadoras. Asimismo, se suele enfatizar que los videojuegos no son espacios para las mujeres y que ellas deberían estar cumpliendo otros roles en lugar de jugar.

Hum, yo creo que más es violencia verbal o bueno también psicológica [...] por el hecho de ser mujer creo que a veces hay mucha discriminación. [...] cuando saben que eres mujer o te acosan de alguna manera o empiezan a decirte que juegas mal sólo por el hecho de ser mujer o que deberías estar haciendo otra cosa en vez de jugar y eso sí me parece violencia. (Entrevistada 3, 21 años).

Las experiencias de las mujeres dentro del juego han demostrado evidencia consistente de juicios y comportamientos negativos que se atribuyen en casos de no contingencia a las normas de género (Fox y Tang, 2014). En una investigación previa las jugadoras también reportaron que sus experiencias en los juegos se encontraban marcadas

por casos de violencia a través de comentarios sexualizados y difamaciones, así como comentarios sobre la supuesta falta de habilidades de las mujeres; y la diferenciación del valor entre jugadoras y jugadores (Shaer et al., 2017). Estas situaciones adversas hacia las mujeres pueden conllevar a cambios de actitud y conductas por parte de ellas (Kaye y Pennington, 2016). El impacto de estas experiencias desemboca en una percepción negativa de los juegos, evitación de los juegos en línea, pérdida de interés en una carrera como jugadora, y pérdida de confianza en sí misma (Shaer et al., 2017).

### **Experiencias en torno a la violencia psicológica**

Las experiencias de las jugadoras en torno a la violencia psicológica son abarcadas en dos manifestaciones: recibir insultos basados en el género y recibir constantes críticas y cuestionamientos sobre sus habilidades al jugar.

Una de las principales experiencias compartidas por las jugadoras es el hecho de *recibir constantes insultos verbales (escritos y orales) que se basan en su género*; es decir, en el hecho de que son mujeres. De esta manera, los jugadores expresan su rechazo explícito hacia las mujeres que juegan videojuegos, incidiendo en que estos no son espacios diseñados para ellas.

“Manca culiada”, “vete a la cocina”, “callate perra puta”, hum... ¿que más me han dicho?... “mujer de mierda ¿qué haces aquí?”, “ve soporte” [...] Bueno eso más que todo, te insultan con el “perra”, “puta”, “muérete”, “manca cualiada”, ah ya...este...”te crees buena”, “yo te voy a enseñar, te voy a encontrar”, o sea, literalmente terminas siendo amenazada, si ocurre. (Entrevistada 4, 25 años).

Asimismo, las jugadoras manifiestan *recibir constantes cuestionamientos y críticas, por parte de otros jugadores, sobre sus habilidades mientras juegan*. En esa misma línea, ellas mencionan que los jugadores hombres están constantemente atentos a que comentan algún error para poder realizar estas críticas. Así, dos de las entrevistadas mencionan:

[...] los chicos te hacen sentir como si tú eres la *noob*, la que quedará como *noob* y que los otros tienen que hacer todo para que supuestamente ganen y no importa tus esfuerzos porque [tú] no sirves en sí y de cierta forma [esa idea] se te queda. (Entrevistada 2, 18 años).

Y parece que están esperando cualquier error y se transforman en otra cosa, de lo amables que eran se vuelven a un monstruo, les sale la cólera de no sé dónde [...]

primer error o ni siquiera error [...] y de pronto ya sólo por eso te empiezan a joder [...]. (Entrevistada 4, 25 años).

Los comportamientos negativos en los juegos incluyen principalmente insultar la habilidad o inteligencia de otros jugadores, así como amenazar o interferir con su progreso en el videojuego (Fox y Tang, 2013). En ocasiones estos insultos y críticas son basados en el género; es decir, en apuntar a alguien en función de su sexo, género o identidad de género (Tangri y Hayes, 1996). Cuando los jugadores desde el anonimato se encuentran con un agente de conversación/avatar femenino, es más probable que se establezcan dinámicas verbales agresivas en su contra (De Angeli y Brahnham, 2006; Kuznekoff y Rose, 2012-13). Estos insultos y críticas hacia la forma de jugar de las mujeres se dan para reforzar la idea de que los videojuegos no son espacios para las mujeres y por eso se “equivocan” (Movistar España, 2019b). Todo ello genera en las jugadoras una constante presión al jugar videojuegos (Gray et al., 2017; Jenson y De Castell, 2013).

### **Experiencias en torno al acoso sexual**

Las experiencias de las jugadoras en torno al acoso sexual son abarcadas en tres manifestaciones: recibir comentarios o apodos con carga afectiva no solicitados, recibir comentarios de tipo sexual y recibir ofertas de ayuda a cambio de una cita.

En primer, entre las experiencias más comunes que vivencian las jugadoras se encuentra el *recibir comentarios o apodos con carga afectiva no solicitada*, estos comentarios suelen venir de parte de los jugadores como un intento de “enamorarlas” o llamar su atención. Asimismo, las jugadoras mencionan que estas situaciones las hacen sentir incómodas, puesto que los videojuegos no son un lugar para buscar pareja.

Sí, sí en todos los juegos que he jugado en algún momento he visto ese tipo de comentarios. Una vez un amigo me preguntó por una de mis amigas que estaba jugando con nosotros, mi mejor amiga [...] es bastante incómodo porque no es como que el hecho de que esté jugando un videojuego [...] estás buscando pareja o algo por el estilo porque para eso no juegas. (Entrevistada 1, 22 años).

En segundo lugar, otra de las experiencias más comunes que manifiestan haber vivenciado las jugadoras es el *haber recibido o haber visto comentarios de tipo sexual* que los jugadores realizan de manera explícita hacia las mujeres durante el transcurso de las partidas. Estos comentarios incluyen frecuentemente invitaciones sexuales no

solicitadas y amenazas de violación sexual, lo que trae como consecuencia que ellas ya no deseen no jugar.

[...] recuerdo que una vez jugando con amigos nos tocó una pareja que no jugaban tan bien [...] y al final de la partida en el chat le ponen a la *flaca* “oye mamita deja a ese manco y vente conmigo”, “yo sí te cacho bien”, “yo sí te enseño bien”, “ven acá te enseño por interno”. (Entrevistada 7, 20 años).

Pero otras cosas también me han amenazado con “maldita perra”, “te voy a violar” cosas fuertes incluso de parte del otro equipo y todo eso [...] están empezando a insultar y bajan la moral sí, porque por momentos no te dan ganas de jugar el juego. (Entrevistada 4, 22 años).

En tercer lugar, aunque con mucha menor frecuencia que las dos manifestaciones de acoso sexual mencionadas anteriormente, algunas jugadoras expresan *haber recibido ayuda por parte de jugadores a cambio de una cita*. Cabe destacar que esta experiencia ha resultado ser negativa e incómoda para ellas.

Yo salí con alguien que me quiso enseñar a jugar *Dota*, pero yo ya sabía jugar *Dota* entonces lo que me dijo fue “no, pero vamos a jugar a una cabina”, salimos un par de veces [...], pero al lugar al que él me llevó fue como traumático para mí y ahí fue como “gracias por tu amistad, aquí queda esta salida” y fue porque me quería enseñar a jugar. (Entrevistada 6, 22 años).

El acoso sexual se produce principalmente por dos factores contextuales que se aplican en los videojuegos: En primer lugar, el acoso sexual es más frecuente cuando las tareas que se ejecutan en ese espacio se perciben como masculinas y, en segundo lugar, es más frecuente cuando el castigo hacia los acosadores es poco probable o intrascendente (Fitzgerald et al., 1997). En los videojuegos, el acoso sexual puede manifestarse a través de avances románticos no deseados (Fox y Tang, 2013). Estos avances románticos no deseados a menudo son normalizados y no interpretados como acoso sexual (Mainiero y Jones, 2013; Pierce y Aguinis, 1997). En estos casos, la persona que ejecuta estos comentarios lo interpreta como una situación de seducción, mientras que para la persona a la que van dirigidas puede ser desconcertante o incómodo (Bohns y DeVincent, 2019).

Asimismo, en los videojuegos, las mujeres son acosadas de manera regular y sistemática mientras juegan a través de comentarios incómodos sobre su aspecto físico, expresiones sexuales explícitas, y amenazas explícitas de violación sexual (Jenson y De Castell, 2013; Paaßen, et al., 2016). Las jugadoras son consideradas como objetos y

sujetos de dominación por el deseo heterosexual masculino a través de comentarios de tipo sexual (Jenson y De Castell, 2013). Asimismo, el acoso sexual puede manifestarse en invitaciones no deseadas a mantener relaciones sexuales o a través de insistentes peticiones para tener citas (Organización Internacional del Trabajo, 2017). En el caso de los videojuegos, esta se ejecutaría por aquellos jugadores que se encuentran en un rango superior y que presionan a las mujeres a mejorar dentro del juego, a cambio de aceptar las condiciones de un chantaje sexual (Organización Internacional del Trabajo, 2013).

### **Experiencias en torno a la violencia estructural**

Las experiencias de las jugadoras en torno a la violencia estructural son abarcadas en dos manifestaciones: poco apoyo por parte de los demás jugadores y presencia de publicidad sexista y estereotipada de algunos videojuegos MOBA.

En primer lugar, las jugadoras han identificado que al experimentar casos de violencia han recibido muy *poco apoyo por parte de otros jugadores* que estaban presentes. Asimismo, los jugadores en ocasiones tienden a reírse y normalizar estas situaciones.

También lo hacen, o sea, también se ríen, como esa situación que te dije que a esta pareja los estaban molestando porque no sabían jugar y los demás simplemente presenciaron el espectáculo y se reían. Es como que también lo normalizan. (Entrevistada 7, 20 años).

La violencia estructural manifestada en la falta de soporte ante casos de violencia contra las jugadoras puede darse por parte de las industrias de videojuegos y de los jugadores que se encuentran presentes en la partida (Gray et al., 2017; Jenson y De Castell, 2013). La poca ayuda recibida por parte de otras personas se debe a que esta problemática no se considera relevante o se toma como casos aislados (Gray et al., 2017; Jenson y De Castell, 2013). A este poco apoyo social percibido por parte de las jugadoras, se suma un complejo proceso de desesperanza respecto a sus capacidades y fortalezas debido a la violencia que vivencian, lo cual dificulta la posibilidad de encontrar soluciones a esta problemática (Quirós, 2003).

En segundo lugar, las jugadoras consideran que algunos *videojuegos MOBA presentan publicidad estereotipada y sexista*, debido a que presentan a las mujeres que juegan videojuegos como débiles y que necesitan de los hombres para mejorar en los videojuegos.

Me pareció que fue muy sexista por dos cosas porque muestran a la chica que necesita ayuda del chico para subir de rango y ganar porque la muestran perdiendo. Y también hacen como que la chica hace uso de su belleza para poder subir y hacer que el chico fue con ella. (Entrevistada 1, 22 años).

La descripción y el valor otorgado a las mujeres está sesgado por estereotipos y representaciones marcadamente sexistas presentes en medios como libros, revistas, televisión y videojuegos (Downs y Smith, 2010; Scharrer, 2004). Los videojuegos, especialmente aquellos de alta gama, se comercializan constantemente hacia un público masculino, lo que ha traído consigo un incremento de jugadores masculinos, excluyendo a las mujeres (Carr, 2005). Los análisis del contenido de los videojuegos y sus publicidades han identificado que las representaciones de personajes femeninos y de las jugadoras son poco frecuentes y se encuentran sexualizadas, por lo que muchas mujeres optan por no jugar o ignorar estas representaciones (Beasley y Collins, 2002; Dietz, 1998; Heintz-Knowles y Henderson, 2002).

### **Experiencias en torno a la violencia simbólica**

Las experiencias de las jugadoras en torno a la violencia estructural son abarcadas en tres manifestaciones: presencia de personajes femeninos y masculinos estereotipados, limitación de la agencia de las mujeres al jugar y construcción del espacio de juego ajustada a normas de género

En primer lugar, las jugadoras consideran que los *personajes femeninos en los videojuegos MOBA que juegan son estereotipados*, ya que suelen presentarse de manera sexualizada y con aspectos relacionados a estereotipos de belleza femeninos. Esto también conlleva a que algunas jugadoras juzguen su físico en base a estos personajes femeninos.

Voluptuosas, una cintura de más, de 90, menos 60 y 90. Dependiendo también, una de mis favoritas Evelyn, totalmente voluptuosa, maquillaje cargado, con un toque de misterio [...] pero la mayoría de las chicas tienen una cara súper bonita espectacular. Las chicas, yo a veces sinceramente sufro un poco de mi autoestima baja, fue en plan de que se quedan con esa idea de que ellas son bonitas a pesar de que sean virtual y yo en plan de “ah no” y ya entro en crisis así de plan. (Entrevistada 2, 18 años).

Además, las jugadoras manifiestan que los personajes masculinos son presentados de manera estereotipada, puesto que suelen tener características como fortaleza, agresividad y fuerza física.

Fuerte, la mayoría de personajes masculinos que son humanos o que tienen características humanas son guapos, son musculosos, son fuertes en el juego y tienen bastantes *sustain*, o sea, te aguantan bastante contra los enemigos o te pegan mucho. [...] los campeones que se parecen a los humanos son de los estereotipos masculinos que les gusta a todo el mundo. (Entrevistada 6, 22 años).

En investigaciones previas se observa que existe una clara distinción entre la representación de personajes masculinos y femeninos en los videojuegos (Kaye y Pennington, 2016). En un estudio realizado por Williams et al. (2009) se encontró que el 40% de videojuegos estudiados no incluían ningún personaje femenino. Además, aquellos videojuegos que incluían representación femenina, las colocaban en roles secundarios y las retrataban de formas excesivamente sexualizadas o como víctimas de agresión (Kaye y Pennington, 2016). La sexualización de personajes femeninos produce creencias respecto al cuerpo “ideal” de una mujer, lo que trae como consecuencias la insatisfacción corporal y la auto-objetivación en mujeres (Bègue et al., 2017; Fox et al., 2015). En contraste con la representación de los personajes femeninos, las investigaciones demuestran que los personajes masculinos son representados como fuertes y además se involucran con mayor frecuencia en tareas de liderazgo y basadas en logros (Thompson y Zerbinos, 1995).

En segundo lugar, las jugadoras consideran que su *participación en las partidas de videojuegos MOBA se encuentra limitada* de tres maneras específicas: limitadas a jugar de manera pasiva; limitadas a jugar solo en el rol de *support*; y limitadas a no participar en el ámbito competitivo de los videojuegos. Es así como las jugadoras manifiestan lo siguiente:

Para mí eso significa que o sea sólo están atribuyendo una característica a las mujeres que es ser delicada y que sólo sabemos cuidar, entonces ser agresivo es como que una característica de los hombres, porque eres hombre debes ser super agresivo y debes jugar bien, pero no, o sea no le veo sentido la verdad. (Entrevistada 3, 21 años).

Incluso dicen que critican o dicen que pucha que las mujeres usualmente juegan el rol de *support* que digamos es el rol más “fácil” dentro de este tipo de juegos,

y bueno básicamente eso es lo que yo he escuchado [...] y de hecho creo que esto también se ve en las competencias a nivel mundial o así que en realidad no son las mujeres, no hay equipo de mujeres que así que compiten, sino son básicamente como que hombres. (Entrevistada 5, 22 años).

La violencia simbólica también se manifiesta a través de la limitación de la agencia de las mujeres dentro del juego, ya que las relega a posiciones secundarias (Gray et al., 2017). De esta manera se quiere simplificar a las jugadoras a complementos de los jugadores masculinos (Gray et al., 2017). Curiosamente, los hombres no parecen estar limitados o penalizados por romper los estereotipos de género (Jenson et al., 2015). A diferencia de las jugadoras, los hombres pueden obtener beneficios al jugar en roles o personajes considerados como femeninos, mientras que las mujeres son castigadas si se revela que están utilizando personajes u ocupando roles que rompen los roles de género (Jenson et al., 2015). Cabe destacar que Ratan y colaboradores (2015) identificaron que las mujeres que juegan League of Legends con una pareja o un amigo, tienden a elegir roles de asistencia y se enfocan más en el progreso de los hombres que en el propio.

En tercer lugar, las mujeres no encuentran facilidades o incentivos para involucrarse en los videojuegos. De ello que la *construcción del espacio de juego se vea ajustada a normas de género*; es decir, que las mujeres empiecen a jugar solo cuando están en compañía de hombres.

Yo al inicio...sí bueno yo al inicio me integré creo más porque anteriormente eh...mi primer enamorado lo jugaba y jugaba con mis amigos. Y yo si no, no tenía ni siquiera la facilidad de cómo jugar con la PC y de alguna forma, pero ya de a poco empecé a jugar, pero era más cuando ellos jugaban o si él jugaba. Entonces creo que al inicio fue así como me llamó la atención porque no sabía cómo entrar a los juegos o al menos que al ingresar como que también me hubiera enterado. (Entrevistada 2, 18 años).

Se han encontrado diferencias de género considerables en estudios sobre los hábitos de juego de los videojuegos de los niños y niñas (Ivory et al., 2014). Estas diferencias se concentran principalmente en las facilidades que tienen los niños a diferencia de las niñas; según el PIP (2008), los niños juegan videojuegos con mayor frecuencia (39%) a comparación de las niñas (22%) y por períodos de tiempo más largos (34% niños jugando más de dos horas al día) que las niñas (18%) (Citado en Ivory et al., 2014). Además, la evidencia indica que las niñas y las mujeres al ser presionadas a

ajustarse a normas de género, a menudo se perciben como pasivas o dependientes de los hombres (Ivory et al., 2014; Mou y Peng, 2008). Por ende, el vínculo entre ellas con los videojuegos se encuentra legitimado por las relaciones masculinas (novios, primos, hermanos, etc.) (Jenson et al., 2007).

### **Creencias en torno a las violencias experimentadas**

#### **Creencia en torno a la violencia psicológica: “Ignorar es lo más saludable para nosotras”**

La creencia que las jugadoras poseen en torno a la violencia psicológica que experimentan, es considerar que ignorar es la solución más viable para hacerle frente a estas vivencias. Respecto a ello, las jugadoras manifiestan que ignorar este tipo de violencia les permite tener mayor tranquilidad.

En mi caso yo lo ignoraba porque no quería problemas. Y me sentía intimidada, así que simplemente no quería y desde chiquita siempre como que sabía que había un montón de peligros en internet y era como “no y si se enteran dónde estoy” o “si están locos” o “si se meten en temas personales”, “no, no quiero nada”. (Entrevistada 9, 20 años).

En un estudio realizado por Fox y Tang (2016), se evidenció que ignorar las situaciones de violencia es una de las estrategias más frecuentes utilizadas por las jugadoras. Ignorar los comentarios implica que las jugadoras deban tolerar o minimizar las experiencias de violencia como un esfuerzo para evitar que esto cause un efecto negativo en ellas o interfiera con su desenvolvimiento en el juego (Fox y Tang, 2016). No obstante, si bien se plantea como una estrategia que genera tranquilidad, la tolerancia hacia la violencia basada en el género termina favoreciendo, soportando y perpetuando las agresiones, daños y sufrimientos que se ejercen contra las mujeres (Fondo de Desarrollo de las Naciones Unidas para la Mujer, 2010).

#### **Creencia en torno al acoso sexual: “Nos acosan por la imagen que proyectan las *streamers*”**

La creencia que las jugadoras poseen en torno al acoso sexual que experimentan, es que estas vivencias ocurren debido a la imagen que proyectan las *streamers* en torno a las jugadoras de videojuegos. Respecto a ello, las jugadoras manifiestan que los jugadores se basan en ello para considerar que todas las mujeres son así y justificar el acoso.

Creo que este tipo de actitudes de las personas que estamos conversando también se ven un poco reforzadas; por ejemplo, cuando ellos, como en los casos que

vimos que “seguro era fea”, “seguro está rica” es porque hay muchas *streamers* que transmiten por Twitch o por otras plataformas que siento yo que se sexualizan mucho [...] pasa que estos chicos ven que esas chicas están jugando así y piensan “todas las chicas que juegan tienen su mismo cuerpo”, “tienen esa misma actitud”, entonces ahí generalizan. Y obviamente van a incomodar a una chica que no se siente así. (Entrevistada 8, 18 años).

Las *streamers* femeninas; es decir, las mujeres que se encargan de transmitir videojuegos en plataformas virtuales se han convertido en el núcleo de polémicos debates sobre el papel de la performatividad de género en los juegos que se transmiten en pantalla (Zhang y Hjorth, 2017). Esto debido a la sexualización de sus cuerpos a través de sus desenvolvimientos al transmitir; no obstante, se refleja principalmente en los medios una crítica a la exposición del cuerpo femenino, pero no a los impulsos de los espectadores, que son en su mayoría son hombres (Zhang y Hjorth, 2017). De esta manera, se estaría atribuyendo la responsabilidad de los casos de acoso sexual a ellas como mujeres que se “exponen”. Esta culpabilización se encuentra tan arraigada al imaginario social peruano que inclusive es compartida por los propios perpetradores de la problemática, quienes justificarían su accionar atribuyendo la culpa del acoso a las víctimas (Arancibia et al., 2015; Caballero, 2018; Instituto de Opinión Pública, 2013).

### **Creencia en torno a la violencia estructural: “Estamos solas frente a la violencia”**

La creencia que las jugadoras poseen en torno a la violencia estructural que experimentan, es que se encuentran completamente solas, por lo que tienen que buscar afrontar por ellas mismas estas situaciones. Esta creencia se da a partir de las constantes burlas que reciben, ya sea por parte de amigos o desconocidos.

Estamos solas en el juego y en realidad siempre estamos solas y en el momento en que estos comentarios llegan, la gente solamente se ríe, Incluso si son personas cercanas se empiezan a reír, en el caso que yo tuve mis amigos se empezaron a reír y empezaron a fastidiar, pero no es como que alguien se toma el tiempo de pensar si realmente te incomodó lo que dijeron o no. (Entrevistada 8, 18 años).

Esta creencia de que las mujeres están solas frente a las violencias que experimentan se debe al poco apoyo que reciben de parte de otros jugadores, principalmente los hombres (Jenson y De Castell, 2013). De modo que, en muchos casos, las mujeres víctimas de violencia piensen que deban afrontar estas situaciones solas o no

pedir ayuda a nadie (Délano y Todaro, 1993). Es así que se genera una versión cómplice de la masculinidad donde los hombres no ejecutan la violencia directamente, pero al mismo tiempo no toman acción frente a estos casos (Acuña, 2017). Esta complicidad de la mayoría de los hombres se da por la normalización de la violencia, que conlleva a la justificación, invisibilización, indiferencia e impunidad frente a estos casos; además, es tan arraigada en la cultura, que los intentos por erradicar estas violencias son incluso extrañas para las víctimas mismas (Kristinsdóttir, 2015).

### **Creencias en torno a la violencia simbólica**

#### **“Las jugadoras nos sentimos cómodas los personajes femeninos”**

Una de las creencias que las jugadoras poseen en torno a la violencia simbólica que experimentan, es que las mujeres se encuentran cómodas con los personajes femeninos sexualizados (presentadas con poca ropa, muy delgadas y con busto y caderas grandes). Esto debido a que ya han normalizado su apariencia física por el tiempo que llevan jugando el videojuego.

Sí, o sea creo que lo he naturalizado también el que los personajes como que tengan poca ropa o muestren creo que al principio si me impactaba un poco pero ya me he acostumbrado. (Entrevistada 5, 22 años).

Las jugadoras al insertarse en el contexto de los videojuegos continuamente deben luchar con los significados conflictivos alrededor de los avatares femeninos representados de manera estereotipada y sexualizada (Taylor, 2003, Fox y Tang, 2015). De esta manera, las mujeres mantienen una relación complicada con los personajes de género femenino, lo que las lleva a pensar que tienen que "poner entre paréntesis" o ignorar cómo se ven estas (Taylor, 2003). No obstante, se ha producido un cambio relevante en la representación de los personajes femeninos, presentados ahora como agresivos (Dill y Thill, 2007). Muchas de estas representaciones de personajes femeninos agresivos de videojuegos embellecen y sexualizan la agresión logrando que para las jugadoras esta agresión sea interpretada como un nuevo poder y liberación en la imagen del personaje femenino del videojuego (Dill y Thill, 2007).

#### **“Las mujeres se resisten a involucrarse en los videojuegos”**

Otra de las creencias que las jugadoras poseen en torno a la violencia simbólica que experimentan es que son las mujeres quienes se oponen a involucrarse en los videojuegos. Esto debido a que creen que muchas mujeres consideran a los videojuegos como actividades que solo les corresponden a los hombres.

Y creo que más allá de que los hombres piensen eso son las mujeres la que lo piensan, porque yo he querido enseñarle a una de mis compañeras de la Universidad o algo por el estilo este juego que bueno yo juego [...] y pues no, no les gusta o no le dan la oportunidad. [...] Pero yo creo que es más por resistencia de las chicas que dicen “no, eso no es de chicas” y no juegan [...] Pero yo creo que es más por las chicas que no se animan a darle una oportunidad a algo “diferente” entre comillas. (Entrevistada 1, 22 años).

Una clave importante para entender este resultado es a partir de los roles de género impuestos que repercute en la mayoría de las creencias sobre las diferencias entre mujeres y hombres (Eagly y Karau, 2002). Las niñas tienen menos incentivos que los niños para involucrarse en el mundo de los videojuegos, debido a que se considera una actividad exclusivamente masculina (Ivory et al., 2014). A partir de estos roles, se encuentran diferencias entre hombres y mujeres respecto a preferencias de género de videojuegos, estilos de juego, motivación y experiencias de los videojuegos (Eagly y Karau, 2002). Las mujeres muestran resistencia a identificarse a sí mismas como "jugadoras de videojuegos", debido a la falta de incentivo, experiencia y compromiso de tiempo que perciben ellas mismas, o al menor interés en los juegos "difíciles" (Shaw, 2012).

### **Creencias en torno a las causas de las violencias contra las jugadoras**

**“Los videojuegos son considerados como espacios exclusivamente masculinos”**

La primera creencia que las jugadoras tienen respecto a por qué ocurren las violencias contra ellas es que se considera que los videojuegos son espacios exclusivamente masculinos. Esto se complementa con la idea de que las mujeres deben cumplir determinados roles que se les asignan y por ende no les corresponde involucrarse en los videojuegos. Respecto a ello, las jugadoras manifiestan lo siguiente:

Mmm, es este podría decir que esa creencia estaría dentro de [...] que esa persona podría pensar que la mujer tiene que tener ciertos roles y que hay roles específicos para las mujeres. [...] se justifica el modo diciendo que el cerebro de la mujer se ha desarrollado de cierta manera para ciertas cosas y los hombres para otras cosas y supongo que esa persona pensaría que los videojuegos no son para mujeres bajo ese tipo de justificación. (Entrevistada 5, 22 años).

La presente creencia se enmarca en una serie de estereotipos que la industria y la cultura de los videojuegos ha reforzado a través de los años, generando así que se perciba

como una comunidad dominada por hombres y exclusiva para ellos (Trinh, 2013; Ivory, 2006). De esta manera, se ha convertido al hombre como único modelo de referencia, posicionando a las mujeres como el "otro" en los videojuegos (Disalvo, 2016). Además, esto se ve reforzado al alentar a las mujeres a participar solo en actividades tranquilas y menos estimulantes que los videojuegos, por ser asociadas a roles de cuidado y procreación (Valian, 1998; Campbell, 2002; Graner Ray, 2004).

**“Se considera que las mujeres no saben jugar videojuegos MOBA”**

La segunda creencia que las jugadoras tienen respecto a por qué ocurren las violencias contra ellas es que se considera que las jugadoras no saben jugar videojuegos por el hecho de ser mujer. De esta manera se establece una relación entre el género de las jugadoras y la idea de no poseer habilidades para jugar. Respecto a ello, las jugadoras manifiestan haber recibido comentarios en torno a que carecen de habilidades para jugar por el hecho de ser mujeres:

Ya, lo que pasa es que siempre, o sea, yo he escuchado que está esta creencia de que las mujeres no juegan bien [...] No sé si decir que “ala es porque es mujer vas a jugar mal”. (Entrevistada 5, 22 años).

En los videojuegos, se ha establecido el estereotipo de que las jugadoras femeninas son inferiores en rendimiento con respecto a los jugadores (Brown, et al., 1997). La perpetuación de este estereotipo desalienta a las jugadoras de jugar videojuegos, lo que obstaculiza sus mejoras de rendimiento, reforzando así la relación errada entre género y habilidad (Brown, et al., 1997; Chan, 2008). Cabe mencionar que esta relación se ve reforzada con lo planteado en el Stereotype Threat Theory (Steele y Aronson, 1995), la cual postula que los recordatorios de un estereotipo negativo que se aplica a la demografía de una persona hacen que esa persona sea más propensa a ajustarse al estereotipo negativo. De esta manera, las jugadoras se ven propensas a ajustarse y reforzar el estereotipo de sus supuestas malas habilidades al jugar (Fordham et al., 2020).

**“Se considera que las mujeres son inferiores que los hombres en los videojuegos MOBA”**

La tercera creencia que las jugadoras tienen respecto a por qué ocurren las violencias contra ellas es que se considera que existe una creencia de inferioridad de las habilidades de las mujeres respecto a las habilidades de los hombres al jugar videojuegos MOBA. Las jugadoras, durante sus experiencias jugando videojuegos, han escuchado

comentarios que afirman la supuesta superioridad de los hombres al jugar videojuegos MOBA. De esta manera, una de las jugadoras manifiesta lo siguiente:

Qué son inferiores a las de un jugador varón, o sea, te subestiman por ser mujer. Y creo que esa es una de las razones por las que mi equipo ganó cuando jugamos porque subestimaron el hecho de que por ser mujeres jugamos peor que los chicos. (Entrevistada 1, 22 años).

Investigaciones previas sobre videojuegos han evidenciado una brecha de género percibida en la participación y el desempeño, lo que sugiere que los hombres juegan más y mejor que las mujeres (Shen et al., 2016). La brecha de desempeño de género refuerza el estereotipo de “los hombres son mejores en los juegos”, lo que conduce a una disminución de la competencia, creencias, motivación y desempeño de las mujeres (Chan, 2008). De acuerdo con las normas de género las mujeres, en comparación con los hombres, juegan menos; buscan géneros de juegos más informales y de orientación social; y prefieren elementos y roles sociales, de apoyo y menos competitivos (Eagly y Karau, 2002). No obstante, las diferencias de rendimiento percibidas parecen ser el resultado de factores que no incluyen el género del jugador en sí. Estas diferencias se deben a patrones de comportamiento de género que contribuyen a un ciclo autocumplido: cuanto menos se fomenta la participación de las mujeres, menos atraídas o comprometidas estarán con los videojuegos y por ende menos experimentadas o con peor desempeño se vuelven en comparación con los hombres (Brown et al., 1997).

**“Se considera que las jugadoras deben ser tratadas con delicadeza, condescendencia y atención”**

La cuarta creencia que las jugadoras tienen respecto a por qué ocurren las violencias contra ellas es que se considera que las jugadoras son personas a las que se les debe tratar con delicadeza y condescendencia. Esto sucede solo en los casos en que no son tratadas con agresividad o de manera negativa.

Yo creo que sí, o sea, hay más presión en ese tema, incluso cuando empiezas a jugar de frente muchas personas están como queriéndote ayudar, pero, o sea, no necesariamente necesitas ayuda [...] Entonces los comentarios son como si no son negativos, te tratan con condescendencia como si por ser mujer no entendieras el juego [...]. (Entrevistada 1, 22 años).

Frente a esta situación, las jugadoras reconocen que el trato condescendiente por parte de los hombres puede llegar a ser de “mucho provecho” para la mujer dentro del

videojuego, lo cual resulta como un recurso para ellas, en tanto se encuentran en una posición de desventaja y en un ambiente agresivo.

[...] cuando se dan cuenta que los hombres las trataban de menos, lo que hacían era “voltearle el pastel”, por decirlo de alguna forma. Los trataban de “ay mi amor que no sé qué que, no sé nada”, “sabes que necesito que me ayudes”, “necesito que me instruyas”, “necesito que me regales cosas” y entre comillas se “aprovechaban” de eso [...] es como un tema de ella que tengo una desventaja por ser mujer, pues me voy a aprovechar de eso (Entrevistada 6, 22 años).

Esta condescendencia hacia las jugadoras estaría relacionada a los estereotipos de los jugadores respecto a su condición de mujer (Pons, et al. 2013). Este conjunto de actos daría cuenta de la visualización de las mujeres como débiles o que no pueden o deben ser partícipes de las actividades consideradas masculinas (Rodríguez, 2009). En estos contextos masculinizados, hablamos de un sexismo benevolente, que incluso genera un beneficio, de este modo ser mujer se convierte en un proceso complejo y lleno de matices en el cual ellas llevan a cabo diversas estrategias para lograr adaptarse y permanecer en el juego (Gutierrez y Duarte, 2012). Eso daría cuenta de que ellas mismas están inmersas en el orden de género y que, en situaciones que pueden tener apariencia de ser beneficiosas, ellas se vuelven cómplices del sexismo y se dejan pertenecer al colectivo, prolongando de esa manera su supremacía (Mingo y Moreno, 2017).

## **Estilos de afrontamiento de las jugadoras frente a las violencias vivenciadas**

### **Estrategias de afrontamiento más comunes**

Entre las estrategias de afrontamiento más comunes que utilizan las jugadoras se encuentran el **dejar los videojuegos y cambiarse el nombre de usuario** en el videojuego. Estas estrategias se emplean con el objetivo de evitar recibir cualquier tipo de violencia en estos espacios y son las primeras opciones que las jugadoras toman en consideración para hacer frente a estas vivencias.

[...] Yo creo que esas dos ideas entre comillas se podrían decir que son las más comunes, esas son las dos conclusiones a las que llegas más rápido, o quedarte donde estás o aprender y cambiar o dejar el juego de plano. Entonces este...Y ya creo que, o bueno cambiarte el Nick y ponerte “Trump” o algo así (risas), que es un nombre de hombre. (Entrevista 1, 22 años).

Asimismo, las jugadoras pueden optar por **evitar utilizar el chat de voz** de los videojuegos. Al igual que las estrategias de afrontamiento explicadas previamente, lo que se busca es evitar leer o recibir comentarios negativos o insultos que puedan afectarlas.

No abro el chat de voz a menos que esté con mis amigos o la mayoría de ellos, o si no, mejor dicho, no abro el chat de voz en Dota [...] otras amigas que juegan [...] me comentan que prefieren no abrir cámara, prefieren no abrir chat de voz, prefieren no mostrarse y ser un hombre más para que no las acosen porque tarde o temprano siempre pasa. (Entrevistada 7, 20 años).

Por último, otra de las estrategias que emplean las jugadoras es optar por **ignorar los comentarios ofensivos o negar la situación de violencia**. No obstante, también hay algunas jugadoras que optan por **responder a los comentarios o insultos**, debido a que les enoja demasiado leerlos, esto lo hacen especialmente si están en compañía de amigos

Bueno la mayoría de veces yo siento que las ignoran; o sea, si ya son más groseros como yo, yo respondo, cuando ya es algo que me molestó normalmente contesté [...] O sea, yo por mi parte no he visto a muchas chicas que respondan, yo si respondo en general y más si estoy con amigos, si tengo amigos y amigas alrededor respondo más todavía porque siento que hay gente que me va a apoyar. Pero la mayoría se queda callada y no dice nada, como el juego tiene la opción de mutear al otro jugador que te está molestando, es más fácil ignorarlo. (Entrevista 1, 22 años).

Los videojuegos en línea pueden ser un entorno tóxico para las mujeres, por ende, las jugadoras tienden a utilizar comúnmente estrategias que incluyen la neutralización de género a través del nombre del juego, evitar la comunicación con otros jugadores, ignorar los comentarios y retirarse del juego (Fox y Tang, 2016; Cote, 2017). Estas estrategias surgen principalmente porque las organizaciones de videojuegos no responden a las quejas de las jugadoras (Fox y Tang, 2016). Cabe mencionar que responder a los insultos o confrontar directamente al jugador/acosador es una de las estrategias poco identificadas en estudios anteriores. No obstante, Herring (1999) analizó interacciones en línea en las que los participantes masculinos acosaron a las mujeres y ante la resistencia de ellas a ser degradadas, los perpetradores se respaldaron mutuamente y trataron las quejas de las mujeres como amenazas a su libertad de expresión. Las mujeres que responden a estos comentarios incómodos tienden a ser silenciadas o atacadas; por lo tanto, se quedan sin ningún otro recurso real que no sea abandonar el espacio en línea (Herring, 1999).

### **Estrategias de afrontamiento menos comunes**

Entre las estrategias de afrontamiento menos comunes que utilizan las jugadoras se encuentran **las denuncias** hacia el jugador o jugadores que las insultan o acosan. Estas denuncias las hacen por medio de los canales que ofrece el videojuego, aunque muchas de ellas optan por hacerlo a través de las comunidades vinculadas al videojuego en las redes sociales.

[...] no me quedaría callada, o sea, lo denuncio por el juego, quizás lo denuncié por Facebook o lo denuncio por alguna página relacionada al juego, en grupos relacionados al juego para que vean de que es capaz. (Entrevistada 7, 20 años).

Las jugadoras también pueden optar por **mejorar sus habilidades** en el videojuego, con el fin de evitar que los jugadores tengan “motivos” para ofenderlas. Lo que buscan con esta estrategia es ser autodidactas y demostrarles a los jugadores que son buenas jugando.

Yo creo que la mejor manera de afrontar esa situación es jugar sola y practicar [...] las comunidades en los juegos a veces son muy tóxicas, entonces yo creo que sí, o sea la manera de afrontar esto es olvidarte de lo que te han dicho y seguir practicando. (Entrevistada 3, 21 años).

Asimismo, las jugadoras en ocasiones optan por **jugar con amigos** para evitar enfrentar situaciones de violencia con personas extrañas, quienes tienen más probabilidades de insultarlas o acosarlas. Las jugadoras también **conversan con sus amistades** para tener un espacio de soporte frente a casos de violencia.

Creo que otras también se quejan, pero no creo que se quejan con esos chicos sino con su grupo de amigos y otros optan por más evitar esas situaciones y simplemente jugar con sus amigos o jugar con personas que ya conocen. (Entrevistada 9, 20 años)

Las denuncias son una estrategia de afrontamiento utilizada por las jugadoras para abordar, mitigar o prevenir que ocurra el acoso y los insultos (Fox y Tang, 2016). Esta estrategia activa es la búsqueda de la justicia a través del juego para señalar el mal comportamiento de los jugadores (Cote, 2017). No obstante, estas denuncias son poco frecuente por la falta de políticas y apoyo contra el discurso de odio y el acoso contra las jugadoras (Jenson y De Castell, 2013). Asimismo, las mujeres pueden buscar mejorar sus habilidades con el objetivo de enfatizar un alto rango o nivel de experiencia dentro del videojuego y así evitar el acoso y los insultos (Cote, 2017). Sin embargo, esta estrategia

presenta desventajas, en tanto las mujeres están constantemente presionadas a mantener el nivel de habilidad que necesitaban para prevenir los actos negativos (Cote, 2017). Por último, las jugadoras pueden optar por buscar ayuda a través de amistades, la cual es una de las estrategias más efectivas, pero menos comunes (Fox y Tang, 2016; Knapp et al., 1997). Contar con amigos/as al jugar puede ser suficiente para hacer frente a estos casos, ya que los comentarios de las amistades brindan un apoyo constante a las jugadoras (Cote, 2017).

### **Aspectos positivos identificados por las jugadoras**

En sus experiencias como jugadoras de videojuegos MOBA, las mujeres identifican dos puntos positivos principales, los cuales les ha servido para encontrar un espacio de escucha y soporte frente a las violencias que han visto o experimentado.

#### **Apoyo constante entre las jugadoras mujeres**

Las jugadoras consideran que la relación que establecen con otras mujeres en los videojuegos MOBA es uno de los aspectos más positivos de jugar. Asimismo, consideran que esta relación se caracteriza por el apoyo constante y cooperación para jugar.

Cuando he jugado con mujeres que conozco son de apoyo [...] cuando son puras mujeres y hay confianza o cuando la mayoría son mujeres y hay confianza dentro del equipo, no de personas, y sabes que la mayoría es mujer y puedes hacer buenas *plays*, son de apoyo “oye vamos juntas”. Hay mucha cooperación con el equipo de mujeres [...]. (Entrevistada 6, 22 años).

Entre las jugadoras se estaría generando redes de apoyo, las cuales son entendidas como aquellas interacciones humanas, que incluyen formas de relación, comunicación e intencionalidad con otras personas, a partir de la revaloración de acontecimientos considerados adversos (Dabas y Najmanovich, 1995; Zúñiga y Mendoza, 2010). La orientación, los consejos, la información y la motivación que otorgan los miembros de estas redes de apoyo generan apoyo moral, además de fortalecer la autoestima y motiva a emprender cambios (Zúñiga y Mendoza, 2010). Estas redes de apoyo serían una muestra de sororidad entre ellas al ser mujeres que se encuentran insertas en un contexto machista y hostil (Lagarde, 2012). Esta sororidad emerge como una alternativa para avanzar en este espacio virtual masculinizado donde ante la falta de políticas y medios de soporte, las mujeres puedan establecer entre ellas un espacio de alianza en el cual se brinda apoyo, reconocimiento e identificación positiva con el género (Lagarde, 2012)

#### **Espacio de sanación a través del testimonio**

Las jugadoras consideran que las experiencias de violencias vividas son situaciones que fueron difíciles de afrontar. Frente a ello, encontrar un espacio de escucha y soporte a través de sus testimonios genera en ellas bienestar, debido a que se sienten liberadas y comprendidas. Además, este espacio las ayuda a reflexionar sobre esas vivencias.

Me he sentido cómoda, he estado recordando bastante, tratando de recordar también y me gusta haberlo hablado porque es como un espacio de soporte, en el que lo analizas, un espacio para pensarlo y también pensar que esto es importante. (Entrevistada 4, 25 años).

Bien, normal, o sea, creo que también es bastante liberador hablar de todas estas cosas con alguien que pueda comprender, o sea, muy aparte de lo que son mis amigos. Sino también contar estos casos que suceden en las grandes comunidades tóxicas que existen en estos juegos. (Entrevistada 7, 20 años).

Ante la búsqueda de justicia, muchas víctimas de eventos traumáticos han encontrado espacios importantes en las cuales han podido expresar sus testimonios, después de estar por mucho tiempo silenciadas (Neumann y Anderson, 2014). Las comisiones de la verdad y la reconciliación que se han establecido en distintos países han evidenciado que las víctimas pueden beneficiarse al hablar sobre sus recuerdos traumáticos en espacios considerados seguros (Blackwell, 2005). En el caso de las mujeres víctimas de violencias, se han consolidado diferentes espacios en los cuales se reúnen en grupos donde narran sus recuerdos y experiencias, de tal manera que estos relatos les permiten recuperar su salud integral (Soriano y López, 2019). De esta manera, afianzan un espacio de mujeres y para mujeres en los que se busca la participación íntegra y la creación de sitios para formarse y sanarse (Soriano y López, 2019).

## Conclusiones

A partir del análisis de los resultados de esta investigación, y a modo de conclusión general, se evidencia que las jugadoras mujeres de videojuegos MOBA deben enfrentarse a distintas experiencias adversas a lo largo de sus trayectorias en los videojuegos. Estas experiencias negativas están marcadas principalmente por manifestaciones de violencia psicológica, acoso sexual, violencia estructural y violencia simbólica. La violencia psicológica y el acoso sexual son las violencias más evidentes para las jugadoras, por lo que ellas consideran que estas son las principales formas de crear un ambiente hostil e incómodo para las mujeres en los videojuegos. No obstante, también se evidencian manifestaciones de violencia estructural y simbólica, las cuales se encuentran más naturalizadas en las jugadoras.

Frente a estas experiencias, las jugadoras elaboran una serie de estrategias de afrontamiento que se enfocan principalmente en ocultar su identidad y evitar el contacto con los otros jugadores. Sin embargo, una estrategia de afrontamiento particular que se identificó en el presente estudio es que las jugadoras de videojuegos MOBA optan por responder a las manifestaciones de violencia por parte de los jugadores hombres. Esta estrategia no ha sido abordada en investigaciones previas, por lo que podría responder a una dinámica particular presente en jugadoras de este tipo de videojuegos.

La naturalización de las violencias por parte de las jugadoras se hace más evidente en las creencias que tienen sobre las violencias que experimentan los videojuegos. Estas creencias se centran en considerar que las mujeres son quienes pueden estar reforzando los estereotipos que se tiene sobre su relación con los videojuegos, considerando que son ellas quienes no se involucran en los videojuegos o quienes se sexualizan al jugar. Asimismo, las jugadoras han tenido que normalizar otras manifestaciones de violencia como la representación de los personajes femeninos, ello se da principalmente a través del realce de características no físicas asociadas al personaje como la fuerza, las habilidades, entre otros.

Cabe mencionar que para las jugadoras estas violencias ocurren principalmente por la presencia de estereotipos respecto a las mujeres y los videojuegos. Se considera que las mujeres son totalmente ajenas a estos espacios o que son inferiores en comparación a los hombres. De esta manera, ellas consideran que se busca justificar la exclusión y la violencia que se ejecuta contra las mujeres, con el fin de reforzar la idea de que los videojuegos “no son espacios” para ellas. Asimismo, se tiene una visión de las

mujeres como débiles o delicadas, de ello que se les suele subestimar o considerar que no pueden desenvolverse sin compañía de un hombre.

A pesar de este contexto agresivo para las jugadoras, ellas resaltan aspectos positivos que les han brindado un espacio de soporte frente a las violencias. Las jugadoras suelen apoyarse y tener una dinámica armoniosa al jugar entre ellas, para así crear un lugar seguro en el que las mujeres puedan desenvolverse en los videojuegos. Además, tener un espacio para compartir los casos de violencia vivenciados les ha permitido conseguir paz y bienestar, tomando en cuenta que muchas de ellas han guardado silencio sobre sus experiencias durante años. Cabe destacar que este es un aspecto no identificado en estudios anteriores sobre mujeres y videojuegos, por lo que podría presentarse como una dinámica particular que presentan las jugadoras en los videojuegos MOBA al ser un juego cooperativo.

Considerando lo anteriormente expuesto, se recomienda para futuros estudios explorar la presente problemática con las jugadoras en adolescentes, puesto que estas experiencias adversas pueden incidir en la formación de sus identidades al encontrarse en una etapa crítica para la misma. Cabe destacar que muchas de las experiencias en torno a las violencias que han narrado las participantes del presente estudio han sucedido cuando ellas eran más jóvenes. Asimismo, se sugiere indagar en las experiencias de jugadoras que compiten a nivel profesional y de jugadoras trans, en tanto las violencias de género hacia ellas pueden presentar dinámicas particulares. Esta es una población que no ha sido explorada en investigaciones anteriores y de las cuales se tiene poca información sobre sus experiencias. Además, se recomienda explorar cómo los jugadores hombres conciben a las jugadoras mujeres en videojuegos de tipo MOBA, ya que de esta manera se podría tener una visión más completa sobre la presente problemática. También, se sugiere que el instrumento utilizado puede mejorarse empleando preguntas generales sobre la postura de la participante antes los casos expuestos, sin tener que realizar una pregunta por cada frase o personaje que se presentan. Por último, se recomienda presentar imágenes tanto de personajes mujeres como hombres para identificar las diferencias que les asignan las participantes en el rol que ocupan (*carry, support, jungle*) como en su presentación física.

El presente estudio reveló algunas limitaciones en lo que respecta al trabajo de campo realizado. En primer lugar, se destaca que las entrevistas fueron realizadas de manera virtual por motivos de la pandemia a causa del COVID-19, esto ocasionó que se presentaran problemas de conexión y dificultades en la contención ante desbordes emocionales. No obstante, se pudo aplicar de manera correcta el protocolo de contención

preparado y adaptado previamente para entornos virtuales. En segundo lugar, expresar las experiencias de violencia fue difícil para algunas de las entrevistadas, puesto que en momentos se les hacía complicado lograr verbalizar lo que sentían. En todo momento se respetó que las participantes decidieran continuar o no con sus relatos sobre sus experiencias. En tercer lugar, el tiempo de la entrevista si bien no fue considerada agotadora para la mayoría de las participantes, una de las jugadoras consideró que se le hizo extensa, lo cual pudo haber ocasionado cansancio e influenciado en sus respuestas.

Para finalizar es importante enfatizar que el presente estudio fue para las participantes un espacio de crecimiento y sanación. Esto debido a que recordar y verbalizar los eventos vivenciados, así como recibir una escucha atenta y un espacio de soporte les permitió sentirse liberadas y comprendidas respecto a los casos de violencia experimentados.



### Referencias Bibliográficas

- Acuña, O. (2017) *La complicidad masculina y su influencia en la violencia contra las mujeres: análisis de las relaciones de complicidad intragenéricas de hombres que han participado en procesos de formación sobre nuevas masculinidades impulsados por la REDMAS y su influencia en la violencia contra las mujeres* [Tesis de Maestría, Universidad Centroamericana]. Repositorio institucional de la Universidad Centroamericana <http://repositorio.uca.edu.ni/4797/>
- Adrianzén, I. (2014). *¡Alto! Problema de violencia contra la mujer*. Lima: Universidad de San Martín de Porres.
- Arancibia, J., Billi, M., Bustamante, C., Guerrero, M. J., Meniconi, L., Molina, M. y Saavedra, P. (2015). Acoso sexual callejero: contexto y dimensiones. *Observatorio contra el acoso callejero en Chile*, 3-24.
- Arenas, L. (2013). *Violencia psicológica y mantenimiento en relaciones de pareja* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/1692>
- Arriola, I. (2013). *Obstáculos en el acceso a la justicia de víctimas de violencia psicológica en el procedimiento de violencia familiar nacional. ¿Decisiones justas con enfoque de Derechos Humanos y de género?* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/5814>
- Astorino, J. y Melo, A. (2016). *Rosa o celeste: estereotipos sobre ser niño y niña que se construyen y reproducen en las publicidades sobre productos de consumo infantil*. Villa María: Universidad Nacional de Villa María.
- Barak, A. (2005). Sexual harassment on the internet. *Social Science Computer Review*, 23(1), 77–92. <https://doi.org/10.1177/0894439304271540>
- Beasley, B., y Collins, T. (2002). Shirts vs. skins: Clothing as indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication and Society*, 5, 279–293. [https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503\\_3](https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3)
- Bègue, L., Sarda, E., Gentile, D. A., Bry, C., & Roché, S. (2017). Video games exposure and sexism in a representative sample of adolescents. *Frontiers in Psychology*, 8, 466–472. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00466>

- Behm-Morawitz, E. y Mastro, D. (2009). Effects of the sexual objectification of female characters in video games on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 6, 808–823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Blackwell, D. (2005). Psychotherapy, Politics and Trauma: Working with Survivors of Torture and Organized Violence. *Group Analysis*, 38, 307–323. <https://doi.org/10.1177/0533316405052386>
- Blitchtein-Winicki, D. y Reyes-Solari, E. (2012). Factores asociados a violencia física reciente de pareja hacia la mujer en el Perú, 2004-2007. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 29(1), 35-43. <https://doi.org/10.1590/S1726-46342012000100006>
- Bohns, V. y DeVincent, L. (2019). Rejecting Unwanted Romantic Advances Is More Difficult Than Suitors Realize. *Social Psychological and Personality Science*, 10(8), 1102-1110. <https://doi.org/10.1177/1948550618769880>
- Borg, M (2001). Teacher's beliefs. *English Language Teachers Journal*, 55, 186 – 188.
- Bott, S., Guedes, A., Goodwin, M. y Adams J. (2014). *Violencia contra la mujer en América Latina y el Caribe: Análisis comparativo de datos poblacionales de 12 países*. Washington D. C.: Organización Panamericana de la Salud.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Brown, R. M., Hall, L., Holtzer, R., Brown, S., y Brown, N. (1997). Gender and video gameperformance. *Sex Roles*, 36(11–12), 793–812
- Brown, M. (2014). *Women and video games: representation, experiences, identity, and acceptance*. Montfort University, Leicester.
- Caballero, S. L. (2018). *Acoso sexual callejero en Lima Metropolitana* [tesis de licenciatura, Universidad de Lima]. Repositorio institucional de la Universidad de Lima <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/7541>
- Callejo, M. y Vila, A. (2003). Origen y formación de las creencias sobre la resolución de problemas. Estudio de un grupo de alumnos que comienzan la educación secundaria. *Boletín de la Asociación Matemática Venezolana*, 10(2), 173-194.
- Campbell, A. (2002). *A mind of her own: The evolutionary psychology of women*. Oxford University Press.
- Carr, D. (2005). Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences. *Simulation & Gaming - Simulat Gaming*, 36(4), 464-482. <https://doi.org/10.1177/1046878105282160>

- Chan, E. (2008). *Females' video game playing motivation and performance: Examining genderstereotypes and competence goals* [Tesis de doctorado, University of Southern California]
- Chandler, A. (2019). Gamer Speak: Analyzing Masculine Speech in Gaming Culture. *College Language Association Journal*, 7, 11-34.
- Cote, A. (2015). "I can defend myself" women's strategies for coping with harassment while gaming online. *Games and Culture*, 12(2), 136-155.  
<https://doi.org/10.1177/1555412015587603>
- Creswell, J. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications, Incorporated.
- Cueva, S., Mendiola, F. y Valega, C. (2016). Subjetividades y violencia: Una aproximación a las subjetividades de mujeres que han sufrido violencia psicológica por parte de sus parejas. En Pontificia Universidad Católica del Perú (Ed.), *Voces que rompen el silencio de la violencia* (pp. 11-51). Lima, Perú: Depósito legal de la Biblioteca Nacional del Perú.
- Dabas, E. y D. Najmanovich (1995). *Redes el lenguaje de los vínculos*. Paidós: Buenos Aires.
- De Angeli, A., & Brahnam, S. (2006). Sex stereotypes and conversational agents. *Proc. of Gender and Interaction: real and virtual women in a male world*, Venice, Italy.
- Déllano, B. y Rosalba, T. (1993). *Asedio sexual en el trabajo*. Centro de Estudios de la Mujer
- Dialogando. (4 de marzo de 2019). *Dialogando sobre el machismo en los videojuegos* [Archivo de video]. Youtube.  
[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=a5\\_IybFI524&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=a5_IybFI524&feature=emb_title)
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M. y Varela, M. (2013) La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167.
- Dietz, T. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38, 425-442.
- Dill, K. y Thill, K. (2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Sex Roles*, 57(11), 851-864.

- Disalvo, B. (2016). Gaming Masculinity. En Y. Kafai, G. Richard y B. Tynes. (Ed.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming* (pp. 105-111). Editorial ETC Press.
- Downs, E. y Smith, S. (2010). Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*, 62(11), 721-733.
- Eagly, A. y Steffen, V. (1984). Gender stereotypes stem from the distribution of women and men into social roles. *Journal of Personality and Social Psychology*, 46, 735–754. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.46.4.735>
- Eagly, A., y Karau, S. (2002). Role congruity theory of prejudice toward female leaders. *Psychological Review*, 109(3), 573–598.
- Ellsberg, M. & Heise, L. (2005). *Researching violence against women: A practical guide for researchers and activists*. Washington, DC: Organización Mundial de la Salud.
- Embrick, D., Talmadge, J., Lukacs, A. (2012). *Social exclusion, Power, and Video Game Play*. Plymouth, Reino Unido: Lexington Books.
- Entertainment Software Association (ESA) (2022). *Essential Facts About the Video Game Industry*. Entertainment Software Association. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf>
- European Union Agency for Fundamental Righ. (2014). *Violence against women: an EU-wide survey*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Fiestas, F., Rojas, R., Gushiken, A. y Gozzer, E. (2012). ¿Quién es la víctima y quién el agresor en la violencia física entre parejas?: estudio epidemiológico en siete ciudades del Perú. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 29(1), 44-52.
- Fitzgerald, L., Drasgow, F., Hulin, C., et al. (1997). Antecedents and consequences of sexual harassment in organizations: A test of an integrated model. *Journal of Applied Psychology*, 82(4), 578-589.
- Flores, N. (2015). *Expectativas y demandas de las mujeres víctimas de violencia: Un estudio sobre las unidades de atención en la lucha contra la violencia hacia la mujer, en el distrito de Villa María del Triunfo* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/5930>

- Fondo de Desarrollo de las Naciones Unidas para la Mujer (2010). *Estudio sobre tolerancia social e institucional a la violencia basada en género en Colombia*. Editorial de ONU Mujeres
- Fordham, J., Ratan, R., Huang, K. y Silva, K. (2020). Stereotype Threat in a Video Game Context and Its Influence on Perceptions of Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM): Avatar-Induced Active Self-Concept as a Possible Mitigator. *American Behavioral Scientist*, 64(7), 1-27.  
<https://doi.org/10.1177/0002764220919148>
- Fox, J. y Tang, W. (noviembre de 2013). *Harassment in online video game and predictors of video game sexism* [Discurso principal]. Annual Conference of the National Communication Association, Washington, DC.
- Fox, J., & Tang, W. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Fox, J., Ralston, R., Cooper, C., and Jones, K. (2015). Sexualized avatars lead to women's self-objectification and acceptance of rape myths. *Psychology of Women Quarterly*, 39, 349-362. <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>
- Fox, J. & Tang, W. (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), 1-34.  
<https://doi.org/10.1177/1461444816635778>.
- Frontier (2021). *Women Rank the Best Gaming Communities*.  
<https://frontier.com/resources/women-rank-gaming-communities-study>
- Gao, G., & Shih, P. C. (2018). *Does Platform Matter? A Game Design Analysis of Female Engagement in MOBA Games*. Indiana, Estados Unidos: Digital Games Research Association.
- García-Moreno, C., Heise, L., Jansen, H., Ellsberg, M. & Watts, C. (2005). Violence Against Women. *Journal of Epidemiology & Community Health*, 310, 1282-1283. <http://dx.doi.org/10.1136/jech.2004.022756>
- Gherardi, N. (2012). Otra vez sobre violencia y mujeres. En D. Alméra y C. Calderón. (Ed.), *Si no se cuenta, no cuenta. Información sobre la violencia contra las mujeres* (pp. 17-31). Santiago, Chile: Editorial de las Naciones Unidas.
- Grabe, S., Ward, L. M., and Hyde, J. S. (2008). The role of the media in body image concerns among women: a meta-analysis of experimental and correlational

- studies. *Psychological Bulletin*, 134, 460–477. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.134.3.460>
- Graner Ray, S. (2004). *Gender inclusive game design: Expanding the market*. Charles River Media.
- Gray-Denson, K., Buyukozturk, B. & Hill, Z. (2017). Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. *Sociology Compass*, 11, 1-8. <https://doi.org/10.1111/soc4.12458>
- Gutierrez, S. y Duarte, M. (2012). Ingenieras o ingenieros: como se conciben las mujeres en el campo de la ingeniería. En A. Gómez y D. Maffia (Coordinadoras). *IX Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología y Género*. Congreso llevado a cabo en Sevilla, España.
- Haferkamp, N. & Herbers, M. R. (2012). What if Bourdieu had played FarmVille? examining users’ motives for playing the browser game FarmVille in relation to socio-demographic variables. *Publizistik*, 57 (2), 205–223. <https://doi.org/10.1007/s11616-012-0144-y>
- Heeter, C. (2014). Femininity and Video Games. En P. Bernard y J. Mark. (Ed.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 1-9). Michigan, Estados Unidos.
- Heintz-Knowles, K. y Henderson, J. (Agosto 2002). *Gender violence, and victimization in top-selling video games*. Artículo presentada en la conferencia anual de Association for Education in Journalism and Mass Communication, Miami, Florida.
- Hennink, M.; Hutter, I. & Bailey, A. (2011). *Qualitative Research Methods*. Londres, Inglaterra: Sage.
- Hernández, W. (2019). No una, sino varias formas de ser víctima: Patrones de victimización en relaciones de pareja. En W. Hernández. (Ed.), *Violencias contra las Mujeres. La necesidad de un doble plural* (pp. 25-60). Lima, Perú: Impresiones y Ediciones Arteta.
- Herring, S. C. (1999). The rhetorical dynamics of gender harassment on-line. *The Information Society*, 15(3), 151-167. <https://doi.org/10.1080/019722499128466>
- Instituto de la Mujer (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Pardedós.

- Instituto de Opinión Pública (IOP) (2013). *Acoso sexual callejero*. Estudios IOP, 2013. Lima: Instituto de Opinión Pública de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) (2021). *Encuesta Demográfica y de Salud Familiar (ENDES)* [Conjunto de datos]. [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1838/index.html](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1838/index.html)
- Ivory, J. (2006). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication & Society*, 9(1), 103–114. [https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0901\\_6](https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0901_6)
- Jenson, J., De Castell, S. y Fisher, S. (2007). Girls playing games: Rethinking stereotypes. En Association for Computing Machinery. (Ed.), *Proceedings of the 2007 conference on Future Play* (pp. 9–16). New York, Estados Unidos: ACM.
- Jenson, J. y De Castell, S. (2013). Tipping Points: Marginality. Misogyny and Videogames. *Journal of Curriculum Theorizing*. 29(2), 72-85.
- Jenson, J., Taylor, N., de Castell, S., y Dilouya, B. (2015). Playing with our selves: Multiplicity and identity in online gaming. *Feminist Media Studies*, 15(5), 860–879.
- Juul, J. (2009). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kaye, L. y Pennington, C. (2016). “Girls can’t play”: The effects of stereotype threat on females’ gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Knapp, D., Faley, R., Ekeberg, S., et al. (1997). Determinants of target responses to sexual harassment: A conceptual framework. *Academy of Management Review* 22(3), 687-729. <https://doi.org/10.5465/amr.1997.9708210723>
- Kristinsdóttir, R. (2015). Cultura de violencia: normalización de la violencia de género en Guatemala. En E. Domínguez y S. Castro (Eds.), *Memorias y movilizaciones de género en América Latina* (pp. 102-125). School of Global Studies Universidad de Gotemburgo.
- Krug, E., Dahlberg, L., Mercy, J., Zwi, A. & Lozano, R. (Eds.). (2002). *Report on Violence and Health*. Geneva, Suiza: Office of Publications. World Health Organization.

- Kuznekoff, J. y Rose, L. (2013) Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541-556.
- Lagarde, M. (2012). Pacto entre mujeres. Sororidad. En M. Lagarde (Ed.). *El feminismo en mi vida. Hitos, claves y topías* (pp. 557-569). Instituto de las Mujeres del Distrito Federal.
- Lasley, T.J. (1980). Preservice teacher beliefs about teaching. *Journal of Teacher Education*, 31(4), 38-41. <https://doi.org/10.1177/002248718003100410>
- Lazarus, R. S. & Folkman, S. (1984). *El concepto de afrontamiento en estrés y procesos cognitivos*. Barcelona: Martínez Roca.
- Legeren, B. (2011). *Las chicas son Guerreras. Las mujeres como consumidoras de videjuegos*. Pontevedra, España: Universidad de Vigo.
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 1-14. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Lukianov, C. (2014). *Finding the Invisible Player and Understanding Women's Experiences in Online Multiplayer Video Game Environments* [Tesis de maestría, Syracuse University]
- Mainiero, L. y Jones, K. (2013). Sexual harassment versus workplace romance: Social media spillover and textual harassment in the workplace. *The Academy of Management Perspectives*, 27, 187–203. <https://doi.org/10.5465/amp.2012.0031>
- Mantilla, S. (2015). La revictimización como causal de silencio de la víctima. *Revista de ciencias forenses de Honduras*, 1(2), 4-12.
- Maqueda, M. (2006). La violencia de género: Entre el concepto jurídico y la realidad social. *Revista electrónica de ciencia penal y criminología*, 8(2), 1-13.
- McDaniel, M. (2016). *Women in Gaming: A Study of Female Players. Experiences in Online FPS Games* [Tesis de bachillerato, The University of Southern Mississippi, Mississippi]
- Mestre, M., Tur, A. y Samper, P. (2008). *Impacto psicosocial de la violencia de género en las mujeres y sus hijos e hijas*. Valencia: Editorial de la Universitat de València.
- Mingo, A. y Moreno, H. (2017). Sexismo en la universidad. *Estudios Sociológicos de El Colegio de México*, 35(105), 571-588.

- Ministerio de la mujer y poblaciones vulnerables. (2016a). *Violencia basada en género. Marco conceptual para las políticas públicas y la acción del Estado*. Lima, Perú: Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú.
- Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (2016b). *Perfil sociopsicológico de los varones sentenciados por violación sexual contra mujeres, en los establecimientos penitenciarios de Pucallpa, Huancayo y Huacho*. Lima: MIMP.
- Ministerio de Justicia y Derechos Humanos (2018). *Agresores sexuales: antecedentes y trayectorias sexuales de adultos mayores reclusos por delitos sexuales*. Lima: MINJUSDH.
- Miracco, M., Rutzstein, G., Lievendag, L., Arana, F., Scappatura, M., Elizathe, L. y Keegan, E. (2010). Estrategias de afrontamiento en mujeres maltratadas: La percepción del proceso por parte de las mujeres. *Anuario de Investigaciones*, 17, 59-67.
- Mishra, J. (1990). Managing the grapevine. *Public Personnel Management*, 19(2), 213–28. <https://doi.org/10.1177/009102609001900209>
- Morgenroth, T., Stratemeyer, M., & Paaßen, B. (2020). The Gendered Nature and Malleability of Gamer Stereotypes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(8), 557–561. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0577>
- Mora, M. y Silicia, M. (2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing*, 28, 128-138. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>
- Mou, Y., & Peng, W. (2009). Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*, 922-937.
- Movistar España. (5 de marzo de 2019a). MOVISTAR: En el Día de la Mujer 2019, por un gaming libre de violencia machista #MyGameMyName [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=x6xnt7CrAcY>
- Movistar España. (5 de marzo de 2019b). MOVISTAR: Los problemas de las mujeres en el gaming - insultos. #MyGameMyName [Archivo de video]. Youtube, [https://youtu.be/Y\\_WNostfYjs](https://youtu.be/Y_WNostfYjs)
- Movistar eSports. (5 de marzo de 2019). Presentación de la campaña #MyGameMyName [Archivo de video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_rKvIDCLeHs](https://www.youtube.com/watch?v=_rKvIDCLeHs)
- Nespor, J. (1987). The role of beliefs in the practice of teaching. *Journal of Curriculum Studies*, 19 (4), 317-328. <https://doi.org/10.1080/0022027870190403>

- Neumann, K. y Anderson, D. (2014). Introduction: Violence, Justice and the Work of Memory. *International Journal of Conflict and Violence*, 8(1), 4–15.
- Núñez, S. (2021). Violencia contra las mujeres y feminicidio íntimo a la sombra del covid-19: Los efectos perversos del confinamiento. *Política y cultura*, 55, 99-119
- Organización Internacional del Trabajo. (2013). *Acoso sexual en el trabajo y masculinidad: Exploración con hombres de la población general. Centro América y República Dominicana*. Editorial de la Organización Internacional del Trabajo.
- Organización Internacional del Trabajo. (2017). *Igualdad de oportunidades y trato entre mujeres y hombres en el lugar de trabajo. Módulo formativo para la inspección del trabajo. Manual de personas facilitadoras*. Editorial de la Organización Internacional del Trabajo.
- Organización Mundial de la Salud. (2005). *Estudio multipaís de la OMS sobre salud de la mujer y violencia doméstica contra la mujer: primeros resultados sobre prevalencia, eventos relativos a la salud y respuestas de las mujeres a dicha violencia: resumen del informe*. Ginebra, Suiza: OMS.
- Quirós, E. (2003). El impacto de la violencia intrafamiliar: Transitando de la desesperanza a la recuperación del derecho a vivir libres de violencia. Ministerio de Salud. *Perspectivas Psicológicas*, 3-4(5), 155-163.
- Paaßen, B., Morgenroth, T. & Stratemeyer, M. (2016). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76, 421–435.
- Pajares, F (1992). Teachers' Beliefs and Educational Research: Cleaning Up a Messy Construct. *Review of Educational Research*, 62, (3), 307-332.  
<https://doi.org/10.3102/00346543062003307>
- Pecho, P. (2017). *Sexismo ambivalente, pensamientos patriarcales y violencia simbólica intra e inter género en Lima y Huancayo* [Tesis de Licenciatura]. Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú  
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/9129>
- Pena, G. y Viña, A. (2001). Análisis de las creencias de algunos docentes de Educación Inicial con referencia al enseñar. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 1(9), 7-21.

- Perry, A. (2012). Women and Video Games: Pigeonholing the Past. *Scripps Senior Theses*, 135.
- Pierce, C. y Aguinis, H. (1997). Bridging the gap between romantic relationships and sexual harassment in organizations. *Journal of Organizational Behavior*, 18, 197–200.
- Pons, Calvet, Tura y Muñoz, 2013 (2013). Análisis de la Igualdad de Oportunidades de Género en la Ciencia y la Tecnología: Las carreras profesionales de las mujeres científicas y tecnólogas. *OmniaScience*, 9(1), 65-90
- Ponte, J. (1999). Las creencias y concepciones de maestros como un tema fundamental en la formación de maestros. En Krainer, K. y Goffree, F. (Eds.) *On research in teacher education: From a study of teaching practices to issues in teacher education* (43-50). Osnabrück: Forschungsintitut für Mathematikdidaktik.
- Prescott, J. & Bogg, J. (2010). The computer games industry: Women's experiences of work role in a male dominated environment. En A. Cater-Steel & E. Cater. (Ed.), *Women in Engineering, Science and Technology: Education and Career Challenges* (pp.138-152). Australia: IGI Global.
- Prescott, J. & Bogg, J. (2011). Segregation in a Male-Dominated Industry: Women Working in the Computer Games Industry. *International Journal of Gender, Science and Technology*, 3(1), 205-227.
- Quispe, M., Curro, O., Cordova, M., Pastor, N., Puza, G. y Oyola, A. (2018). Violencia extrema contra la mujer y feminicidio en el Perú. *Revista Cubana Salud Pública*, 44(2), 278-294.
- Ramos, L. (2007) La eliminación de la violencia contra la mujer: ¿Una utopía? *Revista Salud Mental*, 30(1), 83-86.
- Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., & Williams, D. (2015). Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends. *Games and Culture*, 10(5), 438-462. <https://doi.org/10.1177/1555412014567228>
- Robinson, J. (2017). *"I ain't no girl": Exploring gender stereotypes in League of Legends* [Tesis de doctorado, Purdue University]
- Rodríguez, A. (2009). *Mujeres ingenieras: entre cascos y prejuicios relaciones de género en la formación científica universitaria* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú  
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/1145>

- Ruiz, I., Plazaola, J. y Vives, C. (2007). Violencia contra la mujer. Consecuencias para la salud, sociales, económicas y repercusión en los servicios de salud y en los profesionales. *Revista clínica electrónica en atención primaria*, 12, 1-5.
- Ruiz, I. y Jiménez, J. (2007) La violencia contra las mujeres en la pareja: Reflexiones metodológicas desde la sociología. *Revista Inguruak*, 44, 309-320.
- Sacristán, G. y Pérez, A. (1994). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Morata.
- Scharrer, E. (2004). Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements. *Mass Communication & Society*, 7(4), 393-412.  
[https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0704\\_2](https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0704_2)
- Shaer, O., Westendorf, L., Knouf, N. y Pederson, C. (2017). Understanding Gaming Perceptions and Experiences in a Women's College Community. En Association for Computing Machinery. (Ed.), *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (1544–1557). New York, USA: CHI '17.
- Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44.  
<https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Shen, C., Ratan, R., Cai, D. y Leavitt, A. (2016). Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21(4), 312–329. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12159>
- Simon-Kucher & Partners. (August 21, 2020). Increase in time spent video gaming during the COVID-19 pandemic worldwide as of June 2020, by genre [Gráfico]. En *Statista*. Revisado 07 de Julio, 2022, desde <https://www-statista-com.up.idm.oclc.org/statistics/1188558/gaming-genres-spent-covid/>
- Soriano, S. y López, M. (2019). El testimonio de mujeres guatemaltecas como espacio donde la lucha germina. *Política y Cultura*, 51, 31-54.
- Steele, C. M., & Aronson, J. (1995). Stereotype threat and the intellectual test performance of African Americans. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 797-811. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.69.5.797>
- Stermer, S. y Burkley, M. (2015). SeX-Box: Exposure to sexist video games predicts benevolent sexism. *Psychology of Popular Media Culture*, 4, 47–55.  
<https://doi.org/10.1037/a0028397>.

- Subrahmanyam, K. y Greenfield, P. (2008). Communicating Online: Adolescent Relationships and the Media. *Future Child*, 18(1), 1-27.
- Tangri, S. y Hayes, S. (1996). Theories of sexual harassment. En: W. O'Donohue (Ed.), *Sexual harassment: Theory, research, and treatment* (pp. 112-128). Allyn & Bacon Editorial.
- Taylor, S. y Bodgan, R. (1984). Introducción. Ir hacia la gente. En S. Taylor y R. Bodgan (Ed.), *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1990). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona, España: Paidós.
- Taylor, T. (2003). Multiple Pleasures. Women and Online Gaming. *Convergence*, 9(1), 21-46. <https://doi.org/10.1177/135485650300900103>
- Thompson, A. (1992). Teachers' Beliefs and Conceptions: A Synthesis of the Research, en Grouws, D. (ed.). *Handbook of Research on Mathematics Teaching and Learning*. Nueva York: Macmillan.
- Thompson, T. y Zerbinos, E. (1995). Gender roles in animated cartoons: Has the picture changed in 20 years? *Sex Roles: A Journal of Research*, 32(9-10), 651-673.
- Trinh, L. (2013). *Masculinity in the virtual world of video game: a question of agency* (Tesis de bachillerato). University of Richmond, Richmond.
- Valencia, A. (2019). *Dependencia Emocional y Violencia Simbólica en mujeres de Lima Metropolitana* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14999>
- Valian, V. (1998). *Why so slow? The advancement of women*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Vallejo, E. y Rivarola, M. P. (2013). La violencia invisible: acoso sexual callejero en Lima y Callao. *Cuadernos de Investigación*, (4), 1-22.
- Vermeulen, L., Van Looy, J., De Grove, F., & Courtois, C. (2011). You are what you play?: A quantitative study into game design preferences across gender and their interaction with gaming habits. In *Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. Digital Games Research Association (DiGRA). Utrecht, Netherlands

- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. y Ivory, J. (2009). The virtual census: Representations of gender race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834.
- Yugueros, A. (2014). La violencia contra las mujeres: conceptos y causas. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias sociales*, 18, 147-159.
- Zhang, G. y Hjorth, L. (2017). Live-streaming, games and politics of gender performance: The case of Nüzhubo in China. *Convergence The International Journal of Research into New Media Technologies*, 25(3), 1-19.  
<https://doi.org/10.1177/1354856517738160>
- Zúñiga, M y H. Mendoza (2010). *La implicación paternal después de la ruptura conyugal mirada crítica de mujeres neolonesas*. México, UANL: Ed. Plaza y Valdez



## Apéndices

### Apéndice 1: Consentimiento informado

La presente investigación es conducida por Luisa Angelica Harumi Gonzales Hara, estudiante de último año de la carrera de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Asimismo, la tesis es asesorada por la Ph. D. Maria Angelica Pease, docente de la Universidad. El objetivo de este estudio es explorar las creencias y vivencias de jugadoras mujeres en videojuegos MOBA online.

Si usted accede a participar en este estudio se procederá a realizar una entrevista de aproximadamente 1 hora y 30 minutos que será grabada en un audio, el cual será tratado en función a las consideraciones éticas correspondientes. La información obtenida de la entrevista será utilizada solamente con fines académicos.

La investigadora se compromete a guardar la confidencialidad y el anonimato de las participantes, cuya identidad solo será conocida por ella y la asesora de la presente tesis. Dado que la participación en la entrevista es voluntaria, la participante puede decidir abstenerse a responder alguna de las preguntas en caso resulte incómoda para ella. Asimismo, puede elegir finalizar la entrevista en el momento que lo considere pertinente, sin que esto represente un perjuicio para usted.

Para cualquier información adicional y/o dificultad, puede contactarse con el siguiente correo: [a.gonzalesh@pucp.edu.pe](mailto:a.gonzalesh@pucp.edu.pe)

Muchas gracias por su participación.

---

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Luisa Angelica Harumi Gonzales Hara. He sido informada acerca del objetivo del presente estudio: identificar las creencias y vivencias de las jugadoras mujeres de videojuegos MOBA online.

He recibido información en forma verbal sobre la investigación mencionada anteriormente y he leído la información escrita adjunta. He tenido la oportunidad de discutir sobre el estudio y hacer preguntas.

Entiendo que puedo finalizar mi participación en el estudio en cualquier momento, sin que esto represente algún perjuicio para mí. Reconozco que la información que provea en el curso de esta investigación es confidencial.

Entiendo que recibiré una copia de este formulario de consentimiento e información del estudio. De tener preguntas sobre mi participación, puedo contactar a Luisa Angelica Harumi Gonzales Hara al correo: [a.gonzalesh@pucp.edu.pe](mailto:a.gonzalesh@pucp.edu.pe)

## Apéndice 2: Protocolo de contención

### Protocolo de contención emocional

La presente investigación tiene como objetivo explorar el modo en el que las jugadoras vivencian los diferentes tipos de violencia contra ellas en videojuegos MOBA online y cuáles son sus creencias en torno a esas vivencias. La entrevista que se utilizará como instrumento contiene preguntas relacionadas a manifestaciones de tipos de violencias contra la mujer que pueden haber experimentado las participantes; lo que podría resultar movilizante para ellas. En el marco de las consideraciones de la ética del cuidado, se propone este protocolo con el fin de evitar daño alguno en las participantes o algún otro proceso que incurra en la revictimización. Los siguientes procedimientos serán aplicados en situaciones en las que se consideren pertinentes; su objetivo es el proveer contención y soporte emocional en el caso de una reacción negativa en la participante ante los temas abordados en la entrevista. Es importante tener en cuenta, además, que el objetivo último del protocolo (y de toda la investigación) es el de generar el mayor beneficio a la población, en este caso, a las jugadoras peruanas de videojuegos MOBA.

Además, se les pedirá a las participantes contar con un vaso de agua y toallas de papel en caso sean necesarias. Igualmente, se preparará una técnica de respiración asistida en caso la participante experimente emociones intensas. A continuación, se proponen los siguientes procedimientos consignados en función de las posibles situaciones críticas:

#### **Ante la aparición de un grado de ansiedad significativo por parte de la participante:**

- Pedirle que tome un poco de agua.
- Realizar ejercicios de respiración: inhalar y exhalar junto con la entrevistadora durante unos minutos hasta que se sienta segura de poder seguir con las preguntas, de lo contrario, ofrecerle dar por terminada su participación.
- Durante el ejercicio de respiración, pedirle que preste atención a la entrada y la salida del aire solamente, sin modificar la respiración.
- Si aparecen pensamientos que interrumpan el proceso de relajación, pedirle a la participante que simplemente observe a la entrevistadora y regrese su atención a la respiración.
- Apoyo emocional a la participante: ubicarla en el presente y propiciar la sensación de compañía, con el fin de hacer que perciba un ambiente seguro y que sienta que hay alguien en quien puede confiar.
- Pedirle, una y otra vez, que regrese a focalizar la atención en su propia respiración, sin juzgarse hasta que logre tranquilizarse.
- Al final del ejercicio, preguntarle cómo se siente y proponerle, una vez más, dar por terminada su participación.

#### **Ante el llanto de la participante:**

- Detener la actividad y brindar soporte emocional para calmar el llanto.
- Indicarle que se hará una pausa a la entrevista. Se puede partir de la siguiente consigna: *“No te preocupes, vamos a detener todo por un momento y vamos a dejar la entrevista.”*

- Pedirle que use la toalla de papel y el agua que tiene a su disposición.
- Iniciar el ejercicio de relajación con respiración asistida. Se puede iniciar con la consigna: “*Bien, ahora vamos a relajarnos por un segundo y a respirar de forma pausada*”.
- Esperar y acompañar a la participante hasta que se calme.
- Al final, preguntarle cómo se siente y proponerle, una vez más, dar por terminada su participación.

**Ante una incomodidad excesiva de la participante al realizarle preguntas sobre su vida íntima o experiencias de violencia:**

- Hacer una pausa en la entrevista para recordarle que la información que ella brinde es confidencial.
- Recordarle que no se juzgarán sus respuestas, ya que la entrevistadora a cargo está partiendo de un enfoque de género y del cuidado, por lo que sólo se busca conocer sus experiencias más no realizar un juicio de valor sobre ellas.
- Recordarle que, en tanto es su derecho, tiene la libertad de retirarse.

**Ante la aparición de algún problema que requiera de ayuda especializada para la participante en algunos de los temas tocados durante la entrevista**

- Escuchar atentamente a su necesidad y se brinda soporte emocional de ser necesario.
- Detener la entrevista al momento en que se empiece a abordar el tema o situación que requiera de ayuda especializada.
- Recordarle que, en tanto estudiante, la entrevistadora no se encuentra capacitada para brindar algún servicio de atención psicológica especializada, pero que se le va a compartir una lista de contactos a los que puede referirse para ser atendida.

**Apéndice 3: Ficha sociodemográfica**

1. Edad: \_\_\_\_\_
2. Lugar de nacimiento: \_\_\_\_\_
3. Distrito de residencia: \_\_\_\_\_
4. Grado de instrucción: \_\_\_\_\_
5. Ocupación: \_\_\_\_\_
6. Si estudia: ¿Qué carrera estudias? \_\_\_\_\_
7. Si trabaja: ¿En qué trabaja? \_\_\_\_\_
8. ¿Cuántas horas a la semana juegas videojuegos?  
\_\_\_\_\_
9. ¿Qué videojuego(s) MOBA online sueles jugar?
  - Defense of the Ancients (Dota 2)
  - League of Legends
  - Mobile Legends
  - Vainglory
  - Otro(s): \_\_\_\_\_
10. ¿Cuánto tiempo llevas jugando videojuegos MOBA online?  
\_\_\_\_\_
11. ¿Qué rol/personajes sueles jugar?  
\_\_\_\_\_
12. ¿Qué otro tipo de videojuegos juegas?  
\_\_\_\_\_

## Apéndice 4: Guía de entrevista

### Presentación

**Objetivo:** Presentar los objetivos del estudio y el consentimiento informado a la participante.

**Consigna:** “Hola. Mi nombre es Harumi Gonzales, soy estudiante de último año de la carrera de Psicología y como parte de mi trabajo de tesis estoy haciendo una investigación sobre creencias y vivencias de jugadoras mujeres en videojuegos MOBA online. Por esa razón, te invito a que seas participante del presente estudio. Ahora procederé a leer el consentimiento informado en el cual te explicaré con mayor detalle el propósito del trabajo y las consideraciones éticas”.

### Creencias en torno a las violencias contra jugadoras en videojuegos

**Objetivo:** Identificar las creencias en relación a las violencias contra las mujeres en videojuegos MOBA.

1. ¿Qué significan para ti las violencias contra la mujer?
2. ¿Cuáles son?
3. ¿Qué manifestaciones tienen?
4. ¿Y cómo se dan estas violencias en el contexto de los videojuegos?
5. En este mismo sentido en el contexto de los videojuegos ¿Cuál crees que es el impacto de estas violencias en las mujeres
6. ¿Por qué crees que ocurren estas situaciones de violencia en videojuegos MOBA online?
7. ¿Crees que el género del jugador/a tiene algún impacto en cómo lo/la perciben otros jugadores de MOBA? ¿cómo así?
8. ¿Consideras que el género del jugador/a tiene algún impacto en la relación que establecen con otros jugadores de videojuegos MOBA? ¿por qué?

### Violencia simbólica contra jugadoras mujeres en videojuegos MOBA.

**Objetivo:** Identificar las experiencias, estilos de afrontamiento y creencias en relación con manifestaciones de violencia simbólica en videojuegos de tipo MOBA online.

9. ¿Cómo describirías a un personaje femenino típico en los videojuegos de MOBA online que juegas? ¿Qué opinas de estos personajes?

10. ¿Cómo describirías a un personaje masculino típico en los videojuegos de MOBA online que juegas? ¿Qué opinas de estos personajes?
11. ¿Qué rol crees que suelen jugar las mujeres en videojuegos MOBA? ¿Por qué?
12. ¿Qué rol suelen jugar los hombres? ¿Hay diferencias entre estos roles?
13. Se suele decir que las mujeres solo juegan videojuegos MOBA cuando están acompañadas de hombres (hermanos, amigos, novio) ¿Qué opinas de esto?
14. A continuación, veremos tres imágenes de personajes femeninos de un videojuego MOBA



- ¿Cuál te parece más atractiva? ¿Por qué?
- ¿Con cuál te sentirías más cómoda jugando? ¿Por qué?
- ¿Cuál crees que prefieren las jugadoras mujeres? ¿Por qué?
- ¿Cuál de estos roles le asignarías a cada una? (sin repetir)
  - Soporte
  - Carril
  - Jungla

15. Caso:

Teresa tiene dos hermanos, Luis, que es el mayor y Juan, que es el menor. Ella comenzó a jugar “Arena of Valor” gracias a sus hermanos. Teresa siempre ha jugado videojuegos estando en compañía de ellos, ya que su padre y su madre no le compran consolas ni videojuegos a ella, sino solo a sus hermanos. Teresa considera que sus hermanos son muy buenos jugando “Arena of Valor” y haciendo la mayor cantidad de “kills”, por lo que ella normalmente juega con personajes que desempeñan roles de apoyo. Siempre que ha jugado con sus hermanos suele

posicionarse en esos roles, defensa o curación, ya que es lo que sus hermanos le suelen recomendar y a ella le gusta porque considera que no es buena en roles ofensivos.

Un día Teresa decidió jugar sola, ya que sus hermanos estaban ocupados con tareas de la universidad. En esas partidas Teresa desempeñó otros roles y jugó de manera más agresiva. La mitad de las partidas resultaron en victorias para su equipo y eso hizo sentir a Teresa muy bien. Además, recibió comentarios como “juegas muy agresivo para ser mujer”, “la primera mujer que veo que es buen carril”. No obstante, la otra mitad de las partidas que jugó resultaron mal y fue insultada por sus compañeros con frases como “eres una puta” “por eso las mujeres no deben jugar, son de lo peor”, eso hizo que Teresa se sintiera mal. Cuando le comentó eso a su hermano Luis, él le dijo que era mejor no jugar roles nuevos y que jugara solo en roles de soporte y en compañía de ellos o de sus amigos varones para evitar malas experiencias, ya que siendo mujer pueden tratarla mal. En cambio, su hermano Juan le comentó que no se preocupe, él le enseñaría a jugar en roles más agresivos para que mejorara en el juego y no le volviera a pasar eso.

- ¿Qué opinas de la situación que enfrentó Teresa?
- ¿Qué significa la frase “juegas muy agresivo para ser mujer”?
- ¿Has escuchado o te han dicho la frase “juegas muy agresivo para ser mujer”? ¿en qué contexto?
- ¿Qué opinas de esa frase?
- ¿Qué opinas de la frase “por eso las mujeres no deben jugar, son de lo peor”?
- ¿Has escuchado o te han dicho frases así o similares?
- ¿Qué opinas de lo que dice su hermano Luis?
- ¿Qué opinas de lo que dice su hermano Juan?
- ¿Cuál postura consideras que es más cercana a lo que tú piensas frente a estas experiencias? ¿Por qué?
- ¿Crees que existen otras maneras de afrontar esta situación? ¿Cuál/les?

### **Violencia psicológica contra jugadoras mujeres en videojuegos MOBA.**

**Objetivo:** Identificar las experiencias, estilos de afrontamiento y creencias en relación con manifestaciones de violencia psicológica en videojuegos de tipo MOBA.

16. Para ti, ¿cuáles son los comentarios más comunes que recibe una jugadora mientras juega este tipo de videojuegos de parte de hombres?
17. De estos comentarios ¿cuáles consideras que son ofensivos? ¿Por qué?
18. Para ti, ¿cuáles son los comentarios más comunes que recibe una jugadora mientras juega este tipo de videojuegos de parte de mujeres?
19. Se suele decir que hay una crítica a las habilidades de otras jugadoras en videojuegos MOBA ¿Qué se dice de las habilidades de las jugadoras? ¿En qué se basan estas críticas?
20. ¿Quiénes suelen hacer estas críticas? ¿En qué situaciones?
21. ¿Cómo crees que las jugadoras suelen responder a estos comentarios y/o críticas? ¿Por qué? ¿Qué opinas de esta manera de responder?
22. ¿Alguna vez te han hecho estos comentarios y/o críticas? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hiciste?
23. Caso:

Julia juega “Dota 2” bajo el Nick “LittlePrincess” y se encuentra en el rango de habilidad Cruzado\*. Luego de una partida que salió muy bien, sus compañeros de equipo la invitaron a jugar mencionando que jugaba bien para ser una chica. Una vez dentro del grupo le pidieron que active el chat de voz, ya que era importante la comunicación para que la partida salga bien.

Durante la llamada ella pidió ir en el carril del medio (posición que se juega sola), a lo que los demás dudaron, pero al final aceptaron. Julia empezó jugando muy bien la partida, pero cometió un error y uno de sus compañeros se burló diciendo que “eso le pasa por querer jugar sola en esa posición siendo mujer”. Este comentario la hizo sentir mal y luego de eso no pudo concentrarse, al final perdieron la partida. Sus compañeros le echaron la culpa y le mencionaron cosas como: “eso te pasa por no querer ir soporte” “eres mujer tu deber es apoyar al equipo no atacar”, “mejor vete a lavar o cocinar y no jodas más partidas”.

Julia lloró y se frustró mucho ese día y le contó su experiencia a sus amigas. Diana le dijo que para evitar esos insultos se cambiará el nick a uno más neutral o masculino y que no volviera a usar chats de voz; por su parte, Milagros le comentó que se enfocara en mejorar sus habilidades, ya que si consigue un rango alto y jugar bien la dejarán de molestar.

- ¿Qué opinas de la situación que enfrentó Julia?
- ¿Qué opinas de cómo lo afrontó?

- ¿Te ha pasado algo así?
- ¿Qué opinas de los comentarios de los jugadores?
- ¿Qué opinas de lo que dice Diana?
- ¿Qué opinas de lo que dice Milagros?
- ¿Cuál postura consideras que es más cercana a lo que tú piensas frente a estas experiencias? ¿Por qué?
- ¿Crees que existen otras maneras de afrontar esta situación? ¿Cuál/les?

### **Acoso sexual contra jugadoras mujeres en videojuegos MOBA.**

**Objetivo:** Identificar las experiencias, estilos de afrontamiento y creencias en relación con manifestaciones de acoso sexual en videojuegos de tipo MOBA.

24. En videojuegos MOBA ¿Conoces casos en los que una jugadora haya recibido comentarios con carga afectiva no solicitados por parte de otros jugadores (maneras de referirse o de llamar a la jugadora, preguntar a otros por ella, escribir en el chat constantemente, decirle "me gustas" manifestar enamoramiento)? ¿Cómo crees que se sintió? ¿Te ha pasado a ti?
25. ¿Conoces casos en los que una jugadora haya recibido comentarios sexuales? ¿Quiénes suelen hacer estos comentarios? ¿cómo reacciona el resto de jugadores a eso?
26. ¿Conoces casos en los que un jugador haya ofrecido ayuda a una jugadora a cambio de una cita o algo en base sexual? ¿Qué opinas de eso?
27. ¿Cómo crees que suelen actuar las jugadoras frente a estas situaciones que hemos comentado?
28. Caso:

Melissa es una jugadora habitual de "League of Legends". En una de sus partidas conoció a un jugador con el que tuvo un intercambio de mensajes por privado en el juego. Luego de varios días seguían conversando y él comenzó a mandarle mensajes cariñosos respecto a que le parecía una chica dulce y que eso le gustaba mucho, estos mensajes fueron respondidos por Melissa diciéndole cosas similares. En una de sus conversaciones, él le mandó un mensaje sobre cómo se imaginaba el cuerpo de Melissa: "seguro eres una preciosura y tienes un cuerpazo". Esto hizo sentir incómoda a Melissa por lo que intentó desviar el tema. No obstante, él le seguía mandando mensajes similares como: "debes estar muy rica" "seguro estas cachonda y te haces la difícil conmigo" "dime que cosas te gustaría que te hiciera".

Al recibir estos mensajes casi diarios, Melissa dejó de responderle. Los siguientes días siguió recibiendo mensajes de parte del jugador: “cuando pienso en ti me provoca buscarte para desnudarte y hacértelo”, “deberíamos hablar por WhatsApp para mandarte unas fotitos”. Melissa se sintió culpable de haber causado esta situación y de ya no poder entrar a su cuenta a jugar tranquila, al final, decidió crearse una nueva cuenta en el juego.

Pese a haber cambiado de cuenta, Melissa no se sentía cómoda con lo ocurrido por lo que se lo contó a sus dos mejores amigas, Pamela y Cecilia. Pamela le recomendó que para evitar encuentros desagradables con chicos jugara juegos más femeninos y no los que suele jugar. Cecilia por su parte, le dijo que lo ocurrido no era su culpa y que debería denunciar a través de los medios que le ofrecía el juego.

- ¿Qué opinas de la situación que enfrentó Melissa?
- ¿Qué opinas de cómo lo afrontó?
- ¿Te ha pasado alguna situación similar?
- ¿Qué opinas de los comentarios del jugador?
- ¿Qué opinas de lo que sugiere Pamela?
- ¿Qué opinas de lo que sugiere Cecilia?
- ¿Cuál postura consideras que es más cercana a lo que tú piensas frente a estas experiencias? ¿Por qué?
- ¿Crees que existen otras maneras de afrontar esta situación? ¿Cuál/les?

### **Violencia estructural contra jugadoras mujeres en videojuegos MOBA.**

**Objetivo:** Identificar las experiencias, estilos de afrontamiento y creencias en relación con manifestaciones de violencia estructural en videojuegos de tipo MOBA.

29. ¿Conoces los canales y el proceso de denuncia en los videojuegos MOBA que sueles jugar?
30. ¿Conoces el caso de alguna jugadora que haya denunciado alguna experiencia negativa? ¿Cómo resultó este caso?
31. ¿Cuál fue la reacción de otros jugadores y jugadoras frente a esos casos?
32. A continuación, veremos dos videos publicitarios del videojuego “Mobile Legends Bang Bang”.

Video A: [https://www.youtube.com/watch?v=r\\_k\\_r0AaRHM](https://www.youtube.com/watch?v=r_k_r0AaRHM) (Inicio: 0:06)

Video B: <https://www.youtube.com/watch?v=JfqNldv0AcY>

- ¿Qué opinas de la primera publicidad?
- ¿Qué opinas de la segunda publicidad?
- ¿A qué público de jugadores crees que está dirigida la primera?
- ¿A qué público de jugadores crees que está dirigida la segunda?
- ¿Cuál de ellas te agrada más? ¿Por qué?

### 33. Caso

Leslie y Sofia son jugadoras de “Vainglory”. Un día, Leslie y Sofia decidieron jugar un par de partidas y en una de esas partidas conocieron a un jugador con el que ganaron varias partidas.

Este jugador les insistió reiteradamente que le compartan sus números de celular para volver a jugar otro día y conocerse más. Ellas se negaron y él las acusó de “hacerse las interesantes cuando muy probablemente son unas chicas feas”. Los demás jugadores se rieron de la situación, pero a Sofia le pareció desagradable y tomó capturas del chat grupal.

Luego de esa situación, Leslie decidió ignorar lo que había pasado. Cada vez que le pasa situaciones similares ella prefiere ignorar los comentarios. Por su parte, Sofia mandó reiterados correos al equipo de soporte adjuntando las pruebas, pero el equipo de soporte le dijo que esa no era una falta grave y que necesitaban más quejas contra el jugador para hacer algo al respecto. Días después, Sofia volvió a presentar quejas por situaciones similares, pero recibía la misma respuesta por parte del equipo de soporte, por lo que decidió dejar de jugar el videojuego.

- ¿Qué opinas de la situación por la que pasaron Leslie y Sofia?
- ¿Qué opinas respecto al jugador que les pidió reiteradamente sus números de teléfono?
- ¿Qué opinas de la reacción de Leslie?
- ¿Qué opinas de la reacción de Sofia?
- ¿Qué opinas del equipo de soporte del videojuego en este caso?
- ¿Te ha pasado alguna situación similar con el equipo de soporte?
- ¿Cuál de las dos reacciones consideras que es más cercana a lo que tú harías frente a estas experiencias? ¿Por qué?
- ¿Crees que existen otras maneras de afrontar esta situación? ¿Cuál/les?

### Cierre

**Objetivo:** Cerrar la entrevista y agradecer a la entrevistada por su participación.

**Consigna:** “Bueno en esta entrevista hemos conversado sobre las creencias y diferentes tipos de vivencias que tienen las jugadoras mujeres en los videojuegos MOBA online. ¿Hay algo más que te gustaría agregar? ¿Cómo te has sentido durante la entrevista? Muchas gracias”.



## Apéndice 5: Publicación de reclutamiento

¡Hola!

Soy Harumi Gonzales, estudiante de Psicología del último ciclo y actualmente me encuentro realizando mi tesis sobre creencias y vivencias de jugadoras mujeres en videojuegos MOBA online. Por ese motivo, estoy buscando a chicas que cumplan con los siguientes requisitos para realizarles una entrevista virtual:

- Tener de 18 a 25 años.
- Ser peruana.
- Jugar o haber jugado videojuegos de tipo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) por al menos 6 meses en cualquier plataforma (PC, PS, celular, etc.).

Si alguna está interesada o conoce a un familiar o amiga que cumpla con los requisitos, les agradecería que me envíen un mensaje por interno o me escriban a mi correo: [a.gonzalesh@pucp.edu.pe](mailto:a.gonzalesh@pucp.edu.pe).

¡Muchas gracias



**¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN UNA TESIS?**

**ESTOY BUSCANDO PARTICIPANTES PARA REALIZAR ENTREVISTAS VIRTUALES.**

**REQUISITOS:**

- TENER DE 18 A 25 AÑOS.
- SER PERUANA.
- JUGAR O HABER JUGADO VIDEOJUEGOS MOBA POR AL MENOS 6 MESES.

Si estas interesada escíbeme por interno o al correo: [a.gonzalesh@pucp.edu.pe](mailto:a.gonzalesh@pucp.edu.pe)

The poster features a blue and pink background with a grid pattern. It includes a stylized illustration of a person's head with teal hair and a pink headset with a microphone. The text is in bold, yellow and black fonts.

## Apéndice 6: Libro de códigos

Área	Categorías	Descripción	Sub-categorías
Experiencias y violencias	Experiencias en torno a las violencias contra las jugadoras	Visión general de la problemática	Violencias contra las mujeres en videojuegos
		Tipos de violencias experimentadas por las jugadoras	Experiencias en torno a la violencia psicológica
			Experiencias en torno al acoso sexual
			Experiencias en torno a la violencia estructural
Creencias	Creencias en torno a las violencias experimentadas	Creencias clasificadas por tipo de violencia identificada	Creencias en torno a la violencia psicológica
			Creencias en torno al acoso sexual
			Creencias en torno a la violencia estructural
			Creencias en torno a la violencia simbólica
	Creencias en torno a las causas de las violencias contra las jugadoras	Causas identificadas por las jugadoras en relación a sus experiencias de violencia	“Los videojuegos son considerados como espacios exclusivamente masculinos”
			“Se considera que las mujeres no saben jugar videojuegos MOBA”
			“Se considera que las mujeres son inferiores que los hombres en los videojuegos MOBA”
			“Se considera que las jugadoras deben ser tratadas con delicadeza, condescendencia y atención”
Estilos de afrontamiento	Estilos de afrontamiento de las jugadoras frente a las violencias vivenciadas	Estilos de afrontamiento clasificados por frecuencia empleada por las jugadoras	Estrategias de afrontamiento más comunes Estrategias de afrontamiento menos comunes
Experiencias positivas	Aspectos positivos identificados por las jugadoras	Aspectos positivos identificados por las jugadoras en sus experiencias en torno a los videojuegos	Apoyo constante entre las jugadoras mujeres
			Espacio de sanación a través del testimonio