



Mujeres jóvenes jugadoras: Su situación en el uso de los juegos de video

Young female gamers: Their situation in the use of video games

Roy González-Sancho

Universidad Estatal a Distancia
rgonzalezs@uned.ac.cr

Fernando Obando Reyes

Universidad Estatal a Distancia
fobando@uned.ac.cr

Resumen

Las investigaciones alrededor de los videojuegos se presentan como un espacio vigente, novedoso y en constante desarrollo. Con el fin de aportar desde una visión latinoamericana y de género a la discusión, este trabajo se enfoca en proponer un análisis inicial sobre la situación de las mujeres jóvenes que juegan y participan de esta actividad, ya sea profesional o casualmente, a partir de una exhaustiva revisión de artículos científicos y material audiovisual realizado sobre el tema. Los resultados se han dividido en cuatro subcategorías: exclusión y estereotipos de género; identidad *gamer*; participación de mujeres en *e-sports* y mujeres competidoras en equipos profesionales y casuales; y recepción del discurso masculino hegemónico. Finalmente se recopilan algunas reflexiones y preguntas por parte de los investigadores, las cuales buscan brindar posibles rutas de estudio en los estudios latinoamericanos y locales de los videojuegos.

Palabras claves: videojuegos, mujeres, estudios del videojuego, Latinoamérica, jugadoras

Recibido: 10 agosto, 2020

Aceptado: 21 septiembre, 2020

Doi: [10.15359/ra.1-30.10](https://doi.org/10.15359/ra.1-30.10)

Licencia Creative Commons. Atribución-No-Comercial. Compartir Igual 4.0 Costa Rica

Abstract

Research on video games is presented as a current, innovative and constantly developing space. In order to explore video games from a Latin American and gender-based perspective to the discussion, this work focuses on proposing an initial analysis of the situation of young women players who participate in this activity either professionally or casually. This article is based on an exhaustive review of scientific articles and audiovisual productions related to this topic. The results have been divided into four subcategories: exclusion and gender stereotypes; gamer identity; participation of women in e-sports and women competitors in professional and casual teams and reception of the male hegemonic speech. Finally, some reflections and questions are discussed by the researchers, which aim to provide possible study routes in Latin American and local studies of video games.

Keywords: Videogames, women, Videogame Studies, Latin American Studies, Female players

Introducción

El presente trabajo se desprende de la producción del documental largometraje llamado “Mujeres y videojuegos: Exploraciones sobre experiencias y relatos de jóvenes dedicadas al mundo de los juegos electrónicos”, realizado por el Centro Agenda Joven en Derechos y Ciudadanía de la Universidad Estatal a Distancia, en colaboración con el Programa de Producción de Materiales Audiovisuales de la misma institución, y cuyo objetivo principal ha sido conocer la experiencia profesional y personal de mujeres jóvenes dedicadas al mundo de los videojuegos.

Así, este artículo se ha propuesto realizar un análisis inicial sobre la situación de las mujeres jóvenes que juegan videojuegos casual o profesionalmente desde una perspectiva latinoamericana y de género, partiendo de la realización de un estudio

exhaustivo de trabajos realizados en varios países de habla hispana e inglesa. Dichas investigaciones fueron consultadas y seleccionadas mediante el acceso institucional que brinda la UNED a varias bases de datos completos, al tiempo que la búsqueda también tomó en cuenta plataformas de acceso libre.

La industria de los juegos de video es una de las industrias culturales y del entretenimiento de más reciente desarrollo, y cuya repercusión puede sentirse con especial notoriedad en las últimas dos décadas de su historia, en especial, si se parte de un tema en especial: la situación de las mujeres a lo largo de todo su recorrido histórico.

Para [Alvarado \(2018\)](#), [Gómez \(2018\)](#) y [Trivi \(2018\)](#), las características de la presencia y cuotas de participación de las mujeres en esta industria, así como en los campos disciplinares que han influido

principalmente en el desarrollo de los videojuegos como la informática, las ingenierías y otras “ciencias duras”, se debe principalmente a que en la segunda parte del siglo XX, a pesar de las conquistas logradas por los movimientos de feministas en materia de derechos humanos e inclusión, se afianzó, casi de forma generalizada, el mito según el cual entre hombres y mujeres existían “capacidades biológicamente” diferenciadas.

Ello dio como resultado la creencia de que aquellas áreas disciplinares relacionadas con los cuidados de la infancia y las humanidades se les daba mejor a las mujeres, mientras que aquellas atinentes a la lógica, la ciencia, la comunicación y la tecnología se consideraron propias para los hombres—aunque las pioneras en el desarrollo de la programación fueron varias mujeres—.

De acuerdo con las mismas autoras (Alvarado, 2018; Gómez, 2018; Trivi, 2018b), esta división se replica incluso en la forma del diseño de la publicidad en varios ámbitos comerciales, como aquellos relacionados con el entretenimiento o el ocio: un claro ejemplo de ello son los anuncios, las pautas pagadas en medios sobre electrodomésticos y juguetería predominantes para el público femenino en las últimas décadas.

Precisamente, siguiendo a Méndez Martínez (2017), Trépanier-Jobin (2017), Trépanier-Jobin y Bonenfant (2017) y Tur (2018), esta división de espacios simbólicos y de acción para las mujeres tiene su correlato en los campos relativos al ocio digital enfocados al entretenimiento, como los juegos de video. Las autoras son enfáticas en reconocer que hay coherencia

en cómo se han distribuido los roles, tipos y plataformas de juego en esta industria audiovisual interactiva.

De acuerdo con Gómez (2018), no fue sino hasta el lanzamiento de la consola portátil Game Boy Advance¹ que hubo un cambio en la visibilización de las jugadoras, aunque con dicho evento también vinieron muchos juegos “casuales”, es decir, juegos cortos o simples dirigidos a un público más amplio, los cuales atraeron a más personas que los aficionados masculinos de nicho únicamente.

Sin embargo, a pesar de este hito en la industria de los videojuegos y que la mitad de las personas que juegan con videojuegos son mujeres, de acuerdo con lo aportado por varias autoras y autores como Paz Rodríguez (2019), Corona (2019), Díaz (2018), Hutt (2020), McCullough *et al.* (2020) y Tur (2018), el estereotipo del jugador masculino “por defecto” persiste.

Acompañado de esto, también se ha denunciado un constante acoso y reproducción de actitudes machistas hacia las mujeres jugadoras, especialmente en las plataformas de videojuegos masivos en línea. Dichas situaciones han quedado documentadas de diferentes maneras, y evidencian, en múltiples ocasiones, que una de las razones principales por las cuales se les discrimina es por el hecho de ser mujeres (Inga Pajares, 2019; McLean & Griffiths, 2018).

A estos factores se une el hecho de que muchas jugadoras expresan que no se encuentran satisfechas con la forma en la que

1 En marzo de 2001.

se representan algunos personajes femeninos en los videojuegos (Rautiainen, 2015; Corona 2019), y que es necesario mantener una discusión al respecto, ya que la industria ha demostrado atravesar un momento en donde, finalmente, se pueden apreciar cambios tangibles en el contenido que se produce (Gitelman 2014).

Finalmente, la importancia de este tema en particular se incrementa al considerar que, si bien se trata de una industria tecnológica que se ha desarrollado principalmente en los países “centrales”, la región latinoamericana corresponde con la segunda región en crecimiento en consumo de juegos de video, además de ser un referente en cuanto a la presencia o surgimiento de pequeños y medianos estudios de desarrollo con trayectoria tanto en la venta de servicios tercerizados a las grandes compañías desarrolladoras del sector, como en la producción de reconocidas producciones independientes originales y en colaboración. (Mateo *et al.*, 2019)

Metodología

Para llegar a las conclusiones del presente artículo se realizó una investigación con enfoque cualitativo, la cual tiene un alcance descriptivo-interpretativo y se presenta en forma de ensayo científico.

El enfoque cualitativo en este trabajo se justifica, siguiendo a Canales Cerón (2006) y Gudián-Fernández (2007), en que se ha realizado una comprensión a fondo de la realidad y la experiencia subjetiva y colectiva que enfrentan las videojugadoras, a partir del material documental contenido en las investigaciones, varias mujeres y

hombres provenientes de campos académicos y profesionales, quienes han analizado las diversas facetas discursivas, simbólicas y culturales de varios espacios de interacción social e intercambio entre personas, grupos, colectivos y comunidades organizadas en torno al juego con juegos de video.

Con el fin de realizar la construcción de un audiovisual documental de larga duración titulado “Mujeres y videojuegos: Exploraciones sobre experiencias y relatos de jóvenes dedicadas al mundo de los juegos electrónicos”, se inicia una recolección de material científico cuyo fin es lograr claridad respecto al estado del tema de estudio a nivel general.

Para alcanzar esto, se procedió a realizar una indagación exhaustiva en múltiples bases de datos de revistas científicas², a las cuales se obtuvo acceso por medio de las plataformas digitales de la Universidad Estatal a Distancia. De igual manera se revisaron plataformas de acceso libre con artículos debidamente publicados³. Este proceso fue complementado por medio de revisión de bibliografía (ensayos) y productos audiovisuales especializados en el tema (documentales, ensayos audiovisuales, cápsulas informativas, video-artículos periodísticos, blogs).

A partir de la revisión sistemática de estos insumos, se procedió a realizar una base de datos, en la cual fueron guardadas anotaciones clave de cada documento, y luego procesadas por medio del software Atlas

2 Bases de acceso privado consultadas: EBSCO host, Springer, Jstor, Proquest y Scopus.

3 Bases de acceso libre consultadas: Redalyc, Scielo, Kimuk y Google Scholar.

T.I., lo cual permitió construir una serie de códigos para iniciar un ordenamiento de las principales temáticas encontradas durante la revisión.

De la base de datos construida se usaron un total de 51 documentos para la construcción de este ensayo científico. Es necesario recalcar que esta herramienta forma un elemento clave para obtener indicios de posibles futuras direcciones de investigación en la temática.

Resultados

Realizada la revisión de los artículos dedicados al análisis de la situación de las mujeres en los juegos de video, se explora dentro de estos la dimensión de estudio de las autoras y los autores en cuanto al estudio de las jugadoras femeninas y las acciones que experimentan por su condición de género. Así, se han dividido los resultados en cuatro subcategorías a saber: exclusión y estereotipos de género; identidad *gamer*; participación de mujeres en *e-sports* y mujeres competidoras en equipos profesionales y casuales.; y recepción del discurso masculino hegemónico.

Exclusión y estereotipos de género

Como se ha mencionado anteriormente, al hablar de las dinámicas interpersonales relativas al uso de juegos de video, se está hablando de un espacio estructuralmente masculinizado, en el cual las jugadoras y personas ajenas al arquetipo de “jugador blanco y heterosexual” entran con mayores problemas y contratiempos que aquellos cercanos a dicha imagen (Amores, 2015, 2018; Amores, Marina; Paaßen *et al.*, 2017; Trivi, 2018b; Trivi, 2020).

Sin embargo, ante los cambios acaecidos en términos del equilibrio entre jugadores y jugadoras, específicamente observado en el aumento registrado de las consumidoras de juegos de video, según varias personas autoras, un efecto directo o indirecto de este ha sido que estudios y empresas distribuidoras comenzaron a cambiar, aunque se trate de casos anecdóticos, los contenidos que presentaban en sus producciones, particularmente en la década de los 2010 (Díaz, 2018; Gitelman, 2014; Hutt, 2020; Rautiainen, 2015; Sun-Higginson, 2015; Trivi, 2018a).

Parte de estas acciones han correspondido con medidas dirigidas modificar las representaciones de los personajes femeninos, establecimiento de políticas afirmativas tendientes a la inclusión o atracción de trabajadoras y jugadoras al medio. Sin embargo, desde varias de las investigaciones consultadas, se ha señalado, por parte de las empresas desarrolladoras del sector, que las producciones lanzadas con protagonistas jugables femeninas, no han terminado por “cumplir” las expectativas de ventas esperadas, por lo que en muchos casos los cambios se revierten a propuestas más “tradicionales” para tratar de agradar al público (Carr, 2010; Gitelman, 2014; Jones *et al.*, 2014; Rautiainen, 2015; Torres *et al.*, 2019; Tur, 2018).

Así, estos actos propuestos por las compañías no terminan de convencer, debido a las pocas acciones emprendidas por estas para eliminar las agresiones y conductas discriminatorias dirigidas a las mujeres cuando juegan en entornos en línea o de competición profesional (Breuer *et al.*, 2015; Gitelman, 2014; Kowert *et al.*,

2017; Lopez-Fernandez *et al.*, 2019; Rautiainen, 2015; Ricoy & Ameneiros, 2016; Sun-Higginson, 2015).

De esta forma, de acuerdo con las autoras y autores, las jugadoras suelen ser desestimadas por su supuesta “falta de habilidad” para un videojuego; penalizadas fuertemente por errores que pasan desapercibidos o con reprimendas mínimas en el caso de jugadores o trabajadores masculinos, y limitadas en su desarrollo o progreso tanto en las dinámicas de comunidades en línea como fuera de estas. Un caso característico en el cual se observan todas esas acciones se vislumbra en las partidas en línea de los videojuegos de rol masivos o MMPORPG—por sus siglas en inglés—donde las mujeres tienen mayores dificultades de encontrar cabida o espacio para participar de la formación de grupos estables de juego (Amores, 2015, 2018; Díaz, 2018; Lopez-Fernandez *et al.*, 2019; McLean & Griffiths, 2018; Paz Rodríguez, 2019; Trivi, 2018a; Tur, 2018)

La gravedad de estas situaciones deriva en que la discriminación hacia las jugadoras se naturaliza, al realizarse de forma tanto inconsciente e involuntaria como consciente y voluntaria por parte de jugadores masculinos. No obstante, se ha rescatado que las muchachas tienden a buscar grupos pequeños y conformados de personas conocidas o cercanas, ya que en este tipo de grupos no se ven obligadas o en la necesidad de esconder su sexo o identidad (Amores, 2015; Kaye & Pennington, 2016; Lopez-Fernandez *et al.*, 2019; McLean & Griffiths, 2018; Trivi, 2018b)

De igual manera logra observarse que estas dinámicas responden ciertamente a la

forma prototípica en la que se asignan los espacios y roles según el género para los espacios considerados públicos y privados. Ocurre, en el caso de los primeros, mediante la gestión masculinizada de las tiendas especializadas en videojuegos y las salas de arcades —en su tiempo de auge—, con prácticas locales donde las jugadoras no eran bien recibidas o aceptadas por el público usuario y personal encargado. En lo que respecta a los espacios privados, se trata esencialmente de los grupos familiares o de pares en los que los estereotipos machistas y misóginos sobre la tecnología se reproducen, obstaculizando una mayor amplitud de oportunidades de jugar a las mujeres (Carr, 2010; Jones *et al.*, 2014; Kowert *et al.*, 2017; Lopez-Fernandez *et al.*, 2019; McLean & Griffiths, 2018; Méndez Martínez, 2017; Sun-Higginson, 2015).

Sin embargo, el ambiente hostil y las prácticas que caracterizan los actuales espacios en línea, como las plataformas de multijugador, han contribuido a que se den cambios radicales en la forma en que las mujeres proyectan su identidad en estos escenarios. McCullough *et al.* (2020) y McLean & Griffiths (2018) mencionan que, ante las experiencias de acoso y discriminación, algunas estrategias utilizadas se asocian con mantener el anonimato, el uso de avatares y nombres masculinos, la utilización de moduladores de voz, ignorar los insultos y, en algunos casos, visibilizar la condición de mujer jugadora como una forma de hacerle frente a la discriminación y reclamar el derecho a estar en ese espacio.

Estas acciones y circunstancias no solo repercutieron en la forma como las mujeres

hacen uso de los juegos de video, sino que han afectado seriamente en los reportes de presencia y aceptación de mujeres en la industria del videojuego, en las carreras de área tecnológica y de las ingenierías, que componen los sectores profesionales de este sector audiovisual (Alvarado, 2018; Amores, Marina; Carr, 2010; Lopez-Fernandez *et al.*, 2019; Méndez Martínez, 2017; Sun-Higginson, 2015; Trivi, 2018b; Trivi, 2020).

Entre los contenidos, aspectos mecánicos y narrativos también se hayan elementos que han provocado este distanciamiento por parte de las jugadoras. Entre estos pueden mencionarse: avatares femeninos con cuerpos desproporcionados y con vestimentas ajustadas o reveladoras; personajes con menores valores de fuerza y habilidades, de poco desarrollo argumental y movimientos en comparación con los personajes masculinos; roles jugables inexistentes o pasivos y subordinados al desarrollo de los personajes principales generalmente ocupados por figuras de hombres “dominantes”; entre otros. En este sentido, un aspecto que también llama la atención es que estos estereotipos suelen aparecer principalmente en los juegos infantiles, como por ejemplo la saga de Mario Bros y Kingdom Hearts (Ansari *et al.*, 2019; Inga Pajares, 2019; Paz Rodríguez, 2019; Reynolds, 2014; Ruberg, 2018).

En ocasiones, incluso estas representaciones discriminatorias y estereotipadas presentes en los personajes femeninos terminan por indisponer tanto a las propias mujeres como a los hombres, por lo que en muchas ocasiones las personas terminan

repudiando las decisiones creativas de los estudios por asignarles roles pasivos, nulos o sin importancia a protagonistas o personajes secundarios femeninos, así como expresar su imposibilidad de identificarse con este tipo de personajes (Eriksson, 2011; Inga Pajares, 2019; Paaßen *et al.*, 2017; Paz Rodríguez, 2019; Reynolds, 2014; Trivi, 2018a).

Identidad gamer

Los estudios directamente relacionados con identidad, o bien que consideran el componente identitario como un aspecto relevante en el análisis de la situación de las jugadoras de juegos de video, han sido uno de los aspectos más recurrentes en los estudios encontrados en la búsqueda realizada para este trabajo.

De esta manera, aparecen tendencias de análisis centrados en: identidad y la formación de comunidades de juego; el arquetipo del jugador masculino; la evaluación de los efectos de los discursos identitarios sobre las jugadoras; las respuestas y alternativas propuestas por las jugadoras y personas de la academia.

Formación de comunidades de juego

Siguiendo los análisis presentados por las autoras, con la conformación de los grupos de aficionados a un producto cultural, pronto se desarrollaron agrupaciones de pares en torno a las salas de juegos, grupos de amigos en las casas de habitación y, con el mayor acceso a la red, aparecieron las comunidades en línea de jugadores de videojuegos de rol masivo y otros géneros de estos. Aunque con la característica

primordial de ser espacios reservados de forma exclusiva para hombres, en los que amén de las dinámicas y luchas de poder dentro de estos mismos, se crearon, para las mujeres, las mismas restricciones de género observadas en otros campos del ocio y el entretenimiento (Oates, 2020; Paaßen *et al.*, 2017; Rautiainen, 2015).

Así, a pesar de que las mujeres han estado presentes durante toda la historia del videojuego como aficionadas, jugadoras y profesionales, el manejo de estereotipos de género desfavorables hacia sus aportes ha sido una parte importante de la construcción del arquetipo masculinizado del jugador, el discurso que lo sostiene y las representaciones sobre las que se ha cimentado. Es decir, como una forma expresa de mantenerles fuera de los círculos de juego o de cualquier tipo de reconocimiento (Alvarado, 2018; Corona, 2019; Díaz, 2018; Oates, 2020; Rautiainen, 2015).

El arquetipo del jugador masculino y sus efectos

En términos de juego, además de la paridad porcentual en el uso de juegos de video y la manera o el propósito por el cual se juega con ellos, entre hombres y mujeres gran parte de los colectivos conformados alrededor de la actividad del juego han insistido en circunscribir su sentido de pertenencia al sexo masculino, más allá de los predicados atributos de jugador blanco, heterosexual, extremadamente dedicado e inmerso en el “mundo de los videojuegos” y cuyo pasatiempo es una parte esencial en su día a día, casi en la forma de un oficio o profesión (Díaz, 2018; Martins *et*

al., 2009; Paaßen *et al.*, 2017; Rautiainen, 2015; Ruberg, 2018; Tur, 2018).

Por esto, por ejemplo, aunque una persona dedique muchas horas a la semana a jugar con videojuegos, si no corresponde con los atributos de ser varón y heterosexual, difícilmente sea reconocida como jugador asiduo (*hardcore gamer*). A esto se debe que para personas de la comunidad LGB-TIQ+ y mujeres en particular, les sea muy difícil ser reconocidas públicamente como parte de una comunidad de videojuegos. Entre tanto, se han popularizado adjetivos con referencias al físico de las mujeres o relacionadas con el trabajo sexual para denigrar a las jugadoras, aun cuando estas no utilicen su cuerpo como atractivo para llamar la atención en las sesiones de juego o en transmisiones de *gameplay* (Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Oates, 2020; Paaßen *et al.*, 2017; Rautiainen, 2015; Ruberg, 2018).

Aspectos como estos tienen efectos determinados en las personas que son discriminadas, señaladas o excluidas por su condición de género, preferencia sexual e incluso procedencia étnica –lo que en la bibliografía angloparlante identifican como procedencia racial–. De esta manera se esbozan intuiciones analíticas y conclusiones derivadas de evidencias de campo y estadísticas, las cuales van desde el desarrollo de una fantasía de excepcionalidad por el tratamiento que tienen ciertas creencias y estereotipos peyorativos de género sobre los femenino, hasta explotar las afinidades ideológicas de aquellas personas más inclinadas a reproducir patrones y valoraciones de la masculinidad tradicional (Anderson & Murphy, 2003; Breuer *et*

al., 2015; Carr, 2010; Kaye & Pennington, 2016; Kowert *et al.*, 2017; Ruberg, 2018).

Al mismo tiempo, también se ha advertido del riesgo que significa, para las jugadoras, identificar sus usuarios de juego con imágenes, nombres, o representaciones que remitan una identidad de género que no sea la masculina. Varias investigaciones recogen, incluso probando la frecuencia de los efectos sobre el rendimiento de las jugadoras, las experiencias de las de estas cuando ingresan a una partida colectiva en línea con su identidad femenina, las cuales por lo común resultan agredidas por jugadores masculinos (Anderson & Murphy, 2003; Corona, 2019; Kaye & Pennington, 2016; Kowert *et al.*, 2017; Sun-Higginson, 2015).

Evaluación de los efectos de los discursos identitarios sobre las jugadoras.

De la mano con lo anterior, se han realizado una variedad de estudios para medir los efectos, en las jugadoras, de diferentes variables que componen el discurso identitario promovido en los contenidos de los juegos de video para el “jugador asiduo”.

De esta manera se han analizado, por ejemplo, las representaciones hipersexualizadas de los personajes femeninos y la objetivación sexual percibida, la misoginia internalizada en las jugadoras y la reproducción de los valores o normas de una masculinidad tradicional, así como la aceptación del mito de violación y la tolerancia al acoso sexual. Estos elementos han sido estudiados desde diferentes perspectivas teóricas (Blackburn & Scharrer, 2019; Díaz, 2018; Fox *et al.*, 2015;

Kowert *et al.*, 2017; Paaßen *et al.*, 2017; Rautiainen, 2015; Tur, 2018).

Entre los resultados se destacan variaciones importantes; por ejemplo, en aquellas investigaciones en las cuales las mediciones se centraron en evaluaciones inmediatas luego de usar juegos de video, se encontraron asociaciones significativas entre el uso de videojuegos con personajes femeninos hipersexualizados y una alta tolerancia al acoso sexual o aceptación del mito de violación —en el que la víctima es la responsable de haber sufrido el acto—(Blackburn & Scharrer, 2019; Fox *et al.*, 2015). Aunque, al parecer, estas asociaciones se diluyen, si se realizan mediciones longitudinales, pues no se encuentran asociaciones ni relaciones significativas entre el uso de videojuegos con contenidos sexistas y la tolerancia hacia el sexismo o tolerancia al abuso sexual, por ejemplo (Anderson & Murphy, 2003; Kowert *et al.*, 2017).

De esta forma, hay valoraciones que han sugerido explicaciones diferentes de las tendencias marcadas por los estudios cortos, y acordes con los estudios longitudinales. Estas mencionan que las personas que apoyan, validan o se adhieren a visiones de masculinidad que incluyen la agresión, el dominio, la rudeza o la supresión de emociones y a una posición negativa sobre la feminidad, junto con concepciones irracionales o irreales sobre el género como principales características identitarias, prefieren usar juegos violentos o con contenidos sexistas, y no al contrario (Blackburn & Scharrer, 2019; McCullough *et al.*, 2020).

De esta forma, se concluye también que en las mujeres con una identidad feminista consolidada, es decir, con una valoración positiva de la femineidad, percepciones razonables y realistas sobre el género, etc., tenían menores niveles de misoginia internalizadas y escasas posibilidades de internalizar creencias dañinas sobre las mujeres en los videojuegos (Blackburn & Scharrer, 2019; McCullough et al., 2020).

Propuestas analíticas planteadas para estudios posteriores

La mayoría de las investigaciones analizadas hasta el momento han indagado el tema de las diferentes facetas de las mujeres jugadoras desde la teoría del cultivo, propia de las ciencias de la comunicación, y la teoría de la objetivación, propia del campo interdisciplinario de los estudios de género (Ansari et al., 2019; Blackburn & Scharrer, 2019; Breuer et al., 2015; Driemans et al., 2015; Fox et al., 2015; Harvey & Fisher, 2014; Martins et al., 2009).

No obstante, se ha propuesto que para que las investigaciones profundicen aún más en el tema de la identidad alrededor de las mujeres jugadoras y su interacción con la típica arquitectura del jugador masculino, blanco y heterosexual, utilizar enfoques teóricos como el interseccional, que pueden traer comprensiones complementarias en esta temática, ya que según varios estudios, se superaría el análisis referido a dualismos absolutos, por uno que incluye más dimensiones de análisis en una situación que afecta a cualquiera persona diferente del esquema: hombre heterosexual y de tez blanca (Gitelman, 2014; Kowert et

al., 2017; Ruberg, 2018; Trépanier-Jobin, 2017; Trépanier-Jobin & Bonenfant, 2017).

Asimismo, se ha pasado de los trabajos dirigidos metodológicamente centrados en los enfoques biográficos, a la exploración y evaluación de los imaginarios alternativos que tanto jugadoras como personas académicas han ido proponiendo y desarrollando ante los diferentes avances en investigación, y cambios en la forma en la que se media la actividad del videojuego en los entornos digitales y de competición. Así se han ido superando y complementando las discusiones sobre los *pink games* (o juegos orientados a las actividades estereotípicas de las mujeres), pasando por el tratamiento e inclusión de otras mecánicas de juego como la cooperación y exploración encima de la competición y la agresión, hasta llegar al ensayo de personajes, juegos e historias en los juegos que toman en consideración los aportes de los estudios Queer y de masculinidades disidentes, entre otros (Díaz, 2018; McLean & Griffiths, 2018; Trépanier-Jobin, 2017; Trivi, 2018b, 2018a).

Participación de mujeres en *e-sports* y mujeres competidoras en equipos profesionales y casuales

Participación en comunidades foros y chats

Según las investigaciones consultadas, las jugadoras se inician en el uso de videojuegos por interés propio y mediante hermanos, familiares o amigos cercanos que jugaban con anterioridad, es decir, generalmente por influencia de pares masculinos. Sin embargo, como se ha visto hasta este punto, a la hora de jugar en entornos

en línea o grupales, muchas (la mitad de las jugadoras en el caso español) reportan que han sido marginadas y maltratadas repetidamente en las partidas jugadas, lo que lleva a que muchas abandonen la actividad, o bien que jueguen menos tiempo y con tipos de juegos en los que menos actividad grupal se requiera como forma de evitar situaciones de discriminación e insulto (Inga Pajares, 2019; Kowert *et al.*, 2017; Ricoy & Ameneiros, 2016; Trivi, 2018a, 2018b).

Por otro lado, una práctica usual realizada por las empresas, estudios y distribuidoras de videojuegos es permitir el acceso anticipado en las distintas fases de desarrollo de proyectos a distintas personas para el testeo, revisión y retroalimentación de los aspectos jugables de este mismo. Por lo general, quienes realizan estas tareas son profesionales de páginas especializadas, personas contratadas para probar los demos jugables, o bien integrantes de comunidades formadas en torno a un título o saga en particular; la importancia de estas etapas, radica en que forman parte del refinamiento y la publicidad de lanzamiento del producto final (González-Sancho, 2014).

Sin embargo, en estas etapas se encuentran pocas mujeres involucradas, tanto en los medios especializados como en los canales de redes sociales o comunidades de juego. Asimismo, aquellas mujeres que tienen la oportunidad de hacerlo, acaban teniendo frecuentemente experiencias adversas en las redacciones o lugares de trabajo (Amores, 2015; Díaz, 2018; Eriksson, 2011; Manzano-Zambruno & Paredes-Otero, 2019).

Esta participación limitada se traduce también en una escasa presencia de investigadoras en los estudios realizados en la academia⁴. De acuerdo con las autoras y autores, esta situación se debe, en gran medida, a la misma configuración de los procesos primarios de socialización, en los cuales, básicamente, es a los hombres a quienes se les permite proseguir con el hábito de usar los medios tecnológicos e informáticos; además de una cultura que refuerza la división de género y la exclusión cíclica que se observa en las comunidades de juego también (Amores, 2015; Botella & Meseguer Navarro, 2018; Breuer *et al.*, 2015; Inga Pajares, 2019; Paaßen *et al.*, 2017).

Como respuesta a estas situaciones, las mismas jugadoras, académicas y profesionales del sector han señalado, en repetidas ocasiones, la necesidad de construir y afianzar el debate sobre una identidad que incluya a las jugadoras, a fin de eliminar las etiquetas peyorativas que reciben las muchachas por su condición de género, física, gustos, etc. (Kaye & Pennington, 2016; Lopez-Fernandez *et al.*, 2019; McCullough *et al.*, 2020; Oates, 2020).

Los esports

Aunque se trata de un espacio de la industria que ha venido creciendo en los últimos años, en términos de audiencia, las mujeres representan una parte significativa del público que sigue a los jugadores y pormenores de los torneos organizados por las empresas. No obstante, cabe destacar que

⁴ Hecho que se vio reflejado en la dificultad que significó encontrar investigaciones realizadas por autoras, en las búsquedas realizadas sobre el tema en las bases de datos consultadas.

son muy pocas las jugadoras profesionales activas en las competiciones oficiales o en los equipos profesionales (Amores, 2015; Díaz, 2018; Gómez, 2018; Heckmann & Furini, 2018; Sun-Higginson, 2015).

Entre tanto, las relaciones que se han establecido en estos entornos de competición se caracterizan por ignorar deliberadamente los logros de las jugadoras profesionales dentro de los equipos, o menospreciarlos. Eso sí, esta tendencia no se repite cuando se trata de un error de las muchachas, es común que carguen con la culpa que no reciben sus pares masculinos por los mismos fallos. Al mismo tiempo, se han documentado casos en los que jugadoras atacadas o señaladas, fundamentalmente por su género, deciden separarse de cualquier organización o grupo que les parezca feminista, alegando que prefieren ser evaluadas por sus habilidades e individualidad que por su sexo, actitud que termina apoyando las mismas estructuras sexistas predominantes (Cullen, 2018; Díaz, 2018; Heckmann & Furini, 2018; Paaßen et al., 2017; Sun-Higginson, 2015)

Reflexiones como la que realiza Díaz (2018), jugadora profesional y exintegrante de equipos de e-sports, mejor conocida bajo el seudónimo de “Necromina”, permiten comprender a mayor profundidad las dinámicas de estos lugares, en los que se les exige a las jugadoras hacer un esfuerzo doble constantemente, comprendido en validar, de forma permanente, ante los hombres, su habilidad, o que su posición dentro de los equipos no se debe al azar, al tiempo que debe competir en los torneos de la “misma forma” que todos los demás participantes. En este sentido, las

autoras hacen referencia a que dichas presiones pueden incidir en que el desempeño de las jugadoras se vea afectado (Cullen, 2018; Díaz, 2018; Harvey & Fisher, 2014; Kaye & Pennington, 2016)

Recepción del discurso masculino hegemónico

En general, las personas autoras, han encontrado que, además de enfrentarse a una micro cultura hostil, con bases de des-carte en el género, la mayor parte de las producciones de alto presupuesto Triple A -AAA- basan sus diseños en temas y contenidos dirigidos a los públicos masculinos. Se saltan que la mitad de las personas que juegan son mujeres. Esta situación, además de repercutir en el tiempo y tipo de juego que usan las muchachas, estaría alejando del medio a una buena parte de las jugadoras de dedicarse a la industria del videojuego o estudiar una carrera profesional dedicada al sector, pues se han encontrado varias relaciones entre las personas interesadas en laborar en empresas de videojuegos y el haber desarrollado el uso de estos programas como un hobby importante (Carr, 2010; Martins et al., 2009; Méndez Martínez, 2017; Paaßen et al., 2017).

En relación con esto, varios de los resultados expuestos muestran que las representaciones, discursos, y contenidos de los juegos de video atendidos por las empresas encuentran calado en aquellas personas cuyas nociones de valores y percepciones del comportamiento de género se encuentran muy cercanas al concepto de masculinidad hegemónica y tradicional, incluso se vinculan con cierto acuerdo sobre mitos

revictimizantes sobre el acoso y el abuso sexual. Sobra decir que las consecuencias de estas actitudes y acciones han probado ser nocivas tanto para hombres como para mujeres (Driesmans *et al.*, 2015; Giaccardi *et al.*, 2016; Martins *et al.*, 2009; McCullough *et al.*, 2020; Paaßen *et al.*, 2017)

Sin embargo, por parte de las personas autoras, se han reconocido en repetidas ocasiones los avances en materia de representación de las mujeres y de las sexualidades más allá de la heteronormatividad dominante, al punto que, en algunos momentos, se ha rescatado que incluso los jugadores de menor edad ya rechazan las representaciones clásicas de la masculinidad y feminidad tradicionales. Al mismo tiempo se ha apuntado la necesidad de promover medidas más activas en la forma como, desde la academia y la industria, se da respuesta a la problemática del acoso y el maltrato en línea que sufren mujeres y hombres de todas las edades, por no corresponder con los moldes tradicionales o, simplemente, por ser quienes son (Carr, 2010; Corona, 2019; Kowert *et al.*, 2017; Legerén-Lago, 2012; Paaßen *et al.*, 2017; Pérez Holguín, 2019).

Conclusiones

Estereotipos y prácticas

Cómo bien ha podido constatar, a esta altura del siglo en curso, se asiste a una coyuntura social y política mediada por tensiones, resultado de los avances en derechos e inclusión de colectivos otrora marginados, y que parecen avivar las reacciones de aquellos sectores económicos, sociales y políticos que tradicionalmente

disfrutaron de ventajas y privilegios con base en su condición socioeconómica y de género.

Esta situación tiene su correlato en las relaciones y dinámicas propias de la industria y el uso del videojuego, esencialmente en lo afianzado que se encuentra el estereotipo del *gamer* masculino “por defecto”, tanto en los contextos angloparlantes como en las regiones latinoamericanas. No obstante, durante la década pasada, los estudios sobre estas producciones y el entorno social formado alrededor de estos han cuestionado directamente estas concepciones por medio de diversas perspectivas de análisis e investigación, con un importante peso de los enfoques feministas y de género (Cullen, 2018; Gitelman, 2014; Ruberg, 2018; Trépanier-Jobin y Bonenfant, 2017).

A ello se pueden sumar eventos de relevancia para la “comunidad gamer”, en los cuales ha quedado clara la hostilidad con la que pueden responder los jugadores hombres heterosexuales, por lo general, ante ciertas críticas y observaciones asociadas a la necesidad de una discusión que tome en cuenta una perspectiva de género o más inclusiva que la visión tradicional de este sector del entretenimiento.

Dichos ataques han quedado registrados en cientos de foros de internet, redes sociales y plataformas de video como YouTube; ejemplos concretos de esto fueron los movimientos en línea conocidos como el *gamer gate* o el movimiento *me too*, acciones que surgieron como un reclamo y una serie de denuncias respecto del papel de la mujer en la industria del juego de videojuego,

cuestionamientos a la forma en la que se reproducían estereotipos de género en los título triple A (AAA) mediante los contenidos de estos y las mecánicas de juego dispuestas para los personajes femeninos, así como la denuncia del acoso y tanques sufridos por las jugadoras en los espacios de juego privados y públicos.

La negatividad con la que se recibieron algunas críticas y las amenazas realizadas a varias voceras de estos movimientos dejó en evidencia que, si bien es cierto están ocurriendo cambios constantes en el mundo de los videojuegos y especialmente en ámbito independiente de esta industria – con ejercicios de diseño reseñables en Latinoamérica, como “Poder Violeta”⁵–, aún hay una conexión entre identidad, género y representación que resalta el espacio *gamer* como uno masculinizado.

Al mismo tiempo, persiste el acoso y la reproducción de conductas machistas en múltiples espacios de juego en los que se encuentran las mujeres jugadoras. Dicho aspecto no es para menos, considerando los aportes y reflexiones de la gran mayoría de los estudios analizados para este trabajo, en los cuales se encuentran suficientes datos y argumentos para evidenciar que la falta de apoyo social que contribuye al alejamiento de las jugadoras de diferentes plataformas. De este modo, logra observarse que el espacio del videojuego para algunas personas remite a una actividad de diversión y esparcimiento, pero que llega a convertirse para otras en un espacio que genera estrés y ansiedad e, incluso, temor.

5 Del Real, J. (2018) Este videojuego busca que los hombres experimenten el acoso sexual callejero. En <https://www.expoknews.com/este-videojuego-busca-que-los-hombres-experimenten-el-acoso-sexual-callejero/>

Relacionado con esto, aunque se tenga cierta certeza de que el matonismo y las burlas son males generalizados en diversas plataformas y aplicaciones de interacción por internet, las agresiones y las descalificaciones que se ensañan en contra de las mujeres y personas que no responden o no cumplen con el arquetipo canónico del jugador blanco y heterosexual tienen un carácter mucho más pernicioso en la integridad de estas, al tiempo que estas actitudes y acciones gozan de mayor “normalización” en este ámbito de la industria del videojuego (foros, partidas en línea por equipos o masivas como los llamados “Battle Royal”), sin importar, si se analizan las interacciones de personas jugadoras del “primer mundo” o espacios latinoamericanos dedicados.

*Identidades **gamer**, nuevas identidades que surgen*

Así, el conocimiento acumulado sobre los estereotipos, representaciones y las prácticas desempeñadas por las personas que juegan ha sido un claro ejemplo de la necesidad latente de profundizar el estudio de las identidades y su consolidación en el campo de los juegos de video, además de las respuestas planteadas por los colectivos afectados por los discursos dominantes en el sector.

De esta forma, se vuelve de vital importancia entender cómo las generaciones más jóvenes de personas jugadoras entienden y caracterizan el concepto de *gamer* en los diferentes contextos, con especial atención al caso latinoamericano. Debido, ciertamente, al tener noticia sobre los cambios y transformaciones sucedidas en la industria,

en las cuales se evidencia un rechazo al estereotipo del jugador asiduo como un hombre-blanco-heterosexual, importa entender cómo estas nuevas configuraciones y comunidades influyen en el desarrollo identitario de las mujeres y personas no binarias alrededor de los videojuegos en las regiones y entornos de Latinoamérica.

Por otra parte, un campo de estudio pendiente en Latinoamérica es el estado de las participaciones femeninas en foros especializados, así como en la conformación de los equipos profesionales de *e-sports* (deportes electrónicos), ya que salvo algunas aproximaciones puntuales a aspectos sobre reacciones xenofóbicas que reciben personas de la región en foros multinacionales (González-Sancho, 2014), hacen falta estudios que, desde una visión latinoamericana, analicen los aspectos compartidos y divergentes con los que las mujeres y personas no binarias hacen frente, dialogan o luchan contra la masculinidad hegemónica en estos contextos interactivos.

En esta misma línea, uno de los aspectos más destacables en las investigaciones más recientes consideradas para este estudio es el acercamiento para comprender cómo han reaccionado aquellas poblaciones, excluidas históricamente, al ser tomadas en cuenta; por ejemplo, el caso de la inclusión de los equipos de fútbol femenino en FIFA 16 (Heckman y Gross Furino, 2018). Al mismo tiempo, con la integración de nuevos testimonios e historias por parte de las jugadoras profesionales y casuales, se ha podido iniciar una tendencia relevante sobre las nuevas formas en las cuales ellas generan distintas maneras de relacionarse los elementos del videojuego.

Recepción del discurso masculino hegemónico

En la última década, la proporción de mujeres que juegan con videojuegos ha equiparado a la de los hombres, escenario propicio para el surgimiento de movimientos al interior de la comunidad de aficionados e aficionadas, cuyas motivaciones han sido revertir o erradicar las conductas y prácticas nocivas llevadas a cabo contra las mujeres jugadoras. Al mismo tiempo sucede un cambio generacional, el cual parece estar marcado por una actitud algo menos receptiva a ciertos relatos tradicionales relativos a la masculinidad hegemónica, aunque basta con observar las reacciones recibidas por ciertos títulos recientes, como “The Last of Us Part II” de la productora estadounidense Naughty Dog, para considerar que esta apreciación merece mayor investigación.

En un sentido similar, se han encontrado resultados que parecen dar luces sobre ciertas nociones anteriormente dadas por ciertas, con respecto a la influencia de los videojuegos en la legitimación o la reproducción de los discursos violentos y acordes a los patrones de masculinidad tradicional. Al respecto, en lugar de existir una relación unívoca causada por el videojuego, parece que el reforzamiento cultural proveniente de las esferas primarias y secundarias de las personas jugadoras son las que orientan, en primer lugar, la reproducción de estereotipos, prácticas y discursos machistas y sexistas y, con base en ello, las personas tienden a elegir o preferir videojuegos violentos o con representaciones sexistas, en la medida que este tipo de títulos corresponde con las concepciones que estas tienen de sus propias realidades.

Para finalizar

La propuesta de varias publicaciones, en las que se urge por la necesidad de trascender el binarismo de género masculino-femenino, y donde se formula la propuesta por partir de una visión que tome en cuenta a la comunidad LGBTQ+ y la inclusión de un enfoque interseccional, debe ser tomada como base y punto de partida para el estudio de estos temas, ya que podría permitir una mejor comprensión de la variedad de formas en las que una persona jugadora logra integrarse a las dinámicas de juego en relación con elementos de clase, género, capacidad de consumo, etnia, entre otros.

Finalmente, es necesario, como se ha mencionado anteriormente, destacar que los estudios a nivel latinoamericano respecto al tema no son nulos. Sin embargo, estos todavía no forman un acervo tan cuantioso, si se toma como parámetro la variedad de investigaciones encontradas en otras latitudes (principalmente Estados Unidos y España). Aunado a esto, la visibilización de la industria del videojuego en la región aun es incipiente, pero en aumento, lo cual da lugar a la construcción de nuevas interrogantes como las siguientes: ¿Cómo juegan las mujeres a nivel local/regional? ¿Qué tienen que decir las jugadoras respecto a sus experiencias con los videojuegos en este contexto? ¿Cómo cambian las maneras de consumo al tomarse en cuenta factores como la clase, capacidad adquisitiva o el acceso a tecnologías de la información y comunicación? ¿Están satisfechas con las representaciones de los personajes femeninos en los videojuegos contemporáneos? ¿Cómo ha sido su

relación con los equipos de *e-sports* locales? ¿Les atraen más algunos videojuegos que otros? ¿Consideran las jugadoras más jóvenes una carrera en la industria del videojuego? ¿Ven posible desarrollar una carrera asociada en esta industria a nivel local/regional? ¿Cuáles obstáculos y retos específicos deben enfrentar?

Referencias

- Alvarado, I. (2018). El legado de la programación. In M. Amores (Ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Anait Games.
- Amores, M., Trivi, M. (2020). *Mujeres en desarrollo de videojuegos*. Youtube.
- Amores, M. (2015). *Hombres + Videojuegos*. Youtube. <https://youtu.be/bGOvepwEsEI>
- Amores, M. (2018). Sobre la necesidad de un libro de videojuegos con perspectiva de género. In M. Amores (Ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 13–38). Anait Games.
- Anderson, C. A., & Murphy, C. R. (2003). Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Women. *Aggressive Behavior*, 29(5), 423–429. <https://doi.org/10.1002/ab.10042>
- Ansari, R., Jaffar, B. A., Riaz, S., Kaur, M. J., & Mushtaq, A. (2019). Datamining to Alert the Formation of Women Objectification Stereotypes in Video Games. *Proceedings - 2019 Amity International Conference on Artificial Intelligence, AICAI 2019, February*, 521–526. <https://doi.org/10.1109/AICAI.2019.8701256>

- Behm-Morawitz, E. & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles, 61*(11–12), 808–823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Blackburn, G. & Scharrer, E. (2019). Video Game Playing and Beliefs about Masculinity Among Male and Female Emerging Adults. *Sex Roles, 80*(5–6), 310–324. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0934-4>
- Botella, A. G. & Meseguer Navarro, M. J. (2018). *Análisis de los recursos humanos implicados en la industria de videojuegos y su entorno*. Universitat Jaume I.
- Breuer, J., Kowert, R., Festl, R. & Quandt, T. (2015). Sexist games=sexist gamers? A longitudinal study on the relationship between video game use and sexist attitudes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 18*(4), 197–202. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0492>
- Canales Cerón, M. (2006). *Metodologías de investigación social*. Lom Ediciones.
- Carr, M. (2010). *Is gender stereotyping having an adverse effect on career choices in the video/ computer games industry?* University of Huddersfield.
- Corona, A. (2019). ¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación. *Anagramas - Rumbo y Sentidos de La Comunicación, 17*(34), 155–175. <https://doi.org/10.22395/angr.v17n34a8>
- Cullen, A. L. L. (2018). “I play to win!”: Geguri as a (post)feminist icon in esports. *Feminist Media Studies, 18*(5), 948–952. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1498112>
- Díaz, N. (2018). Los esports y la mujer: relato de una experiencia. In M. Amores (Ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Anait Games.
- Driesmans, K., Vandenbosch, L. & Eggermont, S. (2015). Playing a Video-game with a Sexualized Female Character Increases Adolescents’ Rape Myth Acceptance and Tolerance Toward Sexual Harassment. *Games for Health Journal, 4*(2), 91–94. <https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0055>
- Eriksson, M. (2011). *Textual Differences in Game Reviews Written by Men and Women*. Dalarna University.
- Fox, J., Ralston, R. A., Cooper, C. K. & Jones, K. A. (2015). Sexualized Avatars Lead to Women’s Self-Objectification and Acceptance of Rape Myths. *Psychology of Women Quarterly, 39*(3), 349–362. <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>
- Giaccardi, S., Ward, L. M., Seabrook, R. C., Manago, A. & Lippman, J. (2016). Media and Modern Manhood: Testing Associations Between Media Consumption and Young Men’s Acceptance of Traditional Gender Ideologies. *Sex Roles, 75*(3–4), 151–163. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0588-z>
- Gitelman, E. R. (2014). *Beyond Princess Peach: Gender Issues And The*

- Boy's Club Hegemony Of Video Game Development*. The School of the Art Institute of Chicago.
- Gómez, D. (2018). La figura de la mujer en la publicidad. In M. Amores (Ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Anait Games.
- González-Sancho, R. (2014). *Análisis de la imagen de Latinoamérica en la industria de los videojuegos*. Universidad Nacional.
- Gurdián-Fernández, A. (2007). *El paradigma cualitativo en la investigación socio-educativa*. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana (CECC) y Agencia Española de Cooperación Internacional (AECI).
- Harvey, A. & Fisher, S. (2014). Everyone can make games!: The post-feminist context of women in digital game production. *Feminist Media Studies*, 15(4), 576–592. <https://doi.org/10.1080/14680777.2014.958867>
- Heckmann, P. L. & Furini, L. (2018). The introduction of women's teams in FIFA 16 and how Brazilian women reacted to it. *Estudos Em Comunicacao*, 1(26), 247–260. <https://doi.org/10.20287/ec.n26.v1.a14>
- Hutt, R. (2020). *Women in video games : ' Accept it , or don ' t buy the game '*. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2018/06/women-in-video-games-accept-it-or-don-t-buy-the-game/>
- Inga Pajares, S. E. (2019). *Motivación hacia la práctica de videojuegos online : Un estudio cualitativo en mujeres universitarias*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Jones, C. M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M. & Carras, M. C. (2014). Videogames: Dispelling myths and tabloid headlines that videogames are bad. *Proceedings of the 28th International BCS Human Computer Interaction Conference: Sand, Sea and Sky - Holiday HCI, HCI 2014*, 52–61. <https://doi.org/10.14236/ewic/hci2014.6>
- Kaye, L. K. & Pennington, C. R. (2016). “Girls can't play”: The effects of stereotype threat on females' gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59(May 2018), 202–209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Kowert, R., Breuer, J. & Quandt, T. (2017). Women Are From FarmVille, Men Are From ViceCity: The cycle of exclusion and sexism in video game content and culture. In R. Kowert & Q. Thorsten (Eds.), *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming: Multiplayer 2* (1st ed., Issue January, pp. 197–220). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315629308-9>
- Legerén-Lago, B. (2012). *Las chicas Son guerreras* (Universidad de Vigo (ed.); pp. 1–12). Universidad de Vigo. https://www.researchgate.net/publication/280921042_Las_chicas_son_Guerreras_Las_mujeres_como_consumidoras_de_videjuegos
- Lopez-Fernandez, O., Jess Williams, A., 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(JULY), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Manzano-Zambruno, L. & Paredes-Otero, G. (2019). El periodismo de videojuegos desde una perspectiva feminista y de género: Las periodistas especializadas ante el acoso y la discriminación en España dentro de las redes sociales. In U. de Sevilla (Ed.), *III Congreso Internacional Move.net sobre Movimientos Sociales y TIC* (pp. 84–98). Compolíticas. https://www.academia.edu/43487562/El_periodismo_de_videojuegos_desde_una_perspectiva_feminista_y_de_g%C3%A9nero._Las_periodistas_especializadas_ante_el_acoso_y_la_discriminaci%C3%B3n_en_Espa%C3%B1a_dentro_de_las_redes_sociales
- Martins, N., Williams, D. C., Harrison, K., & Ratan, R. A. (2009). A content analysis of female body imagery in video games. *Sex Roles*, 61(11–12), 824–836. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9682-9>
- Mateo, M., Phillip., P.-T., Santoro, M., Luzardo, A., De Azevedo, B., Funes, G., Pison, J. P., & Becerra Luna, L. (2019). *Los videojuegos no son un juego: Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe*.
- McCullough, K. M., Wong, Y. J., & Stevenson, N. J. (2020). Female Video Game Players and the Protective Effect of Feminist Identity Against Internalized Misogyny. *Sex Roles*, 82(5–6), 266–276. <https://doi.org/10.1007/s11199-019-01055-7>
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2018). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 970–994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Méndez Martínez, A. (2017). Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: Oportunidades y dificultades en espacios masculinizados. *Investigaciones Feministas*, 8(2), 545–560. <https://doi.org/10.5209/infe.54912>
- Oates, B. A. (2020). *Gender Roles and Expectations as a Part of the 'Gamer' Identity and Experience*.
- Paaßen, B., Morgenroth, T. & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7–8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Paz Rodríguez, L. de la (2019). *La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: Desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones* [Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/37376>
- Pérez Holguín, N. F. (2019). *Dimensión comunicativa y semiótica de Horizon Zero Dawn. Aplicación etnográfica a cuatro adolescentes jugadores de videojuegos del norte de Bogotá*. [CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO]. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Rautiainen, M. (2015). *Gender, identity and representation in video games: an elective discourse-oriented course for Finnish EFL upper secondary school students*. (Issue August). University of Jyväskylä.
- Reynolds, D. (2014). Letters and the unseen woman: Epistolary architecture in three recent video games. *Film Quarterly*, 68(1), 48–60. <https://doi.org/10.1525/FQ.2014.68.1.48>
- Ricoy, M. C. & Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291–1308. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48445
- Ruberg, B. (2018). Representing sex workers in video games: feminisms, fantasies of exceptionalism, and the value of erotic labor. *Feminist Media Studies*, 19(3), 313–330. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1477815>
- Sun-Higginson, S. (2015). *GTFO: the movie*. Filmbuff.
- Torres, C., Cuervo, R. & Flórez, J. (2019). Co-diseño , videojuegos , y acoso sexual. Poder violeta , un estudio de caso. *Diseño y Creación*, 201–206.
- Trépanier-Jobin, G. (2017). Introduction: Gender Issues in Videogames. *Kinephanos Revue d'études Des Médias et de Culture Populaire*, 1–11.
- Trépanier-Jobin, G. & Bonenfant, M. (2017). Bridging Game Studies and Feminist Theories. *Kinephanos Revue d'études Des Médias et de Culture Populaire, Special Issue*, 24–53.
- Trivi, M. (2018a). El futuro es femenino; el pasado no tanto: Un repaso a la historia de las mujeres en los videojuegos. In M. Amores (Ed.), *¡Protesto! videojuegos desde una perspectiva de género*. Anait Games.
- Trivi, M. (2018b). Historia de las mujeres en los videojuegos. In M. Amores (Ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Anait Games.
- Tur, J. (2018). Masculino por defecto. In M. Amores (Ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Anait Games.