

Estereotipos de género y videojuegos *online* en jóvenes universitarios de la ciudad de La Paz

Gender stereotypes and online video games in young university students in the city of La Paz

Yessica Casia Poma Poma¹

Instituto de Investigaciones en Ciencias Humanas y de la Educación,
Universidad La Salle en Bolivia

casia01999@gmail.com

Artículo Recibido: 20-02-2024

Artículo Aceptado: 04-07-2024

DOI: <https://doi.org/10.55739/fer.v28i28.155>

Resumen

Los estereotipos de género (EG) son creencias relacionadas con el deber ser y/o comportamientos de hombres y mujeres que perpetúan la discriminación de género en diferentes espacios; uno de estos es el mundo virtual. Donde se encuentran los videojuegos *online* Dota-LOL. Es así, que el presente artículo tiene como objetivo conocer cuáles son los atributos asignados por las/os jóvenes universitarios a los personajes e identificar las creencias atribuidas a los personajes femeninos. Desde un enfoque cualitativo donde asume la realidad subjetiva, un análisis profundo y reflexivo, se realizaron 11 entrevistas. Confirmando que en este tipo de videojuegos se asigna a las mujeres roles relacionados: cuidado, empatía, debilidad; a los hombres: liderazgo, agresividad, frialdad, protector.

Palabras claves

Estereotipos, jóvenes universitarios, género, roles, videojuegos, online.

¹ Licenciatura en Psicología, Universidad La Salle, investigadora del Instituto de Investigaciones en Ciencias Humanas y de la Educación. <https://orcid.org/0009-0006-4596-6716>

Abstract

Gender stereotypes (GE) are beliefs related to the ought and/or behaviors of men and women that perpetuate gender discrimination in different spaces; one of these is the virtual world. Where Dota-LOL online video games are found. Thus, the objective of this article is to know what attributes are assigned by young university students to the characters and to identify the beliefs attributed to the female characters. From a qualitative approach that assumes subjective reality, a deep and reflective analysis, 11 interviews were conducted. Confirming that in this type of video games women are assigned related roles: care, empathy, weakness; to men: leadership, aggressiveness, coldness, protector.

Key words

Stereotypes, university students, gender, roles, video games, online.

Introducción

El abordaje del género desde la psicología social se encuentra relacionado en un inicio con la comprensión binaria de basada en los estereotipos de género y su impacto en las personas, sin embargo, con el pasar el tiempo esto se ha modificado abordando a estos estereotipos como respuesta a las estructuras sociales las diferentes formas de representar el deber ser, los roles, expectativas y espacios de mujeres y hombres, sus distintas maneras de actuar, percibir, entender, sentir, hablar e interactuar, Así también, la manera en que ambos se relacionan, lo cual refleja la distribución de poder, por lo que se convierte en un instrumento indispensable en las investigaciones sociales (Inda, 2016).

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) define como género a los roles, características y oportunidades que son atribuidos por la sociedad, en un margen de lo apropiado para los hombres y mujeres. Además de establecer, reflejar las relaciones y la distribución de poder entre ambos géneros. Resaltando que las características son cambiantes con el tiempo y el lugar.

La presencia de los estereotipos de género también se refleja en diversos ámbitos de la vida cotidiana, como la educación, empleo, salud, matrimonio las relaciones familiares y videojuegos. Según Calviño, et al. (2021), el mismo año, existían más de 18 millones de jugadores en España, obteniendo 1.795 millones de euros, generando un impacto económico, donde va incrementando jugadores entre las generaciones de jóvenes (Calderón y Gómez, 2023).

El estudio de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria y Caixa (2022), hace evidente que el 70% de los hombres presentan sesgos sexista y el 50% evidencia la falta de la presencia femenina. Por otra parte, Habziz (2023), concluye que las conductas violentas que se repiten en los videojuegos online hacia la mujer, son amenazas, humillaciones, expresiones machistas como “vete a fregar, vete a cocinar” (p. 30) y otros comentarios sexistas.

Es así que, los estereotipos son representaciones sociales, ya que se estructura por un pensamiento colectivo, así también una sucesión de comportamientos que causan impacto en el mismo grupo, dicho de otro modo, los estereotipos son parte de un constructo social de los cuales implica las creencias populares, mitos, categorías sociales y expectativas que se tienen sobre un hombre y una mujer. (Bastos de los Santos, 2021). Morales (2007), describe que los roles de género pueden modificarse con el tiempo y en muchos casos son asociados con atributos físicos, capacidades y habilidades de ambos géneros, siendo que lo femenino se relaciona con la subordinación, la emocionalidad, la fragilidad, con la debilidad o hecho de ser protegida a diferencia de lo masculino que está relacionado con el ejercicio de poder, el liderazgo, la fuerza, la fortaleza y la racionalidad entre otros.

Por otra parte, Lévano (2021), realizó un estudio en Estados Unidos, relacionado con la presencia de las mujeres en los equipos de videojugadores, donde el 27% de los jugadores, mencionaban, que, ante la presencia de una mujer en los espacios de los videojuegos, ellos se percibían nerviosos, incómodos o desconcentrados. Por otra parte, se realizó un estudio, sobre la evolución de las mujeres en los videojuegos, a finales

del 2014, se tenía una participación del 16%, en el 2015 el 18%, en el 2016 un 17%, en el 2017 el 17% y en el 2018 un 16.5%, por la cual, concluyeron que la presencia de la mujer fue disminuyendo, según las causas que identificaron, una de las principales fue la discriminación que sufrían.

Santana (2020), en su estudio señala que el 36.4% de las mujeres encuestadas afirman que fueron insultadas en el transcurso de una partida de videojuego *online*, en cuanto, el 34% de los hombres reconocen haber escuchado insultos por parte de un jugador a una jugadora y el 43,6% afirma haber recriminado dichos insultos. Por lo cual, resalto que el incremento de la presencia femenina en los espacios de videojuegos online, no tubo influencia en el decremento o mejoría en relación a los estereotipos de género femenino, por el contrario, las imágenes de las mujeres son perseveradas, como objeto sexual, cuidadora e indefensa.

Como menciona Loayza (2012) las posibilidades que ofrece los videojuegos online son un quiebre de fronteras territoriales creando así espacios virtuales globalizados. Así también, estos espacios virtuales también replican conductas y comportamientos sociales no solo positivos sino también se convierten en espacios de discriminación, lo que se puede evidenciar en las plataformas el multijugador en línea dependiendo del videojuego donde se tienen conductas y comportamientos sexistas racistas y discriminatorios. Los videojuegos *online*, como *League Of Legends* y *DOTA*, en la actualidad son los juegos con mayor demanda, por el cual, se convirtieron en la nueva noticia de critica del siglo XXI y considerados como un medio de discriminación que afecta particularmente a las mujeres (Chaibi, 2023).

Según Gala y Samaniego (2021), cuando se aborda las preferencias relacionadas con los videojuegos (espacio, tipo de videojuego, personajes, etc.), las mujeres suelen jugar más en la comodidad de sus casas a diferencia de los hombres, los cuales suelen mayormente encontrarse en lugares externos como espacios o salones de videojuegos; con relación a los personajes los roles que se asignan a los personajes femeninos suelen ser secundarios y pasivos.

En cambio, los roles se encuentran relacionados con las funciones, expectativas y normas que se esperan de ambos géneros, también dictan pautas sobre la forma de cómo deben ser, sentir y actuar. Estos roles marcan una posición específica en la estructura social y en todas las actividades que este conforma (Zambrano, et al., 2022). Los cuales son considerados como una reglamentación de género, donde el individuo que se encuentra normado en la reglamentación de roles es considerado aceptable, en caso contrario es considerado por una conducta aberrante o que sale de la norma por lo que en algunos casos es castigado. Los estereotipos y roles de género se han sabido adaptar o mirar también al mundo virtual como son los videojuegos tanto en quienes juegan o participan como en el tipo de videojuego y sobretodo en los personajes específicamente cuando el videojuego es multijugador por equipos (Laura, 2020).

Al respecto, Chibuque y Banoy (2022), mencionan que los videojuegos fueron adaptándose a la estructura social, teniendo así, una evolución y crecimiento dentro de la misma, por lo que consecuentemente los videojuegos en la actualidad tienen influencia en cada individuo o grupo. Dentro de la plataforma de multijugador en línea, tienen como característica de ser claros en las manifestaciones de la nueva sociedad, ya que tiene como accesibilidad en todo el mundo, lo cual, se lo considera como representativo, las producciones culturales, la representación de los roles masculinos y femeninos, de cómo funcionan los sistemas reales e imaginarios (Venegas y Moreno, 2020).

Pérez, et al. (2016), concluyeron que en la actualidad los videojuegos con más popularidad se encuentran Dota y LOL, las cuales tienen como características PC, multijugador línea, conformando equipos de cinco jugadores cada uno, cuyo objetivo destruir la base enemiga, los personajes son nombrados héroes en DOTA y LOL los campeones. Para Jerjes (2012), plantea que ambos, son considerados juegos competitivos y agresivos. Por lo cual, se presentaron protestas y reportes dirigidas a los editores y creadores de los juegos, por los contenidos sexistas hacia los personajes femeninos (Bueno y García, 2012).

Por consiguiente, se planteó la siguiente pregunta de investigación ¿Cuáles serán los estereotipos de género que se presentan en las y los jóvenes universitarios que juegan videojuegos online (DOTA-LOL) de la ciudad de La Paz?, por consiguiente tiene como objetivo general el conocer cuáles son los atributos asignados por las y los jóvenes universitarios a los personajes de los videojuegos DOTA y LOL. Además de, identificar las creencias atribuidas por las y los jóvenes universitarios a los personajes femeninos.

Método

La metodología empleada a lo largo de la investigación se trabajó desde un enfoque cualitativo, ya que tiene como objetivo comprender y analizar los fenómenos sociales desde un perspectiva más profunda y subjetiva (García, 2023). Así mismo se centra en la comprensión de las experiencias, percepciones y significados de las personas en relación de un fenómeno en particular. Lo cual permite al investigador explorar las complejidades del fenómeno y comprender el contexto en la que se desarrolla dicho fenómeno (Bueno y García, 2012).

Los métodos cualitativos no manipulan o controlan, puesto que relatan hechos y demostraron que son efectivos para estudiar el entorno de vida de las personas, como su comportamiento dentro del contexto social. Por lo cual, la presente investigación es de tipo fenomenológico, lo que permite a los investigadores abordar un fenómeno a partir de las acciones, descripciones e interpretaciones, en base a las experiencias vividas por los participantes (Bueno y García, 2012).

Desde la investigación fenomenológica, se trabajó con el tipo descriptivo fenomenológico, ya que se enfoca en el entorno que percibe el participante, la cual estudia todo lo relacionado con los acontecimientos que rodean a una persona como su relación con el medio en el que se desarrollan los hechos y el cómo influyen los hechos a la persona. Es así por el cual ayudó para explorar y comprender las experiencias y significados subjetivas de los participantes (Piza Burgos, et al., 2019).

Participantes

Se utilizó un muestreo no probabilístico, aquel que se desconoce la probabilidad de poder seleccionar cualquier miembro de la población y no es generalizable. Se consideró la técnica de muestreo de bola de nieve, técnica que consiste en identificar a participantes potenciales y reclutar a través de una remisión en cadena, donde se logró identificar participantes claves que posteriormente fueron agregados a la muestra, así mismo, se preguntaron a los participantes si conocen a otros participantes con los mismos criterios, para poder incluirlos al estudio, permitiendo así llegar al proceso de saturación (Hernández, 2020).

Por lo que los participantes fueron seleccionados en función al criterio de inclusión, lo que implica que las muestras seleccionadas están libres de sesgos y que son representativas de la población de referencia. El muestreo se sustentó en personas que oscilen entre 18 a 26 años cumplidos, pertenecientes a alguna universidad privada de la ciudad de La Paz, que juegan DOTA y Lol con frecuencia. Por consecuente, se obtuvieron nueve participantes hombres y dos participantes mujeres.

Para la presente investigación se utilizó como técnica de recogida de información, una entrevista semiestructurada, ya que tiene como enfoque plantear preguntas que aporten a la reconstrucción de la realidad de los individuos sobre como perciben su entorno (Mata, 2020).

Categorías

A continuación, la matriz de categorías (tabla 1), la cual describe el desarrollo de la categoría general de la cual surge la categoría primaria, secundaria, subcategoría y sus indicadores según los objetivos y la pregunta de investigación. En las primeras preguntas dieron lugar al inicio de la entrevista, como sus nombres y tipo de videojuego más frecuente o preferencia del participante.

Tabla 1*Tabla de categorías*

Categoría general	Categoría primaria	Categoría secundaria	Subcategoría	Indicadores
Estereotipos de género y videojuegos online en jóvenes universitarios de la ciudad de La Paz	Atributos asignados a los personajes femeninos y masculinos (Figura principal)	Estatus	-Jerarquía	Preguntas 3,4,7, 8, 9, 10
			-Necesidad	
			-Elección	
	Imagen	-Comunicación o coordinación.		
		-Estrategias		
		-Habilidades		
Creencias de Jugadores y jugadoras	Jerarquía	-Cosificación del personaje	Preguntas 5,6,12, 15	
		. Atributos asignados masculinos		
		- Atributos asignados femeninos		
	Atributos valorativos a las mujeres	- Sexualización		
		- Rol secundario		
		- Prestigio		
Atributos valorativos a las mujeres	Jerarquía	- Responsabilidad	Preguntas 16,17	
		- Indiferencia en roles		
		- Experiencia		
	Atributos valorativos a las mujeres	- Infravaloración		
		- Mujer frágil		
		- Liderazgo		
Atributos valorativos a las mujeres	Atributos valorativos a las mujeres	- Machismo	Preguntas 23, 24, 25, 26	
		- Desvalorización del rol femenino		
		- Fraternidad		
		- Reconocimiento aporte		
			- Solidaridad	

Fuente: Elaboración propia, 2023.

Consideraciones éticas

En cuanto a las consideraciones éticas en presente investigación, se consideró al momento de trabajar con las y los participantes el bienestar físico, social y psicológico. Los participantes conocieron las consecuencias

del uso de la grabadora. Las y los participantes llenaron un consentimiento informado donde se informaba que toda la información obtenida tiene como fines académicos y confidencialidad (Deslauriers, 2004).

Análisis de datos

El análisis de datos cualitativos es un proceso largo, en el cual consiste que el investigador como primer paso identifica los temas, ilustra ideas conforme surgen los datos, consecuentemente a una observación de manera precisa y reflexiva. Lo que requiere del investigador cuenta con paciencia y capacidad de interpretación. El proceso comienza por los datos brutos, es decir, las transcripciones de entrevistas en términos concisos, posteriormente el investigador asigna códigos significativos línea por línea, por otra parte, el investigador debe estipular concepto a la idea principal durante este paso se analiza de que trata la codificación (Ortega, et al., 2022).

Borda, et al. (2017) consideran que los datos se sintetizan, codifican y descomponen en temas, grupos y categorías, donde la codificación cualitativa se basa en una actividad de categorización, clasificación y rotulación de datos, para que posteriormente se efectúen comparaciones de los mismos. La codificación es considerada por los autores como un instrumento que ayuda a la organización e interpretación de datos, considerando que en el mismo código se agrupan testimonios variados. Ortega, et al. (2022) afirman que las comparaciones permiten al investigador, especificar las propiedades y dimensiones de los conceptos y categorías.

Con relación a la entrevista, para la presente investigación se utilizó una técnica de recogida de información tipo cualitativo, según Gonzáles, et al. (2022) puntualizan que la entrevista cualitativa tiene como enfoque comprender los fenómenos de la sociedad mediante la percepción de los entrevistados, por otra parte, desde la perspectiva fenomenológica, implica enfocarse en las experiencias en el contexto de la realidad de los entrevistados y consecutivamente atribuir significados o definiciones. Además, ayuda al investigador a recopilar material empírico, exploratorio

y descriptivo del fenómeno.

Para Hernández y Gonzáles (2020), la entrevista es útil para obtener una información previa, consensuada, ayuda a desarrollar y construir ideas. Con la finalidad de alcanzar tener una información certera de las entrevistas, se realizó la grabación de las mismas.

Procedimiento: Fase 1. Selección de participantes: Se determinó trabajar con la población de estudiantes universitarios de la ciudad de La Paz.

Fase 2. Diseño de guía de preguntas: se realizó la lista de categorías, para posteriormente construir la guía, para la entrevista y construir la tabla de categorías.

Fase 3. Validación y corrección: es esta esta se realizó la validación con una profesional en psicología la cual es experta en temas relacionados con psicología y género, para posteriormente realizar la corrección de la guía y posterior aplicación a programa del pilotaje.

Fase 4. Trabajo de campo: se invitó a las y los estudiantes de diversas universidades privadas de la ciudad de La Paz que cumplían los criterios de inclusión para realizar la entrevista y se llevó a cabo la entrevista de manera presencial.

Fase 5. Análisis de datos: una vez realizado la primera entrevista se realizó consecuentemente a la transcripción de manera paralela, con el fin de organizar la información recabada para el respectivo análisis de datos.

Fase 6. Resultado y conclusiones: una vez organizado, reducido y analizado la 38 información de procedió a elaborar los árboles de cognemas, para dar pie a la redacción de los resultados y conclusiones.

Fase 7. Se elaboro la redacción de los resultados, discusión y conclusiones.

Resultados

Para la presente investigación se trabajó con nueve hombres y dos mujeres, cuyas edades oscilan entre los 18 a 26 años, que son parte de la población estudiantil de diversas universidades privadas de la ciudad de La Paz. Para responder a la pregunta de investigación ¿Cuáles serán los estereotipos de género que se presentan en las y los jóvenes universitarios que juegan videojuegos online? A continuación, se presentan figuras, con relación a los hallazgos obtenidos según las entrevistas, por lo cual las líneas rectas representan semejanzas y coincidencias en el discurso, por otro lado, las líneas punteadas representan que las codificaciones se presentan en ambos, pero el contenido del discurso es distinto.

Resultados de la categoría secundaria: “Estatus”.

La categoría secundaria “Estatus”, se encuentra compuestas por los códigos o categorías que se encuentran a continuación: Jerarquía, necesidad, elección, comunicación o coordinación, estrategias, habilidades, cosificación del personaje, constituidos a partir del discurso de los participantes, por lo tanto, a continuación, se presenta las definiciones de los mismos.

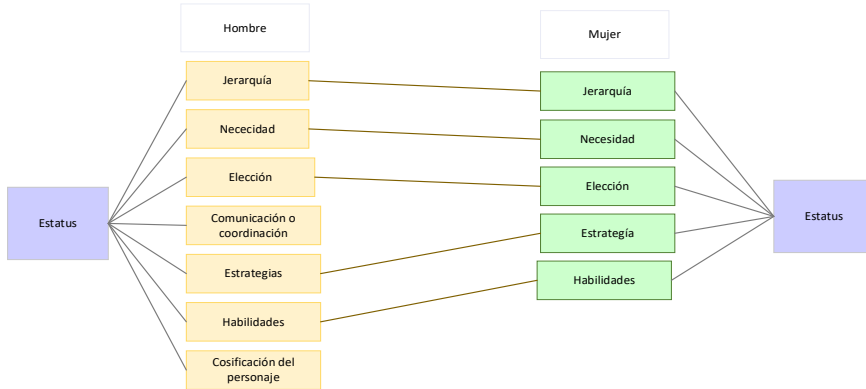
- Jerarquía: Se refiere a la estructura de establecer una orden según el criterio de valor del personaje en base la situación o campo que les permiten desarrollar dentro del juego y equipo
- Necesidad: Se refiere a la necesidad de la habilidad de un personaje de manera indispensable.
- Elección: Hace referencia a la acción de escoger al personaje desde un criterio personal e individual.
- Comunicación-coordinación: Acción de organización previa al inicio de la partida, como roles o papeles que ocuparan cada uno dentro del juego.
- Estrategia: Acto de planificación de elección del personaje, donde se establecen posiciones, niveles de mando antes y durante la partida.
- Habilidades: Clasificación de la capacidad de desempeño,

características y facilidad de manejo de los personajes dentro de la plataforma

- Cosificación del personaje: Se refiere como el jugador tiene una representación de un personaje femenino según su estructura física.

Figura 1

Entrevistas hombres y mujeres, categoría secundaria: Estatus.



Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en la figura 1, las codificaciones: comunicación o coordinación y cosificación del personaje, se presentó únicamente en los hombres, por otro lado, las codificaciones: jerarquía, necesidad, elección, estrategias y habilidades se presentaron en hombres y mujeres, en los cuales emergieron líneas rectas que representan semejanza y coincidencia en el discurso.

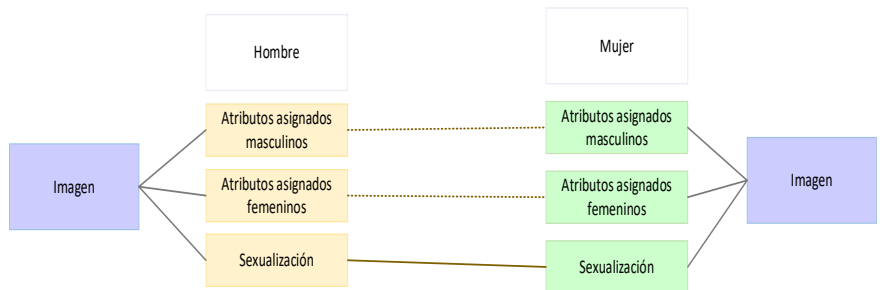
Resultados de la categoría secundaria: “Imagen”.

En la categoría secundaria “Imagen”, se encuentra compuesta por las categorías que se encuentran a continuación: Atributos asignados masculinos, atributos asignados femeninos y sexualización. A continuación, se presenta las definiciones de los mismos.

- Atributos asignados masculinos: Hace referencia a las cualidades o propiedades que son compuestas por características de los personajes masculinos de un juego, los cuales son representados por los mismos jugadores.
- Atributos asignados femeninos. Referencia de las cualidades o propiedades que son compuestas por características de los personajes femeninos de un juego y representados por los mismos jugadores.
- Sexualización: Forma de visualizar como un objeto instrumental a una persona o personaje, obviando los aspectos y características que las determina en específico.

Figura 2

Entrevistas hombres y mujeres, categoría secundaria: Imagen.



Fuente: Elaboración propia

Se puede observar en la figura 2, que todas las codificaciones surgieron en los hombres y mujeres, así mismo, se puede observar que, en las codificaciones de atributos asignados masculinos y atributos asignados femeninos, se presentan líneas punteadas lo que indica que el contenido del discurso es diferente. A diferencia de la sexualización que se presenta línea recta, es decir que los discursos son semejantes.

Resultados de la categoría secundaria: “Jerarquía” en el equipo.

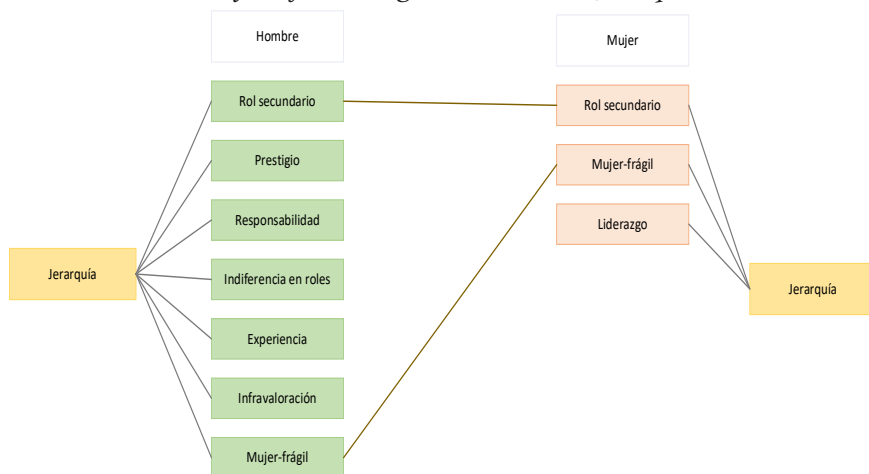
La categoría secundaria “jerarquía”, se encuentra compuestas por las categorías que se encuentran a continuación: Rol secundario, prestigio,

responsabilidad, indiferencia en roles, experiencia, infravaloración, mujer-frágil y liderazgo (ver figura 3. Cuyos códigos se encuentran a continuación con sus respectivas definiciones, realizadas según el discurso de los participantes.

- Rol secundario: Entendido como aquella conducta, en la que un jugador debe adaptarse a jugabilidad de los otros jugadores.
- Prestigio: Hace mención a la calidad de experiencia que tiene cada jugador sobre el juego online.
- Responsabilidad: Obligación de cumplir los roles que le corresponde a cada jugador del equipo, de manera precisa.
- Indiferencia en roles: Es comprendido como el desinterés que tiene un jugador sobre los roles de sus compañeros al momento de jugar una partida. Teniendo así, como como interés en el manejo de su rol con el personaje, durante la partida.
- Experiencia: Abarca el nivel de habilidad, práctica y conocimiento del juego.
- Infravaloración: Idea que tiene el jugador de la poca capacidad de desenvolvimiento que tiene sobre otro jugador.
- Mujer-frágil: Se refiere al entendimiento de vulnerabilidad hacia una jugadora durante el juego.
- Liderazgo: Cuando un jugador asume el rol y lidera una estrategia para un fin específico.

Figura 3

Entrevistas hombres y mujeres, categoría secundaria: Jerarquía.



Fuente: Elaboración propia.

En la figura 3, las codificaciones como prestigio, responsabilidad, indiferencia en roles, experiencia, infravaloración, se presentan únicamente en hombres, mientras que liderazgo se presenta únicamente en las mujeres. Con las codificaciones rol secundario y mujer-frágil son presentados en ambos, donde se revela que existen discursos similares.

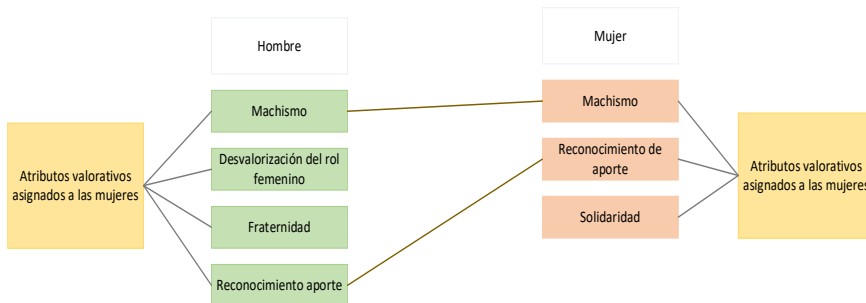
Resultados de la categoría secundaria: “Atributos valorativos asignados a las mujeres”.

La categoría secundaria: “Atributos valorativos asignados a las mujeres”, se pretendió reconocer los atributos valorativos que asignan a las mujeres, dentro del juego, por la cual surgieron las siguientes codificaciones: Desvalorización del rol femenino y fraternidad, surgió únicamente en las entrevistas de los hombres, sin embargo, las codificaciones: machismo, reconocimiento de aporte surgieron en hombres y mujeres, mientras que la codificación: solidaridad surgió únicamente en mujeres.

- Machismo: Señala a la actitud, pensamiento y desacuerdo sobre la incorporación al mundo de los videojuegos online al género femenino.
- Desvalorización del rol femenino: Hace referencia a que un jugador solo por ser mujer disminuye la calidad y capacidad como jugadora
- Fraternidad: Forma en que se presentan la comunican y reglas entre hombres.
- Reconocimiento de aporte: Manera en la cual se da el reconocimiento del desempeño del jugador por parte de sus compañeros por una partida.
- Solidaridad: Comprensión de la jugabilidad de una jugadora hacia otra jugadora novata, debido a que comparten experiencias similares.

Figura 4

Entrevistas hombres y mujeres, categoría secundaria: Atributos valorativos asignados a las mujeres.



Fuente: Elaboración propia

Las codificaciones que se evidencian en la figura 4, indican que machismo y reconocimiento de aporte surgieron en hombres y mujeres, en el cual, se presentan líneas rectas, lo que significa que los discursos fueron de manera similar en ambos géneros. Por lo contrario, las codificaciones como desvalorización del rol femenino y fraternidad, surgió únicamente en hombres, mientras que la codificación solidaridad surgió únicamente

en mujeres.

Discusión

El siguiente análisis contiene la información que fue recopilada en las entrevistas, para poder describir los estereotipos de género que se presentaron en las y los jóvenes universitarios que juegan videojuegos *online*.

El estatus está marcado en base a un orden, según un criterio de valor asignado en marco de las creencias adquiridas a lo largo de la vida. Es así que, para los participantes el estatus está relacionado con el personaje, el estilo de juego y el rol que desempeña, todo ello dependiendo desde el criterio de valor que se tiene del personaje según el participante, cómo se puede observar en el siguiente discurso “*Más me gusta jugar en una sola línea porque me gusta entrar a atacar y luego morirme...*” (UR.1.1.3. H2), el código hace referencia a la unidad de registro que se elaboró durante el análisis de datos de cada participante. Siendo que un pensamiento donde involucra una organización, elección del personaje que pueda cumplir con los objetivos y estrategias del jugador. Lo que ocurre de manera similar con las participantes, como se puede apreciar en el siguiente comentario, “*...solo escojo con el personaje que me siento cómoda...*” (UR.1.1.4. M1). Debido a que esta adquisición de los roles o papeles, según conforme a la estructura social, el rol asignado que debe desempeñar el hombre está relacionado con el hecho de que sea quien toma la iniciativa, es quien dirige el objetivo determinado, mismo rol que debe desempeñar dentro del contexto social en el que se desarrolla.

Cuando las participantes se encuentran en un grupo donde no existe una familiaridad con los integrantes del grupo, toman la iniciativa de poder seleccionar a sus personajes desde la comodidad, ya que se tiene el pensamiento estereotipado que los jugadores son los que cuenta con mayor competitividad y agresividad para los videojuegos, que a diferencia de las mujeres sólo pueden ocupar el rol de mujer pasiva (Mico Luengo, 2017), “*...cuando escojo sola y no tengo con quien hablar entonces solo escojo*

con el personaje que me siento cómoda...” (UR.1.1.4. M1). A diferencia de los participantes dependerá en la situación en que se encuentren, tal como se puede apreciar en los siguientes comentarios, “*Juego con un amigo, pero escogemos lo que queremos...*” (UR.1.3.2.H5.), “*Solo elijo el jugador que más me guste y ya...*” (UR.1.3.5. H9). Cada uno elige según su criterio o preferencia, de modo similar ocurre en ambos géneros, cuando el grupo es conformado por integrantes desconocidos, la dinámica de elección es la misma, eligiendo desde su preferencia.

Hay que mencionar además que los participantes, no solo reconocen los jerarquías, necesidades y habilidades de los personajes. Sino también, como es representado el cuerpo del personaje femenino dentro de la plataforma, donde la mujer puede ser constituida de una forma en particular, respecto a su figura física, (Mico Luengo, 2017). Situación en la cual se puede evidenciar en el siguiente comentario, “*Me gustaría algo muy bonito, sexi...*” (UR.1.7.1.H7), haciendo referencia a una codificación del personaje, donde el participante tiene una representación de un personaje femenino en base a su cuerpo, como menciona en el comentario anterior, por consiguiente, considerarían apreciar la figura del personaje femenino, relacionándolo con la estructura física del personaje. Se debe destacar que dicha codificación solo se presentó en los hombres.

De tal forma es importante considerar las figuras de los personajes o imágenes de los mismos en los videojuegos, ya que reproducen estereotipos y prejuicios que son representaciones imaginativas de la representación social (Sauquillo et. al., 2008), se puede evidenciar que los participantes consideraban a los personajes de la siguiente manera, como se puede reflejar a continuación, “*Los personajes masculinos son los que reciben el daño o los más fuertes, a comparación a los personajes femeninos que son los más débiles...*” (U.R.2.11.9.H6) y “*rol de soporte, más mujeres campeonas*” (U.R.2.11.10.H10.). Por otro lado, las participantes consideran “*Siento que dentro de los estereotipos un hombre atractivo, es uno que sea esbelto o que en su efecto esté muy marcado, que sea grande, que tenga la cara fnita y cosas así...*” (U.R.3.1.5.M2.), en los discursos podemos evidenciar que existe similitud en participantes masculinos y femeninos, sin embargo, existen

participantes que consideran de forma diferente *“Los chicos pueden ser como flaquitos o gorditos...”* (U.R.3.1.7.H10.).

Sin embargo, las mujeres son calificadas desde la belleza y delicadeza según la estructura física que presenta el personaje femenino, *“La kashan tiene una figura de una mujer y obviamente muestra alas y demás, su figura es como se puede ver en las barbies, es una figura muy definida y hasta el mismo atuendo es característico...”* (U.R.3.2.2.H1.) y *“Yo creo que cumpliría tal vez con lo que se dice como es una mujer no, mmm yo creo que todas las personas como en la vida real buscan que una mujer sea sexi...”* (U.R.3.2.6.H6.).

La presencia de los personajes femeninos en los videojuegos es fundamental ya que son el medio de publicidad, donde el desarrollo de participación del género femenino, es en base al sexismo, por tal motivo, existe el pensamiento de que el juego es únicamente hecho para hombres (Sauquillo, Ros et al., 2008). Asimismo, se pudo apreciar en el comentario del participante, *“Lo hagan ver deseoso digamos para los hombres, yo creo que sí, el usar una cantidad menor de ropa, tal vez si puede ser considerado sexual y atrayente para un gran público de hombres...”* (U.R.3.3.5.H7.), *“Tiene sus skins, de traje de baño, igual con un escote que se nota bastante volumen, poca ropa y los hombres no son tanto como los femeninos...”* (U.R.3.3.7.H8.), de igual manera, el discurso se presenta en las participantes, *“Porque es algo que llama la atención y vende.”* (U.R.3.3.8.M2.), *“Hay skins que sí son muy sexualizadas dentro de esos personajes...”* (U.R.3.3.11.M2.), haciendo evidente que la percepción de la codificación de la sexualización es similar en ambos participantes hombres y mujeres.

Por otra parte, a través del tiempo, es un rol marcado, donde la mujer es considerada como el sexo débil, donde el hombre es quien debería ser, el protector y defensor (Cook y Cusack, 1997). De manera similar es considerado por los participantes, como se puede evidenciar en los siguientes discursos, *“Es donde cuidar y proteger a un cierto personaje”* (U.R.2.2.3.H2.), no solo cuidar a un personaje en general, sino también, considerar cuidar a la jugadora, *“Subconscientemente creo que los hombres siempre van de frente porque en todas las guerras el hombre es quien va de frente”*

y mucho más si hablamos de cantidad siempre van hombres, pero el hombre sobre pasa esa fuerza...” (U.R.2.2.15.H1), menciona un participante. Tomando en consideración que los roles de los personajes femeninos son semejantes a los roles de la mujer en el contexto social y *“Por el tema de la cosmovisión de como también se hizo el juego lo hizo un hombre y este hombre tomo ciertos parámetros de la realidad para el juego...”* (U.R.2.3.2.H1). Del mismo modo se presenta en la participante, *“Mis hermanos me apoyan me dicen “has esto”, me cuidan y me protegen...”* (U.R.5.7.4.M1). los participantes no solo consideran que los roles de los personajes femeninos son parecidos a los de género femenino en la sociedad, sino también que, dentro de la plataforma de los videojuegos, cumplen los mismos roles en el contexto social presencial. Habiendo así una similitud en el discurso de ambos géneros, sobre una mujer-frágil.

También se tiene en cuenta que no existe limitantes en la inclusión a los videojuegos, sin embargo, existe una incomodidad por parte de los jugadores, siendo una forma de discriminación y sexualización en estas plataformas, *“en mi caso cuando hay una chica yo intento contenerme para no gritarle...”* (U.R.4.2.1.H2.), *“cuando hay una amiga que se incorpora en el grupo, pues nosotros no mencionamos nada, mmm, nos limitamos...”* (U.R.4.2.2.H7.), Por otra parte, para los jugadores no es común encontrarse con jugadoras en el espacio, *“Me toco no mucho, pero me toco, incluso ellas mismas te agarran y te escriben en el grupo y te dicen “soy chica y estoy empezando por favor aguántenme...”* (U.R.4.2.3.H8.), sin embargo, en las pocas situaciones, donde jugaban con una mujer, percibían que tienen un desempeño bajo, *“la vez que jugué era complicado las chicas no podían desenvolverse muy bien que digamos...”* (U.R.4.3.2.H8.).

Por otra parte por seguridad ellas prefieren mantener perfil falso, ya que existe el menosprecio de los jugadores hacia ellas y son expuestas a comentarios ofensivos por el simple hecho de ser mujeres en un espacio masculino, ya que los jugadores tienen la creencia o pensamiento que las mujeres no son eficientes, se puede apreciar en los siguientes comentarios de las participantes, *“he visto muchos insultos, pero a las veces cuando es mucho el mismo juego puedes denunciarlos...”* (U.R.4.5.2.M1.), *“Los silencio*

o no hago que me identifiquen...” (U.R.4.5.4.M2.)

Los participantes consideran que las mujeres entran ya con el pensamiento de inferioridad ya que es un pensamiento ya doctrinado, se puede apreciar en el siguiente comentario *“ella se sienta inferior al entrar, diga puta no los hombres deben jugar bien”, y por ese pensamiento no puede entrar y decir “hagan esto y lo otro”* (U.R.5.5.2.H8.), siendo una realidad con la cual es considerada una seguridad que presentan las mujeres al momento de ingresar a una partida. Lo que también conlleva que tengan responsabilidades donde deben llevar a cabo las reglas, normas específicamente donde son el aporte de su compañero, *“depende de ellas si sobre salimos en la línea, ganamos la línea así que sus estrategias o sus opiniones son de mucha ayuda para nosotros...”* (U.R.5.3.1.H4.).

Conclusiones

Para poder responder a la pregunta de investigación ¿Cuáles serán los estereotipos de género que se presentan en las y los jóvenes universitarios que juegan videojuegos online?, de la misma forma, poder responder los objetivos de la investigación, Conocer qué atributos son asignados por las y los jóvenes universitarios a los personajes femeninos y masculinos de los videojuegos DOTA y LOL, e identificar las creencias atribuidas por las y los jóvenes universitarios respecto a la población femenina que juega DOTA y LOL. Se trabajó en base a la psicología social, estudio que intenta comprender y explicar el pensamiento, sentimiento y conducta de las personas individualmente, que son influidos por la presencia de lo real, imaginativa o implícita de otras personas (Morales, 2007).

Los participantes demostraron que cumplen los estereotipos de género: como primer punto, es el rol de liderazgo, este es cumplido, en todas las partidas, donde tienen el dominio y toma de decisiones, ya que, son los que inician las partidas y toman decisiones en las estrategias del grupo, al mismo tiempo las mujeres destacando por cumplir órdenes. Por otra parte, cumplen el rol de agresividad, donde mencionan que les gusta los espacios agresivos como competitivos, rompiendo las creencias que se tienen sobre

las mujeres y los videojuegos competitivos. Así mismo, cumplen el rol de competitividad, ya que lo consideran como algo representativo y de prestigio, tanto con el equipo adversario y con su mismo equipo. También, cumplen el rol de ser poco expresivos al momento de reconocer el buen desempeño de su compañero o compañera, por lo cual consideran como la realidad de los hombres.

Por otro lado, de las participantes presentaron los siguientes estereotipos de género; como primer punto el rol de saber escuchar y rol de cumplimiento de órdenes, ya que en las partidas se encuentran siempre dispuestas a escuchan los comentarios y direcciones de sus compañeros, es decir, limitándose a observar y escuchar. Por otra parte, cuando los jugadores observan que la jugadora se encentra en peligro, son quienes empiezan a protegerlas, desempeñando así el rol de protector, ante situaciones donde la mujer se encuentra vulnerable durante el juego.

Cabe resaltar que durante la entrevista las y los participantes, empezaron a presentar disonancia cognitiva, ya que, mencionaban en un inicio que no existían estereotipos de género, que por lo contrario existía una igualdad de roles dentro de las plataformas del videojuego, sin embargo, las y los participantes reconocieron que existía diferencia de roles, donde el estereotipo de soporte, de cuidado era más presentado y estereotipado hacia las mujeres, Así mismo, los participantes consideran que es el rol más frecuente en las mujeres, por tal motivo de manera automática e inconsciente asignan el rol de soporte a las mujeres, es decir, la mujer es visualizada como cuidadora de los jugadores dentro del equipo.

Los atributos asignados por los participantes a los personajes masculinos fueron las siguientes cualidades físicas: alto, musculoso, robusto, todo aquello que representa fuerza. En su mayoría el tamaño corporal identifica el nivel de fuerza y daño. En vista que para las participantes es en marco del estereotipo masculino.

La vestimenta de la mujer es considerada sexualizada, los participantes los reconocen como “skin”, haciendo referencia que un personaje tienen

múltiples de opciones de vestuario, donde lo único que cambia es el tipo de vestuario y no sus habilidades. Los participantes reconocen que los Skin de los personajes femeninos son mayormente sexualizados. Lo cual es apreciado y reconocido por los participantes, donde ellos consideran que las mujeres son medio de publicidad, ya que deben ser deseosos ante los ojos de los hombres, creencia que apoya a que los videojuegos son hechos para hombres

En el discurso de los participantes, se pudo identificar que tienen la creencia que los juegos son para hombres a causa de que las mujeres no tienen habilidades para el manejo y entendimiento del juego, por lo cual, tienen la creencia que las mujeres no pueden desempeñarse de manera óptima. Otra de las creencias fueron que los juegos de competitividad no son de preferencia para las mujeres, sin embargo, se pudo constatar en las entrevistas de las participantes, que si tienen un interés a los videojuegos multijugadoras competitivos y pueden desempeñarse de manera óptima, a pesar que el juego tenga característica, dificultades y cualidades similares a los roles del género masculino.

Sin embargo, para las participantes lo difícil para mantenerse en los espacios de los videojuegos, fue la incomodidad ante la percepción de los hombres, debido a como ellos reaccionan ante la presencia de ellas, donde la subestiman de manera anticipada, considerando que ellas no tienen un nivel satisfactorio en las partidas, teniendo el pensamiento que las recompensas que tienen son a través de favores de otros jugadores por el hecho de ser mujeres y no por su propio mérito, por consecuencia, consideran mantenerse en anonimato o en algunos casos toman la decisión de retirarse de la plataforma.

A medida fuimos descubriendo los roles, comprendemos que los videojuegos no son únicamente un medio de entretenimiento, sino que también, se considera como un medio de comunicación, donde proporciona información de los valores y comportamientos de cada género, similar al contexto social en la que nos encontramos. Los estereotipos de género, así como también los atributos que son asignados por los participantes a los

personajes femeninos y masculinos, son similares a como cada participante se relaciona no únicamente en su contexto social de modalidad presencial, sino que estos son extrapolados a los videojuegos de multijugador como es el caso, la cual se pudo evidenciar a través de los discursos de cada participante.

Referencias

- Bastos, F. (2021). *Estereotipos relacionados con los gamers: una perspectiva de género* [Tesis de grado, Universidad de Sevilla] . https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/128645/154_30253206_20210614_2220.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Borda, P., Dabenigno, V., Freidin, B., y Güelman, M. (2017). *Estrategias para el análisis de datos cualitativos*. Universidad de Buenos Aires: Facultad de Ciencias Sociales. Instituto de Investigación Gino Germani. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/112116>
- Calderón, D., y Gómez, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud. *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, 11(1). m231101a04. <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648>
- Calviño, N., Iceta, M., Maroto, R., Alegría, P., González, A., y Moreno, J. (2021). *La industria del videojuego en España en 2021*. Asociación Española de Videojuegos: Anuario 2021. https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_Final.pdf
- Cook, R., y Cusack, S. (1997). *Gender Stereotyping: Transnational Legal Perspectives*. University of Pennsylvania Press. <http://clacaidigital.info/handle/123456789/1939>
- Chaibi, I. (2023). *Para vosotras, jugadoras. Machismo en los videojuegos: Censura del siglo XXI* [Tesis de grado, Universidad Miguel Hernández de Elche]. Repositorio RediUMH. <https://hdl.handle.net/11000/29675>
- Chibuque, J., y Banoy, W. (2022). Los videojuegos y sus contribución al desarrollo cognitivo y social en la niñez intermedia de Iberoamérica. *Revista Academia y Virtualidad*, 15(1), 11-28.

- <https://doi.org/10.18359/ravi.4934>
- Deslauriers, J. (2004). *Investigación cualitativa: guía práctica*. Universidad Tecnológica de Pereira. Risaralda – Colombia. Papiro, 168p. <https://repositorio.utp.edu.co/items/f61b0ba9-b06e-4e9a-bb7e-8226719e14b3>
- García. (2023). Investigación cualitativa desde el método de la investigación acción. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 24(51), 196-210. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10048464>
- Bueno, T., y García, N. (2012). *Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas*. Libros de Actas del I Congreso Internacional de Comunicación y Género, Sevilla: Facultad de Comunicación. <http://hdl.handle.net/11441/38593>
- González, A., Molina, R., López, A., y López, G. (2022). La entrevista cualitativa como técnica de investigación en el estudio de las organizaciones. *New trends in Qualitative Research*, 14(1), e571. <https://doi.org/10.36367/ntqr.14.2022.e571>
- Hernández, O. (2020). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3), e1442. <https://orcid.org/0000-0001-7230-9996>
- Hernández, E., y González, S. (2020). Análisis de datos cualitativos a través del sistema de tablas y matrices en investigación educativa. *Revista Electrónica Interuniversidad de Formación del Profesorado: Continuación de la antigua revista de escuelas normales*. 23(3), 115-132. <https://doi.org/10.6018/reifop.435021>
- Inda, N. (27 de Octubre de 2016). *La perspectiva de género en investigaciones sociales*. En *Verschuus & Hainard Des brèches dans la ville*. Graduate Institute Publication. 37-54. <https://doi.org/10.4000/books.iheid.6551>
- Laura, S. (2020). *Los estereotipos de género y la construcción de la identidad personal en estudiantes del colegio Italiano Boliviano* [Tesis de grado, Universidad Mayor de San Andrés]. <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/24567>
- Lévano. (2021). *Discriminación hacia las mujeres gamers: desafío ante una industria dominada por hombres, estereotipos y rechazos* [Tesis de grado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio

- Académico UPC. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe>
- Jerjes, J. (2012). Los videojuegos online en Latinoamérica Impacto en las redes sociales y de consumo, *Revista Icono14*, 8(1), 60-72. <https://doi.org/10.7195/ri14.v8i1.280>
- Mata, L. (4 de febrero de 2020). La entrevista en investigación cualitativa. *Investigalia*. <https://investigaliacr.com/>.
- Mico, C. (2017). *La transmisión de roles de género y estereotipos de la mujeres a través de los videojuegos entre igualdad y la diferencia* [Tesis de grado, Universitat Jaume I]. <http://hdl.handle.net/10234/174321>
- Morales, F. (2007). *Psicología social Tercera edición*. McGRAW-HILL/ Interamericana De España, S. A. U.
- Organización Mundial de la Salud. (23 de Agosto de 2018). *Género y salud*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/gender>
- Ortega, W., Aponte, O., Canteño, R., Chijchiapaza, S., y Padilla, C. (2022). Análisis de datos cualitativos en la investigación educativa. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 14(2), 617-627. <https://orcid.org/0000-0002-5888-2902>
- Gala, R., y Samaniego, F. (2021). Videojuegos y género: aportes para pensar la industria en Argentina. *Revista Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (130), 79-95. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi130.4892>
- Pérez, M., Cruz, M., Montaña, R., y Morín, Z. (2016). Uso de solventes no acuosos en la síntesis del radioconjugado DOTA-1-octreotida marcado con galio-68. *Revista Nucleus*, (59), 9-13. <http://scielo.sld.cu/pdf/nuc/n59/nuc035916.pdf>
- Piza, N., Amaiquema, F., y Beltrán, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*, 15(70), 455-459. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Santana, N. (2020). *Género, Gamers Y Videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. ULPGC Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia. https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio._género_gamers_y_

videojuegos_1.pdf

- Sauquillo, P., Ros, C., y Bellver, M. (2008). El rol de género en los videojuegos. *Revista Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 130-149. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343008>
- Universidad Las Palmas de Gran Canaria. (29 de enero de 2020). *El 70% de los 'gamers' asegura haber visto sesgos machistas en los videojuegos*. elDiario.es. https://www.eldiario.es/canariasahora/nekuni/estudio-machismo-videojuegos_1_1054820.html
- Venegas, A., y Moreno, A. (2020). El videojuego como espejo de la sociedad contemporánea. *Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, (29), 1-8. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.577>
- Zambrano, C., López, C., y Muñoz, D. (2022). Roles de género y diversidad, validación de una escala en docentes universitarios del suroccidente colombiano. *Revista Boletín Redipe*, 11(1), 234-52. <https://doi.org/10.36260/rbr.v11i1.1639>



