



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

Una violencia ignorada. La violencia simbólica sobre las videojugadoras  
en Fortnite.

Tesis

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

PRESENTA:

JORGE MARTÍNEZ LÓPEZ

Investigación realizada gracias al Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) de la UNAM IN310121  
Reconfiguración de las Identidades desde la modernidad crítica en la  
“nueva normalidad”. Agradezco a la DGAPA-UNAM la beca recibida.

DIRECTORA DE TISIS:

Dra. MARIA ANGELICA GALICIA GORDILLO



Ciudad Universitaria, CDMX, 2021.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **Dedicatoria**

A Elvira López Crisanto, Jorge Paulino Martínez Ávila, Azul Martínez López, Paulino Martínez López. Gracias a su apoyo económico y de su amor pude concluir esta meta. Considero que no hay familia perfecta, sin embargo, la que me toco se ha esforzado para guiarme por un camino de felicidad y comodidades.

A Mitzi Amalinali Ortiz Badillo que gracias a su amor como pareja y a las experiencias acumuladas a su lado, me ha motivado a concluir esta etapa.

Al Mtro. Ricardo Alexis Hernández López, gracias a su lectura y su apoyo a lo largo de mi vida logré encontrar una carrera que me gusta. Como un gran amigo me ha acompañado en las buenas y en las malas.

A Irving Olvera Reyes por acompañarme en esta vida llena de locuras.

A mis compañeros de la Facultad en especial a Luis Joaquín y Erika Bautista que durante 4 años tuve que ver su cara y compartimos lo bonito que es la universidad.

A todas las profesoras que han acompañado mi trayectoria en la FCPYS especialmente a la Dra. Frida Erika Jacobo Herrera y a la Dra. María Angelica Galicia Gordillo.

Gracias a su apoyo, charlas y vivencias me dieron fuerza para iniciar y concluir esta etapa de mi vida.

¿Qué es la valentía, sin un poco de imprudencia? (Hawkeye Gough, Dark Souls)

Índice	
Introducción.....	1
Capítulo I. La representación de las mujeres dentro de los videojuegos off-line. (1947-2021). .....	13
1.1 Las mujeres y los albores de los videojuegos. ....	14
1.2 Los primeros personajes femeninos en los videojuegos. Un camino al protagonismo.....	24
1.3 El papel protagónico y secundario en los personajes femeninos dentro de los videojuegos. ....	29
1.4 La Representación Social de la mujer dentro de los videojuegos offline. ....	40
Capítulo 2. Los videojuegos en línea y las interacciones dentro de los mundos virtuales: Fortnite y la violencia simbólica sobre las videojugadoras. ....	44
2.1 Los MMOG y MORPG. Interacciones dentro de los mundos virtuales. ....	44
2.2 Los Battle Royale: <i>Fortnite</i> . .....	54
2.3 La violencia simbólica contra las mujeres dentro de los videojuegos en línea. ....	62
3. Una etnografía dentro de <i>Fortnite</i> . ....	66
3.1 Resultados y análisis de las encuestas.....	74
3.2 Experiencias de videojugadoras y videojugadores dentro de <i>Fortnite</i> . .....	89
Conclusión.....	93
Bibliografía.....	101

## Introducción

La Organización Mundial de la Salud define la violencia como “El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones”(2002:3). Desde el área de las ciencias sociales y de acuerdo con Eduardo Gonzales(2006), el concepto de violencia es complicado de definir debido a que en ocasiones es un agente estructurante en la interacción social y trasgrede los derechos fundamentales de las personas(175). Sin embargo, para Agustín Martínez(2016) estudiar la violencia sin un concepto universal “precisa la multiplicidad de formas en las que ésta se presenta”(9).

Siguiendo con la premisa de Agustín Martínez (2016) la violencia es un fenómeno que está presente en los videojuegos. Durante las décadas de 1980 y 1990 surgieron títulos<sup>a</sup> que se caracterizaron por incluir violencia explícita, tales como *Contra* (1987), *Mortal Kombat* (1992) y *Doom* (1993), en los cuales sus usuarios podían asesinar de múltiples formas a sus contrincantes. Esto generó el rechazo y la denuncia por parte de políticos, medios de comunicación y, sobre todo, de padres de familia que consideraban que este tipo de contenido era inadecuado para sus hijos. Si bien los referidos juegos fueron diseñados para un público adulto, en la época en que salieron a la luz no existía ninguna restricción para prohibir su venta a menores de edad(Bellido 2019).

---

<sup>a</sup> Título será usado como sinónimo de videojuego en este trabajo.

A causa de ello, surgieron investigaciones desde el campo de las ciencias sociales y de la salud para averiguar cómo los contenidos violentos en los videojuegos podrían influir en la conducta de las personas. Un buen ejemplo de esto es el trabajo “El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes” de José Jiménez y Yamileth Araya(2012). Estos autores concluyeron que no había evidencia clara para afirmar que los juegos de video influyen en el comportamiento. Sin embargo, la investigación “El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes” de Gabriel Argandar(2017) mostró que puede existir una relación espuria entre la violencia del juego y el proceder de sus usuarios, abriendo espacio al debate sobre este tema.

No obstante, los estudios antes mencionados trabajaron con una violencia observable, debido a que se enfocaron principalmente en las posibles consecuencias de la exposición a contenidos agresivos en el cuerpo, la mente y las relaciones sociales de los videojugadores. Por ejemplo, gritos y golpes contra compañeros o crímenes como el de la secundaria *Columbine*, por lo que dejaron de lado otros tipos de violencia, como la violencia contra las mujeres, la cual implica la cosificación, sexualización y exclusión.

Si bien, en la cuarta conferencia mundial sobre la mujer realizada en 1995, los países miembros de las Naciones Unidas ya mostraban preocupación por la desigualdad de género y la violencia contra las mujeres y establecieron 12 puntos<sup>b</sup> para solucionar

---

<sup>b</sup>1. La mujer y el medio ambiente

2.La mujer en el ejercicio del poder y la adopción de decisiones

3.La niña

4.La mujer y la economía

5.La mujer y la pobreza

y prevenir este problema, para la periodista Begoña Rodríguez a pesar del tiempo transcurrido la violencia contra la mujer ha disminuido poco.

La Declaración y Plataforma de Acción de Beijing define violencia contra la mujer a “todo acto de violencia basado en el género que tiene como resultado posible o real un daño físico, sexual o psicológico, incluidas las amenazas, la coerción o la privación arbitraria de la libertad, ya sea que ocurra en la vida pública o en la privada”(Naciones Unidas 1995:86) Cabe resaltar que, el documento propone “suprimir la proyección constante de imágenes negativas y degradantes de la mujer en los medios de comunicación, sean electrónicos, impresos, visuales o sonoros”(1995:171) no existe un apartado que incluya los juegos de video, el cual es un medio de entretenimiento y difusión muy distinto a los medios antes citados.

Por consiguiente, surgieron trabajos que, como el de José Vela (2016), “Videojuegos: herramienta igualitaria desde un mundo sexista” criticaron la sexualización y cosificación de las mujeres que se manifestaba a través de estereotipos sexuales y papeles secundarios en los personajes femeninos. Aunado a esto Carlos Moreno(2018) en su tesis de maestría “*Posers, Farmville* y la lógica de lo sagrado. Estrategias para la subordinación de las mujeres videojugadoras”, mostró una preocupación por un dominio masculino en los videojuegos, principalmente en

- 
6. La violencia contra la mujer
  7. Los derechos humanos de la mujer
  8. Educación y capacitación de la mujer
  9. Mecanismos institucionales para el adelanto de la mujer
  10. La mujer y la salud
  11. La mujer y los medios de difusión
  12. La mujer y los conflictos armados

hombres con papeles protagónicos y en personajes femeninos necesitados de protección masculina.

Asimismo, Carlos Moreno (2018) evidenció cómo la violencia simbólica estaba en los contenidos de los videojuegos y generaba una desigualdad entre los dos géneros, subordinando a la mujer en papeles secundarios y perpetuando la dominación de contenido exclusivo para hombres. La violencia simbólica, desde la perspectiva de Moreno, es el proceso por el cual se le recuerda al subordinado su posición de subordinación y se manifiesta principalmente en el uso de un lenguaje peyorativo o imágenes que reproducen un dominio de un género sobre otro.

Tal es el caso de *Fortnite*, un juego online lanzado en 2017. Este título contiene violencia moderada y sus personajes presentan características caricaturescas, por lo cual ha atraído sobre todo a un público joven. Debido a la violencia que conlleva la competencia y la forma de jugar este *battle royale*<sup>c</sup>, algunos medios de comunicación han culpado a *Fortnite* de provocar conductas violentas a sus jugadores (Pérez 2018), ya que se ha registrado el uso de un lenguaje agresivo por algunos de sus usuarios.

Esta violencia simbólica contra las mujeres en *Fortnite* y en otros videojuegos es un problema que ha sido ignorado por investigadores y autoridades nacionales encargadas de prevenir la violencia contra las mujeres, tal es el caso del Instituto Nacional De Las Mujeres en México (INMUJERES) que ha elaborado estadísticas con el objetivo mostrar las diferentes maneras en las que se ejerce violencia contra las mujeres y ha propuesto programas para resolver este problema, sin embargo no ha

---

<sup>c</sup> El battle royale es un modo de juego cuyo objetivo es ser el último sobreviviente en una isla entre 100 jugadores. Puede jugarse en pareja, cuartetos o en solitario y por medio de armas o trampas se puede aniquilar a los contrincantes para lograr la victoria.



tomado en cuenta la violencia simbólica que se ejerce a través de los videojuegos(2020).

El estudio sobre violencia en la ciencia antropológica no es reciente, pues el interés sobre la domesticación de la agresividad y la violencia ritual fueron temas relevantes en las corrientes funcionalista y estructuralistas(Martín y Pampols 2004). Además, gracias al estudio transcultural de la violencia se cuestionó la enunciación evolucionista sobre la agresividad humana, dando lugar a la explicación de que no toda violencia implica el uso de la fuerza(2004:160).

En ese sentido, la importancia de la antropología en los estudios sobre violencias ha radicado en su mirada en los aspectos culturales, a diferencia de otras disciplinas como la criminología, en la cual el concepto de violencia está subordinado a los actos delictivos descritos en distintos códigos penales occidentales(Martín y Pampols 2004). En cambio, en la antropología se tienen en cuenta los diferentes significados de lo que es violento, particularmente “en la violencia ritual o simbólica en los que los ejecutores de los actos de agresión física suelen negar su carácter violento en función de criterios culturales”(2004:162).

Sin embargo, las investigaciones antropológicas sobre los videojuegos son recientes, sobre todo, en México. Pese a esto, desde los orígenes de esta ciencia surgió un interés por el juego como fenómeno social, debido a que se reflejan valores, reglas, interpretaciones, representaciones y costumbres de una sociedad (Enriz 2011). Los juegos de video tienen estas características, con la particularidad de desenvolverse en lo virtual. Por tal razón esta disciplina propone a los videojuegos como un espacio en el que se puede desarrollar un análisis antropológico para observar las interacciones

entre los jugadores y los fenómenos que surgen alrededor de este objeto como la violencia simbólica que sufren de diversas formas las mujeres.

Por otra parte, hoy en día los videojuegos son considerados como el medio de ocio, entretenimiento y comunicación más popular de los últimos años (Gigante 2009), ya que “retratan culturas domésticas y extranjeras en un espacio que directamente puede ser experimentado por los jugadores”(Briceño et al. 2017:84). En la actualidad acceder a un videojuego es menos complicado debido a que se han trasladado a distintas plataformas<sup>d</sup> y existe un gran catálogo de juegos de video gratuitos. Su fácil acceso y su gran popularidad les ha ocasionado ser el foco de varias críticas principalmente por la violencia explícita que existe en varios de sus títulos.

Si bien, desde 1994 existe un sistema que clasifica el contenido violento en los videojuegos conocido como *Entertainment Software Rating Board* (ESRB)<sup>e</sup> con el objetivo de evitar la venta de títulos no apropiados para menores de edad. Aun así, surgió un estigma en contra de los videojuegos (Lacasa 2011), debido a la propaganda que realizaron en su contra varios medios de comunicación y políticos, quienes los culpaban por incentivar comportamientos agresivos a sus usuarios. Inclusive se les

---

<sup>d</sup> Las plataformas en las que actualmente se puede reproducir un videojuego son las siguientes: Consolas de videojuegos, computadoras, laptops y celulares.

<sup>e</sup> En la actualidad dicha clasificación es la siguiente:

C: Contenido para niños pequeños.

E: Contenido apto para todo público. Puede incluir una cantidad moderada de violencia de fantasía.

E10: Contenido apto para personas mayores de 10 años, puede incluir una cantidad moderada de violencia de fantasía

T: Contenido para personas mayores de 13 años. Puede contener violencia moderada, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso de lenguaje fuerte

M: contenido apto para personas de 17 años. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.

Ao: Contenido exclusivo para adultos. Puede incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

llegó a adjudicar la influencia en distintos crímenes, como la masacre ocurrida en la escuela secundaria Columbine de los Estados Unidos de América en 1999(Diez 2009) y en el caso de México se les ha adjudicado de ser el primer contacto para entrar al crimen organizado (García 2021). Cabe resaltar que durante 2020 México creó su propia tabla de clasificación tomando como base la ESRB bajo el nombre de los “Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuego”<sup>f</sup>

Para Pierre Bourdieu(2003) la violencia simbólica es aquella en la cual los sujetos dominantes se imponen de manera sutil a los grupos dominados gracias al proceso de socialización. Dicho proceso permite naturalizar las relaciones de poder asimétricas basadas en el género a través de categorías culturales, estereotipos, roles y prejuicios sociales. Debido a la diferenciación entre aspectos biológicos y la simbolización del cuerpo entre lo femenino y lo masculino se construyen “situaciones

---

<sup>f</sup> Dicha clasificación es la siguiente:

Clasificación A: Videojuego apto para cualquier edad, pero permite una cantidad reducida de violencia animada, fantástica o ligera. Asimismo, el lenguaje soez moderado está permitido. En cambio, se bloquea cualquier tipo de alusión a la violencia sexual o intensa, al igual que el uso de drogas, la desnudez y el contenido de índole sexual.

Clasificación B: Videojuegos para adolescentes que tienen 12 años como mínimo. Se permite la violencia ocasional contra personajes fantásticos, además de que también se toleran animaciones ligeras de sangre. Asimismo, acepta el lenguaje soez moderado, pero sigue habiendo un veto total sobre la violencia sexual, intensa o cualquier contenido sexual.

Clasificación B15: Videojuegos para adolescentes mayores de 15 años. A partir de aquí, se permite un uso más activo de la violencia y temáticas sugerentes. También se acepta el humor vulgar y un uso limitado del lenguaje fuerte ofensivo. Incluye a los videojuegos con desnudez parcial, lenguaje soez moderado y referencias al uso de narcóticos.

Clasificación C: Videojuegos para personas a partir de 18 años. Dentro de esta categoría están las entregas con un alto nivel de violencia. Se permite el uso de este recurso a un nivel brutal, además de que también se acepta la incorporación del derramamiento de sangre, el humor adulto y alusiones al acto sexual. Para poder comprar estos títulos, el interesado tendrá que demostrar que es mayor de edad vía identificación oficial.

Clasificación D: Videojuegos solo aptos para adultos. Podría tener secuencias de violencia intensa, el acto sexual e, incluso, apuestas con dinero real. En esta categoría se encuentra el contenido violento y fatídico. Al igual que el grupo anterior, será necesario presentar una credencial oficial que compruebe la mayoría de edad para su compra.

en la que mujeres y varones se encuentran inmersos en procesos dicotómicos en los que el hombre se impone”(Safi 2015:8). De tal suerte la violencia simbólica es entendida en este trabajo como las humillaciones y las legitimaciones de desigualdad, a partir de estereotipos sexistas y a la vez como una manifestación de la violencia contra las mujeres.

La violencia simbólica se ejerce principalmente mediante inversiones que se expresan a través de un lenguaje específico válido en solo un campo; por ejemplo, paradigmas sobre el género o políticos. El campo es un espacio social competitivo en el cual se busca ascender en la estructura simbólica para no ser un subordinado y destacar como miembro cuya opinión debe ser considerada (Moreno Azqueta 2018:131). En ese sentido, el lenguaje es el medio por el que se transmite la violencia, ya que a través de los discursos se imponen y comunican las ideas. Para Bourdieu(1985) las palabras concentran el capital simbólico acumulado por un grupo y pone límite entre lo que es socialmente correcto y lo que no.

Carlos Moreno (2018) propone a los videojuegos como un campo en el cual se puede observar cómo se ejerce violencia simbólica. A demás en su trabajo “*Posers, Farmville* y la lógica de lo sagrado: estrategias para la subordinación de las mujeres jugadoras” evidencio cómo las valoraciones simbólicas en los distintos géneros se encuentran sesgadas y funcionan como una herramienta para la reproducción de la dominación masculina. Por otro lado, Denise Jodelet(1986) apoyándose en el concepto de violencia simbólica de Bourdieu, define las representaciones sociales como imágenes que concentran un conjunto de significados que permiten interpretar, dar un sentido y transmitir conocimientos o estereotipos sociales (470–473). Desde su

perspectiva, gracias a este concepto se puede observar cómo los hombres han ejercido una dominación, instaurando una forma de ver el mundo por medio de imágenes cargadas de significados androcéntricos (Sosa y Rocío 2013).

Siendo el lenguaje la interacción principal en los videojuegos en línea y que sus personajes e imágenes se apoyan en estereotipos sociales, esta investigación se sustenta bajo los conceptos de violencia simbólica y campo del sociólogo Bourdieu, utilizados por Moreno en su trabajo *Posers, Farmville y la lógica de lo sagrado: estrategias para la subordinación de las mujeres jugadoras*. Además, secunda del concepto de representaciones sociales desarrollado por Jodelet en su trabajo “La representación social: fenómenos, concepto y teoría”.

El concepto de sexualidad es entendido en este análisis como un mecanismo de control contra las mujeres (Oliver 2015). Desde la perspectiva de la académica Germaine Greer (2019) las mujeres al ser sexualizadas son constituidas al servicio del hombre. Con esto presente dentro en algunas representaciones a la figura femenina se le impone un papel secundario y pasivo en torno sus aspectos biológicos. En consecuencia, esto genera diferentes agresiones que conllevan a la subordinación (Coral 2010). Cabe resaltar que Greer al igual que Denise Jodelet se apoyó en el concepto de violencia simbólica de Bourdieu para realizar sus ponderaciones.

Este trabajo considera a *Fortnite* un campo en el cual se puede reproducir violencia simbólica, promedio de la sexualización de los personajes femeninos y agresiones verbales de videojugadores a videojugadoras, por tales razones se realizaron análisis sobre los discursos y experiencias de *gamers* de nacionalidad mexicana. Además, se revisó cómo son las representaciones de las mujeres en *Fortnite*. Cabe

mencionar que se utilizó la palabra *gamer* para hacer referencia tanto a videojugadoras y videojugadores.

Esta investigación está dividida en tres capítulos. El primer apartado se enfoca en dar un recorrido histórico de los videojuegos *offline*, también se menciona el papel de las mujeres en el desarrollo de esta industria y se realiza un análisis de las representaciones femeninas. La segunda parte se enfoca en la historia de los juegos de video *online*, y se explica cómo son las interacciones entre *gamers* dentro de estos espacios virtuales, además se presenta el juego donde se realizó la labor antropológica y se enuncian distintas agresiones que videojugadoras han sufrido dentro de este. En la última parte se muestran los datos de obtenidos en el trabajo de campo mediante una metodología cualitativa, se realizaron entrevista semiestructuradas y encuestas con el objetivo de conocer las razones y motivaciones sobre el fenómeno de esta investigación.

Los datos en el último capítulo se obtuvieron a través de la netnografía. Esta herramienta ayuda percibir, indagar y comprender las interacciones e interrelaciones sociales que se generan en el internet y surgió como respuesta a la intermediación tecnológica entre las personas y a la “complejidad de los matices etnográficos que se presentan en las vivencias de la red, que es, en síntesis, su objeto de estudio”(Turpo 2008:83). Este instrumento pretende unirse como medio y recurso del estudio antropológico sobre el acontecer cotidiano del ciberespacio. Es una metodología experimental, detallista e interpretativa que reconoce como fruto la construcción de datos entre investigador e investigado durante relaciones concretas, intensivas y carnales(Turpo 2008:85).

El problema de este trabajo se encuentra en responder las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los motivos por el cual los jugadores mexicanos ejercen violencia simbólica hacia las jugadoras de Fortnite?

¿Esta violencia se debe a la sexualización de los personajes femeninos y la violencia implícita del juego, o por el contexto social de violencia y el sexismo de cada jugador?

¿Qué consecuencias puede tener en sus relaciones sociales dentro y alrededor del videojuego este tipo de violencia contra las videojugadoras?

Es importante señalar que este análisis fue incentivado por las experiencias violentas que vivió mi hermana dentro de Fortnite. En diversas ocasiones tuvo que esconder su género para no ser ofendida durante sus partidas y constantemente le solicitaban su número de teléfono para pedir fotos de su cuerpo desnudo. Además este trabajo elige a este videojuego ya que cuenta con más de 300 millones de usuarios y con picos de más de 25 millones de usuarios jugando de forma simultánea diariamente (Castro 2021), por lo que es considerado como uno de los fenómenos comunicacionales más populares en los últimos años (Narea 2019). Esto lo hace un espacio rico para documentar las interacciones entre mujeres y hombres y describir de qué forma se manifiesta la violencia simbólica.

De tal suerte el objetivo de esta investigación es evidenciar y comprender las causas de una violencia que es ignorada por ser ejercida mediante la oralidad y manifestarse en un espacio virtual. La necesidad de este trabajo está justificada por la ola de agresiones que viven las mujeres actualmente en México (Sánchez de los monteros Arriaga 2020) y la falta de interés por conocer las causas y consecuencias de

los ataques sobre las mujeres en los videojuegos. Aunado a esto, en el país existen 72.3 millones de gamers (Ávila 2020) y se estima que más del 40% son mujeres (Blancas 2019), por tal motivo es urgente que las ciencias sociales fijen su mirada en este fenómeno.



## Capítulo I. La representación de las mujeres dentro de los videojuegos off-line. (1947-2021).

En este capítulo se explica cómo se ha representado a la mujer a lo largo de la historia de los videojuegos offline, que “son aquellos en los que se juega con un ordenador o una videoconsola (...), pero sin acceso a internet.”(Reyes et al. 2014:75). La finalidad es examinar los cambios en las representaciones femeninas para averiguar si existe una dominación masculina impuesta en las imágenes que observan los *gamers*<sup>§</sup> mientras juegan.

Para lograr el propósito antes dicho, este capítulo se divide en 4 secciones, siendo el eje central la representación femenina en distintas etapas históricas de los videojuegos. En la primera se discute cuál es el origen de los juegos de video y se analiza cómo se insertó la feminidad en esta nueva forma de entretenimiento; además, se expone el papel de las mujeres en el desarrollo de videojuegos y en la publicidad de estos. El segundo apartado se enfoca en describir cómo fue representado las mujeres en los primeros títulos, con el fin de reflexionar si estas figuras transmitieron estereotipos de género y sexuales. En el tercero se menciona los distintos roles que han tenido las chicas dentro de los videojuegos y finalmente se realiza un análisis de las efigies que son expuestas a lo largo de este capítulo bajo el concepto de Representaciones Sociales de Denisse Jodelet. Esto con la intención de examinar el papel que tiene actualmente la mujer dentro de los videojuegos *offline* y debatir sobre la existencia de una dominación masculina en este espacio.

---

<sup>§</sup> Durante esta investigación se usa *Gamer* para referir a mujeres y hombres que juegan videojuegos.

## 1.1 Las mujeres y los albores de los videojuegos.

Dos años después de la segunda guerra mundial sobre los restos de una base militar estadounidense, se desarrolló la idea que dio origen a los videojuegos. William Higginbotham, físico que ayudó a desarrollar la bomba nuclear, logró plasmar la imagen de una pelota y una línea que imitaba una red, a través de una pantalla de un osciloscopio. Su objetivo era simular un partido de tenis entre dos personas para entretener a los laboratoristas. Años más tarde, esta idea se bautizó como *Tennis For Two* y se expuso por primera vez a los visitantes del *Brookhaven National Laboratory* en 1958 con el fin de deleitar y mostrar la capacidad de innovación de este nuevo laboratorio. (Navarro 2017)

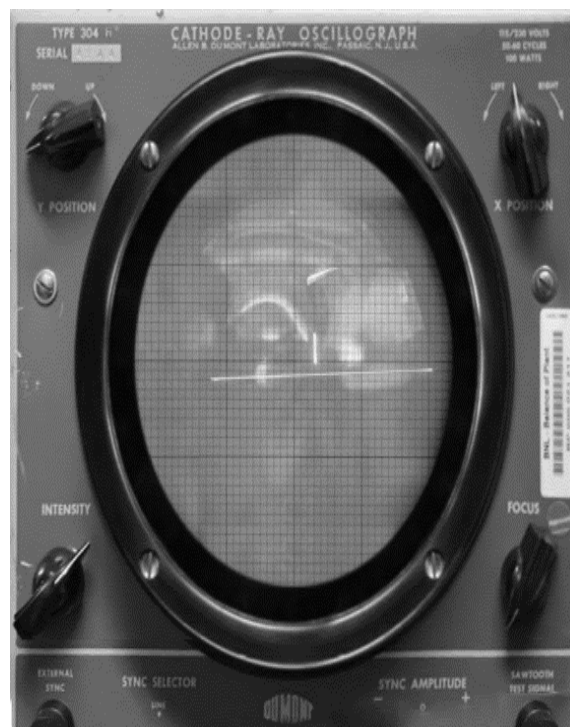


Figura 1. Osciloscopio ejecutando Tennis For Two, Brookhaven National Laboratory, 1958.

Sin embargo, algunos investigadores no están de acuerdo en que *Tennis for Two* haya sido el primer juego de video de la historia. Para los sociólogos Simone Belli y Cristian

López(2008) este honor lo tiene *OXO*, un programa informático desarrollado por Alexander S. Douglas en el año 1952, el cual permitía enfrentar a una persona contra la máquina en el juego conocido como “gato” en varios estados de la república mexicana. No obstante, el ingeniero informático Iván López(2015) sostiene que el simulador de ajedrez creado en 1951 por el Dr. Dietrich Prinz debería ser considerado como el primer videojuego, debido a que fue inventado antes que *OXO* y diseñado para el primer ordenador comercial, el *Farranti Mark I*. Aunque el debate sobre cuál es el primer juego de video no se ha resuelto, desde mi perspectiva los tres sentaron las bases de esta fuente de entreteniendo.

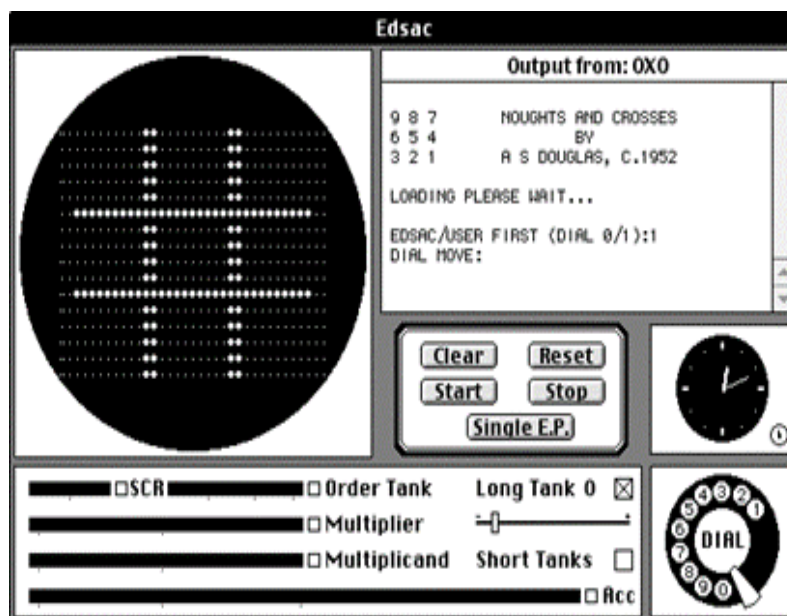


Figura 2. Ordenador ejecutando OXO, University of Cambridge, 1952.

En todo caso, no fue sino hasta la década de 1960 cuando los videojuegos empezaron a ser conocidos como tal en los Estados Unidos. Esto fue gracias a la simulación de un enfrentamiento entre dos naves en el espacio realizada por los estudiantes Stephen Russell, Martin Graetz y Wayne Witaemen dentro del laboratorio universitario industrial y militar del *Massachusetts Institute of Technology* en Inglaterra;

posteriormente, Russell creó *Space War*(Navarro 2017), basado en la simulación antes mencionada.



Figura 3. Dan Edwards (derecha) y Peter Samson jugando spacewar en la PDP-1 type 30 , Computer History Museum, 1962.

*Space War* es considerada como el causante de la existencia de los centros de juego conocidos como *Arcade's*, ya que, gracias a este título, Nolan Bushnell y Ted Dabney crearon la primera máquina exclusiva para reproducir un videojuego, la cual permitía ingresar monedas para jugar. Este artefacto fue distribuido por la empresa *Nutting Associates* en 1971 bajo el nombre de *Computer Space* y ejecutaba *Space War*. Aunque no fue un éxito en ventas, fue una pieza importante para iniciar la popularización de los juegos de video y dar paso al nacimiento de *Atari*, empresa que fue responsable de varios éxitos en la industria de los videojuegos y también culpable de casi hacerla desaparecer en 1983 por decisiones que serán expuestas más adelante (Costrel 2020).

De la mano de la *Computer Space* también apareció la primera mujer relacionada con los videojuegos, específicamente en la publicidad de esta nueva

máquina. (véase figura 4). Se trataba de una modelo que posaba a lado de la Computer Space, imitando la publicidad de autos de la época (Martínez 2019). Al respecto, cabe señalar que los juegos que surgieron durante estos primeros años sólo contaban con personajes asexuales y únicamente en la publicidad se mostraba gente jugando. Tal es el caso de la figura 5, en la que hay una mujer y un hombre disfrutando de este artefacto, dando a entender que su máquina podía ser usada por cualquier género.



Figura 4. Publicidad en la cual se muestra una mujer presentando la Computer Space, Computer Space, Nutting Associates,1971.



Figura 5. Publicidad en la cual se muestra una chica y un chico jugando en la Computer Space, Nutting Associates,1971.

Aunque se consideró un fracaso comercial a la Computer Space, Bushnell y Dabner no abandonaron su idea de crear un arcade que estuviera disponible en plazas comerciales, bares o lugares con un gran flujo de personas. En consecuencia ese mismo año fundaron su propia empresa, conocida hoy en día como *Atari*, y en 1972 crearon *Pong*, una máquina de arcade que ejecutaba un juego muy parecido a *Tennis for two*, logrando una gran número de ventas en los Estados Unidos (Costrel 2020).

Cabe aclarar que *Atari* fue demandada por Ralph Baer, creador de la primera consola de videojuegos la *Magnavox Odyssey*, debido a la similitud del juego que ejecutaba esta máquina con *Pong*, por lo que dicha compañía tuvo que pagar una multa a la empresa (Costrel 2020). Por su parte, la consola de Baer también fue una pieza clave para la popularización de los videojuegos, ya que llevó por primera vez a los hogares esta fuente de entretenimiento. Aunque solo ejecutaba un juego y tenía un precio alto, vendió más de 100,000 unidades en la Unión Americana. (Kent 2016:83).

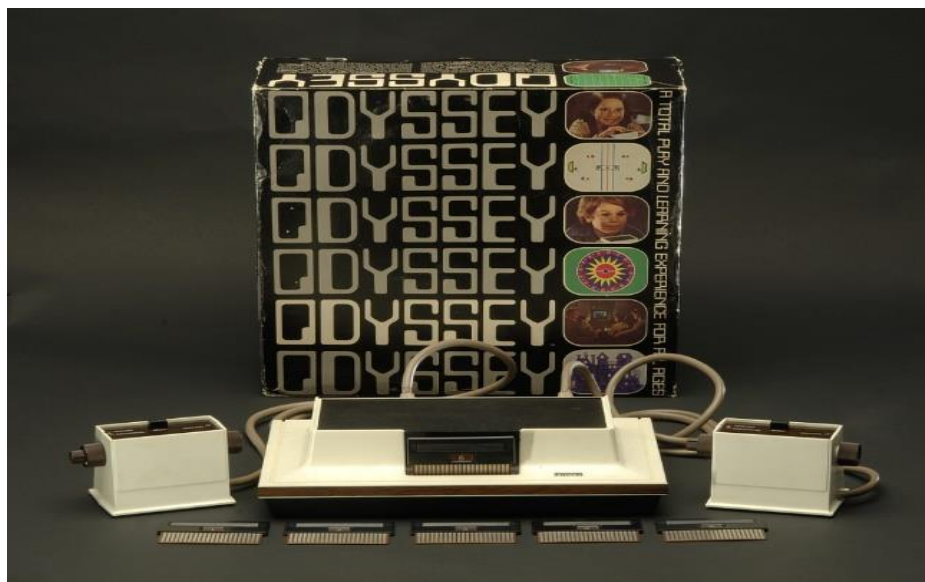


Figura 6. Magnavox Odyssey, National Museum of American History, 1972.



Figura 7. Pong , Atari,1972.

Durante la década de 1970, como consecuencia del gran éxito de *Pong* varias empresas se unieron a esta industria. Por parte de Japón *Taito*, *Namco*, *Capcom* y *Nintendo*, mientras que por Estados Unidos surgieron *Midway Games* y *Exidy games*, siendo esta última responsable de crear en 1976 *Death Race*. Este fue el primer videojuego en causar polémica, ya que consistía en atropellar a siluetas parecidas a diablillos. Cada vez que golpeabas a estos personajes aparecía una pequeña cruz en la pantalla que representaba una tumba, lo que ocasionó las quejas de madres y padres que aseguraban que aquel juego era un ejemplo terrible para sus hijas e hijos.(Ferzzola 2007)

En ese mismo año Joe Robbins, vicepresidente de *Empire Entertainment*, consideró que se acercaba una gran crisis en la industria de los videojuegos, debido al limitado catálogo de juegos y al alto costo de fabricación de videoconsolas y arcade's. Pese a esto, Atari fue comprada por *Warner Communications* en 28 millones de dólares(Kent 2016:15) y en 1976 lanzó al mercado la *Video Computer System*, consola

que fue conocida popularmente como la Atari 2600. A diferencia de la *Magnavox Odyssey*, este sistema permitía insertar cartuchos para reproducir más de un juego. De este modo, y en contra de todo pronóstico, fue sólo cuestión de poco tiempo para que naciera el primer juego de video con una popularidad mundial.

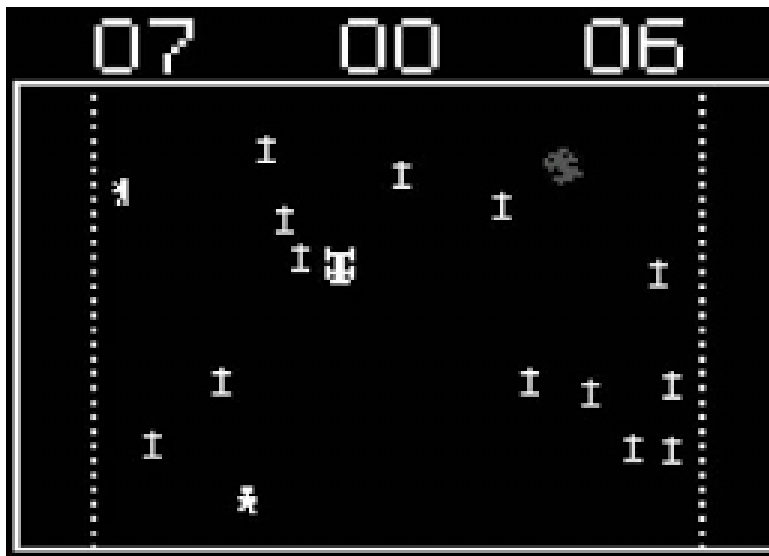


Figura 8. Deaht Race, Exidy, 1976.

En 1978 apareció en Japón el videojuego *Space Invaders*, distribuido por la empresa *Taito* y creado por Tomohiro Nishikado. Su mecánica era simple y consistía en vencer 4 filas de marcianos que se aproximaban con una velocidad variable al jugador. Este título se lanzó primero al público japonés y pronto se volvió muy popular (Kent 2016). Gracias a esto los arcades fueron relevantes en el país Nipón, pero Taito no contaba con la infraestructura para comercializar el juego en el extranjero, por lo que dio permiso a la empresa *Midway* para que distribuyeran máquinas con copias de este en los Estados Unidos. Fue tan alta la demanda en occidente que se vendieron más de 60,000 *arcade's* de *Space Invaders* durante el primer año y bastó unos cuantos meses para que los videojuegos fueran considerados el producto más lucrativo de la época. (Kent 2016:13)





Figura 9. Niño jugando en un arcade de Space, Jordiferrer, 2012.

Debido al gran éxito de *Space Invaders*, Atari decidió lanzar una copia para la Atari 2600 y realizó un campeonato en 1980 dentro de los Estados Unidos para promocionarlo, siendo este el primer torneo comercial a nivel mundial, el cual ganó Rebecca Heineman, una mujer transgénero. Fue tan relevante este evento que atrajo a más de 10,000 personas por lo que varios periódicos de la época lo comparaban con un *Super Bowl*.

En ese sentido, el coordinador de videojuegos de Mediaset España, Gustavo Maeso, piensa que dicho evento fue parte esencial en el proceso de la profesionalización en la competencia de juegos de video (2020). Por su parte, para la periodista del periódico *La Nación*, Paz Azcárate, esta competencia fue la semilla de los deportes electrónicos conocidos como Esport(2020). Así, *Space Invaders* propagó desde Japón al resto del mundo la fiebre de los *arcade*'s, impulsando una Edad Dorada (López 2015:30) y por esta razón es considerado como la piedra angular de los videojuegos (Belli y López 2008).



Figura 10. Heineman, Creative Computing, 1981.

Ahora bien, durante la década de 1970 el desarrollador Tōru Iwatani aseguró que los videojuegos eran violentos y que esto causaba un distanciamiento por parte de las mujeres a esta fuente de entretenimiento. Por tanto, vio necesario crear otro tipo de juego para captar toda clase de público, sobre todo el femenino (López 2015:34) . Con este propósito, el 21 de mayo de 1978 creó *Pac-Man* para la empresa Namco. Este juego consistía en comer puntos blancos que simulaban alimento dentro de un laberinto y evadir los fantasmas que se encontraban en cada nivel. Desde la perspectiva de Iwatani las mujeres se sentirían atraídas con la comida y el personaje no binario del juego (López 2015). Aunque hoy en día es criticable sugerir que existen juegos de video exclusivos para hombres, en los años 70's eran comunes los estereotipos en los cuales la mujer no era vinculada con un gusto por la violencia (Espinar 2009).



Figura 12. Chico jugando Pac – Man en un arcade (Borne d’arcade Pac-Man, Frédéric BISSON, 2013).

A la par del desarrollo de *Pac-Man*, pero en Estados Unidos, la empresa Atari contrató a la primera mujer desarrolladora. Su nombre era Carol Shaw, quien fue una ingeniera informática que hizo varios juegos, como *3-D Tic-Tac-Toe* (1978), *Video Checkers*(1980) y *River Raid*(1982). Pese al apoyo que tenía en su entorno laboral, Shaw tuvo que enfrentar comentarios sexista por parte de algunos compañeros. No obstante, ella abrió el camino para que más mujeres entraran al desarrollo de videojuegos, tales como Roberta Williams, desarrolladora de *Mystery House* (1980), y Dona Bailey, creadora del juego clásico *Centipede*(1981)(Marie 2018).



Figura 11. Carol Shaw, Carol B Sha, 1983.

## 1.2 Los primeros personajes femeninos en los videojuegos. Un camino al protagonismo.

En el verano de 1981 la compañía Nintendo lanzó *Donkey Kong*, un videojuego creado por Shigeru Miyamoto y protagonizado por dos personajes que hoy en día son emblemáticos, Jumpman y Pauline, mejor conocidos como Mario y la princesa Peach de la saga *Mario Bros*. El juego tenía una temática sencilla que consistía en desplazar a Jumpman por plataformas y obstáculos para rescatar a Pauline de las manos del simio Kong. (Gitelman 2014:8). Este título fue un detonante para el éxito que tiene *Nintendo* en la actualidad (Costrel 2020), además de que también es responsable del primer personaje femenino, cuyo primer dialogo fue *¡ Help!*(Gitelman 2014).

A partir del juego antes mencionado surgió la siguiente fórmula: mujer + salvar + recolectar, que fue repetida en varios videojuego(Conde 2018). En esta ecuación la mujer fue representada como una dama en apuros, “un ser desvalido que no puede encontrar por ella misma la forma de salir de sus problemas” (Durán 2016:769), y “que no tiene ni la inteligencia ni la sagacidad para planear una fuga”.(Conde 2018:48)

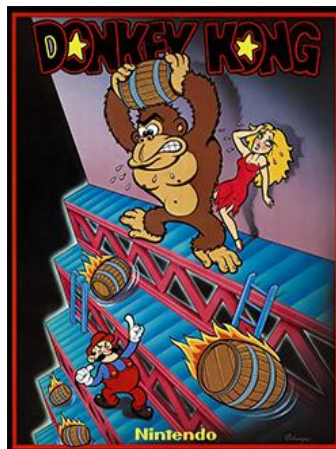


Figura 13. Portada en la cual se muestra a Pauline secuestrada por Kong, , Nintendo, 1981.

En octubre de ese mismo año *Universal Entertainment Corporation* creó *Lady Bug*, un arcade muy parecido a *Pac-Man*. La diferencia más destacable fue incorporar una mujer como personaje principal; aunque dentro del juego solo se podía observar un insecto (véase figura 14), sin que fuera posible distinguir su género, los posters de promoción mostraban una mujer portando un *body* rojo con puntos negro y con alas que caracterizaba a *Lady bug* (véase figura 15). Si bien el objetivo principal de esta acción fue evadir una demanda de plagio por parte de *Capcom* por la similitud con *Pac-Man*, trajo como consecuencia la primera protagonista en el mundo de los videojuegos.



Figura 15. El punto rojo simboliza la Catarina Ladybug, Universal, 1981.

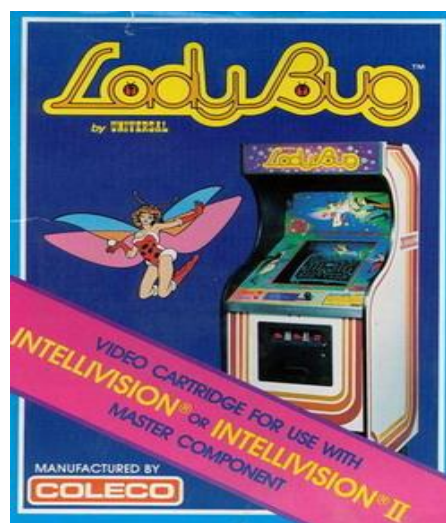


Figura 14. Lady Bug, Universal, 1981

Durante los primeros meses de 1982 la empresa *Midway Games* lanzó al mercado *Ms. Pac-Man* como respuesta a *Lady Bug*. En este nuevo título la protagonista fue una bola amarilla similar a *Pac-Man*, pero con sutiles diferencias, tales como un lazo rojo, el uso de tacones y tener labios pintados(Kent 2016).Desde la perspectiva de la periodista Rebeca Oliva(2019), la portada promocional mostraba la sexualización del cuerpo de la mujer, fenómeno que se repitió constantemente durante la década de 1980. Si bien en un principio fue una modificación no autorizada de *Pac-Man*, en poco tiempo *Namco* otorgaría el permiso de distribución debido a las grandes ventas que se generaron en pocos meses(Costrel 2020).



Figura 16. Ms. Pac-Man, Midway,1982.

Ahora bien, entre el año de 1982 y 1983 ocurrió una crisis en la industria de los videojuegos debido a que “no dejaba de crecer y algunos ejecutivos empezaron a creer que podían vender cualquier cosa mientras estuviera empaquetada como un videojuego” (Kent 2016:246). De este modo en la navidad de 1982 la industria colapsó

debido al estreno *E. T. Extra-Terrestrial*, un título de Atari que ganó mala fama por su nula jugabilidad. Fue tan baja la recepción del juego que la mayor parte de los cartuchos se quedaron en el almacén por lo que Atari se vio obligada a enterrar millones de copias en un vertedero del desierto de Nuevo México. Como consecuencia al fracaso de *E.T. Extra-Terrestrial* se culpó a Atari por la “crisis del videojuego, la cual afectó principalmente a Estados Unidos y Canadá, y que no llegaría a su fin hasta 1985”(Bell and López 2008:163).

Pese a esta crisis dentro de los Estados Unidos surgieron *Dragon's Lair* y *Space Ace*, juegos que fueron desarrollados por Cinematronics en 1983. Estos títulos eran simples y ambos tenían en común su narrativa, la cual consistía en rescatar a una princesa. Ambas mujeres fueron diseñada con ropa y con aspecto similar a las chicas Play Boy de la época y su papel se limitaba a ser la damisela salvada (Martínez 2019). En otras palabras, en ser la dama en apuros. En estos juegos era evidente que la mujer fue erotizada y expuesta como si de un trofeo se tratase (véase figura 17 y 18), circunstancia que fue repetida en años posteriores en distintos videojuegos.



Figura 17. Escena final de *Dragon's Lair*, Cinematronics, 1983.



Figura 18. Escena de Space Ace, Cinematronics,1983.

Por su parte, la industria de los videojuegos en Japón no se vio afectada por la crisis que pasaba occidente, por lo que en el año de 1984 Nintendo lanzó al mercado nipón la Family Computer, una videoconsola muy innovadora para su época, debido a que sus controles eran muy semejantes a los de un arcade y su capacidad gráfica era superior a las consolas preexistentes. En poco tiempo se vendieron más de 500,000 unidades y esto ocasionó el interés de importar este producto a los Estados Unidos, aunque se temía un fracaso comercial debido a la crisis de videojuego que había allí(Kent 2016).

Debido a lo anterior, no fue sino hasta el verano de 1985 que Nintendo tomó el riesgo de distribuir su videoconsola en los Estados Unidos, bajo el nombre de *Nintendo Entertainment System*. Si bien en un principio fue muy lento su recibimiento, solo bastó el estreno de *Super Mario Bros* en 1985 para poner fin a la crisis de Occidente en materia de videojuegos. Este juego consistía en ayudar a Mario a rescatar a la princesa Peach de un dragón llamado Bowser, para conseguirlo, el jugador tenía que recorrer escenarios y enfrentarse a distintos obstáculos(Kent 2016). Al igual que los títulos mencionados en párrafos anteriores la princesa Peach fingía el papel de la dama en



apuros, ya que apenas interactuaba con palabras y en su mayoría eran gritos auxilio. Pese a esto, faltaban pocos años para que surgieran las primeras guerreras y mujeres independientes dentro de esta industria.

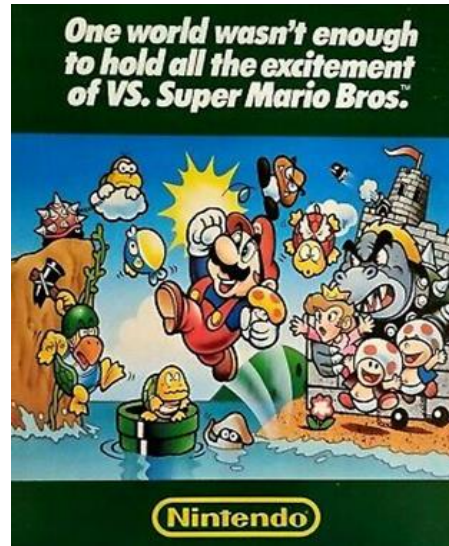


Figura 19..Super Mario Bros, Nintendo, 1985.

### **1.3 El papel protagónico y secundario en los personajes femeninos dentro de los videojuegos.**

En 1985 Sega lanzó al mercado *Guantlet*, un título basado en *Dungeons & Dragons*, el cual fue un juego de mesa muy popular durante la década de 1980 y que consistía en tomar el rol de algunos personajes míticos. Lo destacable de esta entrega fue la incorporación de la primera guerrera femenina quien fue nombrada valkyrie; aunque su diseño carecía de protección en varias partes de su cuerpo (véase figura 20), ella tenía la habilidad de soportar más impactos en comparación de sus oponentes. Sin embargo, entre los *gamers* de la época esa cualidad era considerada como las más débil, debido a que las habilidades de los personajes masculinos eran más potentes y estratégicas (Martínez 2019).

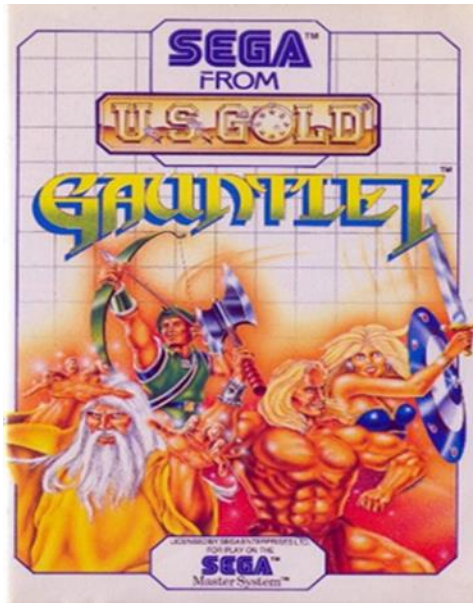


Figura 21. Poster en el cual se muestra a Valkyrie, Sega, 1985.

Poco tiempo después del estreno de *Guantlet*, *Capcom* desarrolló *Ghost'n Goblins*, un videojuego que tenía una narrativa muy similar a *Dragon's Lair* (1983), pues había un guerrero que rescataba a una princesa quien interpretaba el papel de una “dama en apuros”. Sin embargo, en algunas escenas la princesa tomaba un papel activo y se convertía en ocasiones en una salvadora; pese a esto, al igual que en *Super Mario Bros* (1985) la recompensa final del guerrero era el cariño de la mujer rescatada (Martínez 2019) como se observa en la figura 21.



Figura 20. Escena final de *Ghost'n Goblins*, *Capcom*, 1985.

Durante los primeros meses de 1986 Nintendo desarrolló *The Legend of Zelda*, obra que relató la historia de Link y la Princesa Zelda. A diferencia de otras soberanas, Zelda desempeñó un papel crucial en la historia, ya que era la reencarnación de la diosa Hylia y poseía el poder de la Trifuerza, fuerza representada con un símbolo que significaba poder, sabiduría y valor. No obstante, aunque la historia giraba alrededor de Zelda su protagonismo fue opacado por Link, debido a que la narrativa se centró en contar cómo este aventurero la rescataba y la ayudaba a salvar su reino. Sin embargo, en futuras entregas la princesa tuvo mayor peso argumental y no se limitó a ser una mujer en cautiverio. (Martínez 2019)



Figura 22. La leyenda de Zelda, Nintendo,1986.

Poco meses después Nintendo creó un juego inspirado en la película de *Alien* (Ridley Scott, 1979) al cual llamaron *Metroid*, en el cual su protagonista fue una guerrera espacial quien fue nombrada Samus Aran. Al comenzar la historia de *Metroid* no se sabía si Samus era hombre o mujer debido a su armadura, pero mientras se avanzaba en la historia se iba descubriendo el aspecto real. Primero se quitaba el casco, dejando notar una larga cabellera, después aparecía con un vestido ajustado y al finalizar se mostraba con un bikini (Martínez 2019).

Aunque anteriormente ya existían personajes protagónicos femeninos como Ms. PacMan y Lady Bug, no había una narrativa alrededor de ellas, pues los juegos de la época no lo permitían. No fue sino hasta el desarrollo de este título cuando se empezó a dar un trasfondo a la historia de un personaje principal, marcando las bases para futuros juegos.



Figura 23. Personajes de Metroid I, Nintendo, 1986.

Dos años después, la compañía Dinamic Software diseñó una protagonista para su juego *Hundra*. La dinámica de este título consistía en recorrer con una guerrera distintas plataformas para encontrar joyas y con ellas rescatar a su padre (Martínez 2019). Cabe resaltar que esta mujer fue la primera en tomar el papel de rescatista dejando de lado la narrativa de la “dama en apuros”, iniciando las historias en las que lo masculino representa una figura pasiva. Además, la portada en la cual resalta la figura de Hundra fue premiada como la mejor ilustración por la revista *Microhobby* en el año 1988, lo que provocó un auge en ventas.



Figura 22. Hundra, Dinamic Software ,1988.

A finales de los años 80's y principios de los 90's una empresa japonesa llamada *Konami* se integró a la industria de los videojuegos, siendo su primer éxito el juego *Castlevania* el cual se lanzó en 1986. Posteriormente desarrolló *Metal Gear Solid*, título que es considerado emblema para esta empresa (Kent 2016). Al iniciar la década de 1990 Konami creó un juego basado en la película *Aliens* (James Cameron ,1986), en el que se podía elegir como personaje a la teniente Ripley o a Marin Hicks para luchar contra los xenomorfos y vencer a la reina alíen. A diferencia de otros juegos en este no había diferencias en las habilidades entre los personajes, pero fue la teniente Ripley la que protagonizó los posters promocionales del videojuego (véase figura 23).

Asimismo, durante la década de 1990 se estrenaron consolas de videojuego que hoy en día son consideradas clásicas; por parte de Nintendo fueron: la SNES (1990), la Game Boy (1990) y la Nintendo 64 (1996), por otro lado Sega fabricó la Mega Drive 1 (1990) y la Dreamcast (1999) siendo esta su última consola, por su parte, *Atari* intentó sobrevivir en este mercado con la Jaguar (1993), pero no tuvo un gran recibimiento, por lo que al iniciar el nuevo milenio se retiró de la industria.

Por último, *Sony* incursionó con la *Play Station* (1994) y en poco tiempo se convirtió en la principal competencia de Nintendo. Todas estas máquinas tuvieron un gran impacto, debido a que la calidad de imagen mejoró hasta llegar a modelos 3D, lo que permitió una mayor inmersión dentro del juego y más detalles en los personajes.

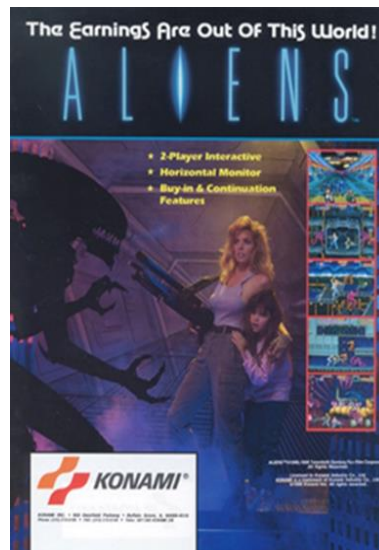


Figura 23. Aliens, Konami,1990.

A mediados de 1991 *Capcom* estrenó *Street Fighter II* e introdujo en él a la primera mujer a quien llamaron Chun Li en un juego de peleas. Durante el desarrollo del videojuego se discutió la apariencia y poder que debía de tener este personaje, ya que debido a que era la única mujer se llegó a sugerir que tuviera una menor resistencia “aludiendo a que las mujeres eran menos fuertes”(Martínez 2019:77).

Sin embargo, el director de *Street Fighter II* Akira Nishitani, decidió otorgarle la misma resistencia que a los hombres, mayor velocidad y más capacidad de salto, para evitar desventajas frente a sus oponentes. Respecto a su imagen se optó por dibujarla con un atuendo tradicional chino, en el cual sus piernas fue lo más resaltante. La historia del juego la describió como la chica más poderosa del mundo y su objetivo

fue perseguir al patrón de un grupo criminal, quien fue responsable de la muerte de su padre y jefe final del juego(Martínez 2019).

Gracias a Chun Li otros juegos de pelea incorporaron mujeres, tal fue el caso de Mai Shiranui(*Fatal Fury* 1992) y Sonia Blade(*Mortal Kombat* 1992), luchadoras que fueron muy usadas en el ámbito competitivo debido a su gran fuerza y velocidad. No obstante, sus diseños fueron considerados provocativos (véase figura 24 y 25) y criticados por sexualizar el cuerpo de la mujer con el objetivo de atraer al público masculino. (Paz Rodríguez 2019).



Figura 25. Chun li vs E. Honda, Capcom, 1991



Figura 24.Mai Shiranui vs Terry Bogard,SNK,1992.

En 1996 apareció por primera vez Lara Croft, personaje principal de la Saga *Tomb Raider*. Este juego estaba inspirado en las películas de Indiana Jones (George Lucas 1981) y por tal motivo se planeó en un principio que el personaje principal fuera masculino. No obstante, el diseñador a cargo de los personajes Toby Gard, inspirado por las mujeres de los juegos de pelea de la época, optó por un personaje femenino con características similares a la heroína del comic *Tank Girl*(1988). Cabe señalar que Lara Croft fue una de las primeras mujeres en videojuegos en estar moldeadas en 3D por lo que tuvo errores en su figura debido a una mala distribución en los polígonos en su cuerpo, lo que ocasionó que sus pechos fueran muy grades para su cuerpo y como consecuencia ser acusado de sexualizar al personaje, error que fue solucionado en entregas posteriores (Martínez 2019)

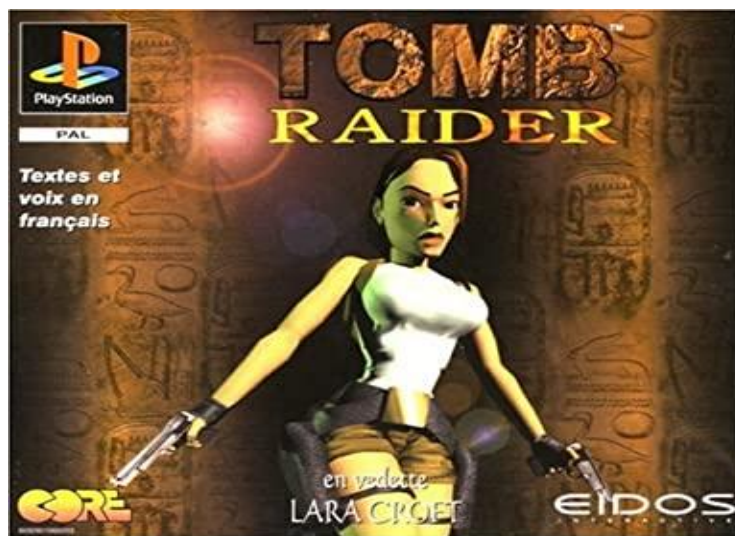


Figura 26. Tomb Raider, Eidos,1996.

A mediados de 1998 Capcom estrenó el primer título de la Saga de terror *Resident Evil*, en la cual se contó cómo unos agentes se enfrentaron a una amenaza biológica a causa de experimentos de una empresa farmacéutica, así como el camino que recorrieron para descubrir al culpable de dicho desastre. El juego nos permitía elegir entre Chris



Redfield y Jill Valentine, quienes tenían iguales habilidades de combate. Sin embargo, Valentine destacaba por ser una de las primeras mujeres en este tipo de juegos, además de que la compañía se empeñó en resaltar que era una mujer “atractiva, optimista e inteligente”(Martínez 2019:97). Al respecto, cabe señalar que su figura y sus características sirvieron como base para los siguientes personajes femeninos de esta saga, exceptuando a la coprotagonista de la cuarta entrega, Ashley Graham quien representó a una “dama en apuros”.



Figura 27. Jill Valentine, Capcom, 2002.

A finales de siglo XX y principios del XXI surgieron protagonistas femeninos muy similares a Lara Croft y Jill Valentine, tales como Aya Brea (*Parasite Eve* 1998), Hana Tsu Vachel (*Fear Effect* 1999) , Cate Archer ( *The Operative: No One Lives Forever* 2000) y Joanna Dark ( *Perfect Dark* 2000). Todas ellas caracterizaban mujeres bellas y con gran habilidad en el manejo de armas, pero sus títulos no alcanzaron las ventas que *Tomb Raider* y *Resident Evil* habían logrado.

Posteriormente, al iniciar el año 2000 *Microsoft* creó la *Xbox*, consola con la cual buscaban aprovechar la salida SEGA y Atari en ese sector y competir contra Sony y Nintendo. Un año más tarde Bungie Studios desarrolló para *Xbox Halo*, un juego que cuenta la historia de un soldado modificado que con la ayuda de una inteligencia artificial llamada Cortana, busca acabar con un imperio intergaláctico. Aunque solo se puede elegir al soldado durante la historia, la Inteligencia artificial que está representada como una mujer semidesnuda (véase figura 28) es vital en toda la saga debido a que guía al protagonista.



Figura 28 Cortana, Microsoft Studios, 2012.

En ese sentido, durante la primera década del presente milenio surgieron títulos que fueron criticados por sexualizar a sus protagonistas, tales como; The Boss (*Metal Gear Solid 2* 2001), Rayne (*BloodRayne* 2002) Nariko (*Heavent Sword* 2007), Liara T'soni (*Mass Effect*, 2007) y Bayonetta (véase figura 31) (*Platinum Games*, 2009). Si bien ellas destacaban por su fuerza, inteligencia y destreza, estas características pasaban a

segundo plano debido a que el atractivo principal fue su cuerpo y su sexualidad que utilizaban para resolver conflictos y seducir a sus adversarios.



Figura 29. Bayonetta, PlatinumGames,2009

Sin embargo, también surgieron protagonistas no sexualizadas como Heather Mason (*Silent Hill 3* 2003), Chell (*Portal* 2007) y Faith Connors (*Mirror's Edge* 2008). Un punto en común de los juegos que protagonizaban estas chicas era que su atractivo corporal pasaba a segundo plano para enfocarse en el desarrollo de sus emociones y contar las adversidades que han tenido y cómo a través de varios eventos adquirieron su valentía y destrezas. Estas mujeres fueron pieza fundamental para la creación de personajes principales que surgieron entre el 2010 y 2020. Las nuevas mujeres tuvieron diversas narrativas, desde historias en que se presentan los procesos de independencia,

la adquisición de madurez y los problemas de identidad de mujeres adolescentes<sup>h</sup> o sobre mujeres adultas que muestran un liderazgo, disciplina, inteligencia y fuerza.<sup>i</sup>



Figura 30. Horinzon zero Dawn, Guerrilla,2017.

#### **1.4 La Representación Social de la mujer dentro de los videojuegos offline.**

El término Representación Social fue acuñado por Denise Jodelet en la década de 1980 y lo definió como varios sistemas de interpretación que por medio de imágenes condensadas “rigen nuestra relación con el mundo (...) y organizan las comunicaciones y conductas” (1989:36). Jodelet se apoyó en el concepto de violencia simbólica definido por Pierre Bourdieu como aquella en la cual los sujetos dominantes se imponen de manera sutil a los grupos dominados gracias a un proceso de socialización (2003:33) para mostrar que por medio de las imágenes se puede ejercer una dominación sobre un género (1989). Desde la perspectiva de este trabajo las Representaciones

---

<sup>h</sup> Tales como Clamentine (*The Walking Dead* 2012) , Odie Holmes (*Beyond Dos Almas* 2013), Ellie (*The Last of Us* 2013) y Max Caulfield (*Life is Strange* 2015)

<sup>i</sup> Por ejemplo, Elizabeth (*Bioshock Infinite* 2013), Aloy (*Horizon Zero Dawn* 2017), Chloe Frazer, Ross (*Uncharted El legado perdido* 2017) y Iden Versio (*Star Wars Battlefront II* 2018).

Sociales conforman categorías que dan sentido a la cotidianidad y transmiten estereotipos sociales a los *gamers*, que se pueden observar en los posters, carátulas, y contenido de los videojuegos.

Al observarlas figuras 13, 17, 18, 19, 20 y 22, se puede apreciar que los personajes femeninos fueron representados en un inicio en los videojuegos como un ser indefenso y convertido en trofeo para los protagonistas, Asimismo, fueron insertadas en situaciones peligrosas de las que no podían escapar; para Anita Sarkeesian(2013) esta narrativa se le conoce como “la dama en apuros” y conlleva a representar al hombre como sujeto que actúa y a la mujer como un objeto sobre el que se actúa. Sarkeesian explicó que esta representación no implica solo la debilidad de lo femenino, sino que también se le despoja de su poder para dar protagonismo a los guerreros y aventureros. Tal es el caso de *The Legend of Zelda (Nintendo,1986)*, que a pesar del gran poder de la princesa supuesta figura principal del juego acabó necesitada de una figura masculina para ser rescatada.

Desde la perspectiva de María Olarte(2015) las damiselas en apuros son un “adorno y un objeto de deseo entre una competencia que realmente es entre hombres”(42). Durante la década de 1980 y en algunos juegos del presente milenio, como el ya mencionado *Resident Evil 4 (Capcom, 2005)*, los protagonistas tenían que enfrentar a un enemigo varón, quien frecuentemente es el secuestrador de la mujer. Para Olarte esto causó el interés de varios jugadores, ya que esta narrativa cumple con las fantasías de los hombres a quienes se dirige este tipo de juegos. De acuerdo con Sarkeesian (2013) estas representaciones transmiten roles de género y es evidencia clara del ejercicio de la violencia simbólica.

Desde principio de los años 90's hasta la primera década de los años 2000's, surgieron títulos con mujeres protagonista que dejaron de lado el papel de la "dama en apuros". Sin embargo, para Diana Moisés(2017) los cuerpos fueron sexualizados y vestidos con "escotes muy pronunciados, pantalones cortos, minifaldas, ligueros, medias de rejilla y zapatos de tacón"(:24)<sup>j</sup>. De acuerdo Florencia Diez(2015) este estereotipo es "evidencia clara de violencia simbólica hacia las mujeres, ya que se las asocia únicamente a su atractivo físico, sin importar sus demás cualidades."(:48), Aunado a esto, María del Pilar(2015) considera que la apariencia erótica de las mujeres sirve para atraer un público varón.

Retomando el concepto de Representaciones sociales, la imagen de la mujer entre 1980 y 2010 tuvo una relación con el proceso de categorización de los videojugadores. Para Jodelet la representación es igual a imagen/significación, por lo cual, siguiendo esta premisa, la imagen de la mujer dentro de los videojuegos fue cargada de valores negativos, como el estereotipo de debilidad y sexualidad, ocasionando opiniones sobre cómo debía ser una mujer entre los videojugadores.

Desde el punto de vista de Florencia Diez(2015) estas representaciones provocan que a la mujer se le considere como un ser dominado. Así, desde el punto de vista de esta investigación, durante estos años los videojuegos apoyaron a hacer cotidiano una relación de dominación contra las mujeres, pues los personajes femeninos eran despojados de la mayoría de sus características para convertirse en una imagen atractiva para los videojugadores.

---

<sup>j</sup> Como se puede observar en las figuras 23,24,25,26,27,28, y 30

No obstante , desde la década del 2010 hasta la actualidad los personajes femeninos han sido empoderados debido a que la industria de los videojuegos se ha esforzado en dejar de reproducir los estereotipos dañinos contra las mujeres (Urquijo 2020). Para Tamara Bueno y Noelia García los principales modelos femeninos que se transmiten en los juegos de video son: la mujer autónoma, esta destaca más por su aspecto que por su protagonismo; la mujer como un objeto erótico y la mujer dependiente a un protagonista. Desde sus perspectivas estas imágenes difunden estereotipos de género, favoreciendo modelos de representación femeninos de carácter sexista y como consecuencia afecta las relaciones entre jugadoras y jugadores, provocando una segregación de mujeres en estos espacios virtuales

Esto abre el debate para discutir si las nuevas representaciones han cambiado la categorización de los videojugores y, a su vez, la igualdad en la relación entre videojugador y videojugadora. De tal suerte, para ahondar en este tema se ha seleccionado un juego que permite analizar las relaciones actuales entre *gamers* y averiguar si las representaciones sociales realmente influyen dichas relaciones, lo que será abordado en el siguiente capítulo.

## **Capítulo 2. Los videojuegos en línea y las interacciones dentro de los mundos virtuales: Fortnite y la violencia simbólica sobre las videojugadoras.**

Este capítulo está dividido en 3 partes con el fin mostrar que dentro de los videojuegos *online* las jugadoras sufren violencia simbólica, la cual se manifiesta en comentarios ofensivos por parte de videojugadores. De tal suerte, en la primera sección se menciona cómo se originaron los juegos en línea, las diferencias entre sus dos tipos de juego (MMOG y MORPG) y cómo son las interacciones de las jugadoras y jugadores dentro de estos espacios virtuales.

En la segunda parte se expone cómo surgió *Fortnite*, el espacio virtual en donde se realizaron las entrevistas y observaciones de campo. Además, se enuncian estadísticas de mercado con el fin de señalar el impacto de este videojuego en el mundo. Por último, se muestran indicadores de violencia de género en los videojuegos en línea y se menciona las experiencias de videojugadoras que han sufrido agresiones dentro de estos mundos virtuales.

### **2.1 Los MMOG y MORPG. Interacciones dentro de los mundos virtuales.**

Los videojuegos en línea son “aquellos en los que se juega mediante una conexión a la red de Internet, bien mediante un PC o mediante una videoconsola que permita dicho acceso”(Herrero 2010:120). Para los investigadores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, Alberto Hermida y Javier Delmar(2009), estos tipos de juego son considerados multijugadores masivos en línea o MMOG<sup>m</sup> por sus siglas en

---

<sup>m</sup> Acrónimo de massively multiplayer online game.



inglés, debido a su capacidad de albergar aproximadamente entre 2 a 15 usuarios simultáneamente en el mismo espacio virtual. El primer MMOG se desarrolló en 1995 dentro de la Universidad de *Essex*, y se llamó *Multi-User Dungeons o Domains*, un título basado en *Dungeons & Dragons*, el cual fue un juego de mesa muy popular durante la década de 1980 y que consistía en tomar el rol de algunos personajes míticos, explorar un mundo ficticio y defenderte de enemigos. El *Muti-User* permitía la comunicación entre *gamers* mediante caracteres alfanuméricos a través de una red local (observar figura 1). Asimismo, las usuarias y usuarios podían competir en equipos y crear grupos para platicar. En poco tiempo se viralizó más allá de la universidad creando así las primeras “comunidades virtuales” e iniciando una nueva forma de jugar(Levis 2003).

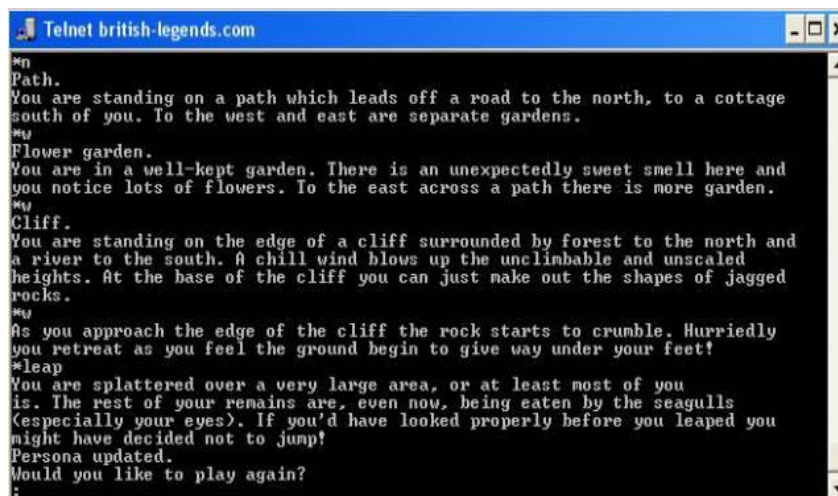


Figura. 31 MUD , freegametips, 2020.

Sin embargo, para el doctor en ciencias de la información y especialista en TICS<sup>n</sup>, Diego Levis(2003), existen otros tipos de juego que también dependen del internet, pero son diferentes a los MMOG, ya que tienen la capacidad de albergar al mismo tiempo a más de 15 *gamers* en un solo mundo virtual y de asignarle un rol específico a

<sup>n</sup> Tecnologías de la Información y la Comunicación.

cada persona. Estos tipos de juegos de video son conocidos como videojuegos de rol multijugador en línea o MMORPG<sup>o</sup>. El antecedente directo de estos fue creado por Lucas Films Games en 1986 y se le dio el nombre de *Habitat*. Este título incorporó imágenes por primera vez en un juego en línea, pues las personas podían elegir figuras con apariencia humana con las que movían distintos objetos y eran capaces de comunicarse gracias a un comando que desplegaba un texto encima del personaje que podía ser observado por todos los jugadores.



Figura 32. Habitat , Lucas Films games, 1986.

Issac Castañeda(2019) sostiene que las personas en los MMORPG se representan a sí mismos dentro del personaje que crean y con él experimentan aventuras dentro de la virtualidad del juego. Un punto para destacar es que toda acción afecta al mundo ficticio, por ejemplo: si una persona destruye un carro todas las usuarias y usuarios escucharán el ruido y notarán la ausencia en sus pantallas de dicho objeto. Otra característica es que las misiones que se realizan en equipo en estos espacios sirven para forzar una relación entre las jugadores y jugadores (2019:29).

---

<sup>o</sup> Sigla de *massively multiplayer online role-playing game*.

Algunas disciplinas sociales han hecho notar que las jugadoras y jugadores de los MMORPG se sumergen en estos mundos virtuales para hacer amistades, negocios, comentar sus vivencias diarias "...y, lo más importante, desarrollan una vida paralela, vida que posiblemente les resulta más interesante que la suya propia." (Subirana 2007:5).

Desde la perspectiva del doctor en ciencias de la computación Brian Subirana (2007) los MMORPG tienen consecuencias directas en los patrones de conductas sociales debido a que los usuarios buscan en los mundos virtuales las emociones que les faltan en su vida real. Aunado a esto, Edward Castronova<sup>p</sup> menciona que la jugadora y el jugador toman como un hecho importante interpretar el papel social que eligió, por lo que se esfuerzan para vestir a su personaje y adquirir habilidades especiales para avanzar en el juego y sobresalir de otras usuarias y usuarios. Para Castronova(2016) esto es clara evidencia de que en los juegos en línea se han replicado sociedades enteras y estas operan en paralelo con la realidad.

Un título en el que se observa lo antes mencionado es *World of Warcraft*, conocido por su comunidad como WoW. Este juego en línea fue desarrollado por Blizzard Entertainment en el año 2004 y en la actualidad cuenta con cerca de 27 millones de jugadores activos(Muñoz 2021).WoW representa un mundo de fantasía en el cual conviven múltiples etnias con distintas habilidades, cada una especializada en un rol. Los *gamers* pueden elegir nacer en cualquier etnia y su objetivo es darle honor y pelear por ella.

---

<sup>p</sup> Profesor de medios en la Universidad de Indiana Bloomington.

WoW ha sido del interés antropológico debido a la gran comunidad que posee y por las interacciones que se desarrollan dentro este mundo virtual. En el artículo “El videojuego como herramienta de representación. Un análisis espacial y cultural de World of Warcraft” creado por estudiantes de Antropología, Arquitectura e Ingeniería de la Universidad de los Andes, se alude que en WoW se puede realizar trabajo etnográfico para observar cómo se desenvuelve la cultura dentro de las etnias en esta virtualidad y los efectos en la cotidianidad de las jugadoras y jugadores.

Asimismo, plantea la idea de que gracias a la simulación en estos espacios las personas pueden acercarse al otro y reproducir dentro de estos mundos relaciones de poder(2017). Aunado a lo anterior en el artículo “*World of Warcraft, You have a women problema*” escrito por Emily Burke(2017) se critica la sexualización de las mujeres dentro del juego, y menciona que las habilidades que tienen estos personajes se ven opacadas por la extravagancia de los cuerpos femeninos como se puede observar en la figura 33, y por la subordinación hacia los personajes masculinos.



Figura 33. WoW , Blizzard games,2004.



Figura 34 Menú de selección de los personajes jugables en el cual se puede observar una mujer con su armadura, World of Warcraft Cataclysm, 2010.).

Retomando las diferencias entre los MMORPG y los MMOG, estos últimos tienen mundos más pequeños en comparación con los cuales pueden representar colonias o ciudades, en donde las jugadoras y jugadores disfrutaban experimentar experiencias simultáneas sin tener ningún “tipo de relación con un entorno social más allá de la duración de cada partida”(Domínguez y Sáez 2012). Otra característica de los MMOG es la asignación de objetivos no obligatorios, en los que los gamers pueden invertir mucho tiempo para lograrlos, además de que las jugadoras y jugadores logran crear sus propias metas, “lo que otorga a estos juegos un carácter casi infinito”(Buendía y Alicia 2014:12).

Existen varios géneros de MMOG, entre los más famosos se encuentran los videojuegos de mundo abierto. En estos, los *gamers* poseen la libertad de moverse por un espacio virtual y pueden “jugar, o no, a las misiones planificadas por los

desarrolladores, o puede limitarse a explorar el escenario, e interactuar con sus elementos (...) sin un límite de tiempo”(Vallejo 2019:119).

En el año 2001 Rockstar Games lanzó en los Estados Unidos el título *Grand Theft Auto III*, juego que es considerado el primero de mundo abierto, ya que en él se podía explorar una ciudad de gran tamaño muy parecida a Nueva York, en donde se desarrolla la vida de los ciudadanos controlados por la consola. Las jugadoras y jugadores podían conducir vehículos “sin que se trate de un videojuego de conducción, acceder a cualquier zona corriendo o saltando sin ser un título deportivo, pelear sin que se trate de un juego de lucha”(Vallejo 2019:120).

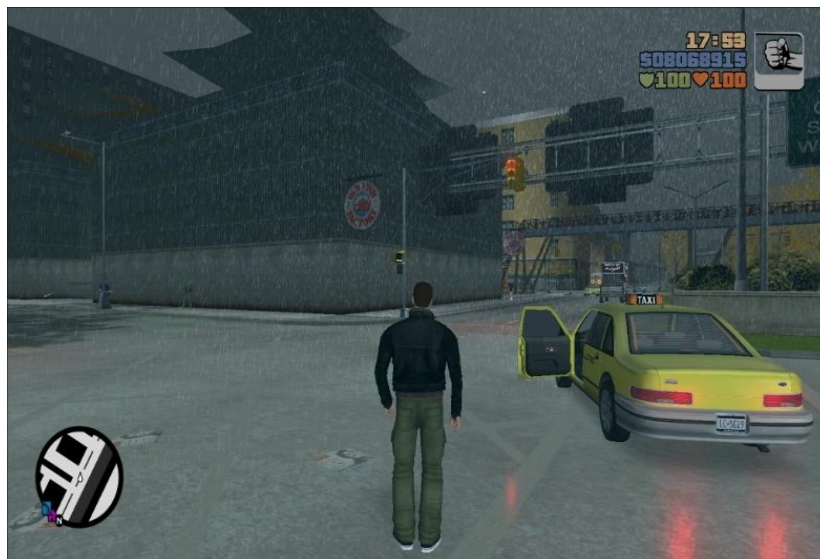


Figura 35. GTA III , Rockstar Games, 2001.

Sin embargo *Grand Theft Auto III* no es un MMOG, ya que solo se puede jugar de manera local; no obstante, en el año 2013 Rockstar Games desarrolló el que hoy en día es considerado como el MMOG de mundo abierto de mayor venta(Álvaro 2019). Este título es *Grand Theft Auto V*, en el cual se representa a Los Santos, una ciudad ficticia basada en los Ángeles, California.

En este espacio virtual las jugadoras y jugadores tienen la libertad de hacer cualquier actividad y decidir si realizar misiones o encontrarse con sus conocidos para interactuar con los elementos que ofrece este mundo(Machado 2020). Un punto por destacar es que los *gamers* están obligados a crear un personaje con el cual van a interactuar dentro del juego. Para la maestra en comunicación en industrias creativas,

Ana Jux(2014) , las usuarias y usuarios de los videojuegos de mundo abierto “forman parte de un universo narrativo virtual que presenta una serie de problemas que requieren ser resueltos”(2014:12). Aunado a esto, desde el punto de vista del doctor en lingüística Jame Paul Gee(2004), en este tipo de juego de video las personas se ven a sí mismas en el personaje que han creado y solucionan los problemas desde la perspectiva del mundo en el que se encuentra. En consecuencia, los gamers salen de su identidad real para jugar con las personalidades e identidades que desarrollan dentro de la virtualidad..



Figura 36Club Unicornio, Grand Theft Auto V, 2013

Retomando de nueva cuenta a Jux(2014), los MMOG, sobre todo los de mundo abierto, “rompen con la tradicional percepción que se ha tenido de los videojuegos como agentes antisociales, ya que, precisamente, es el componente social en gran medida lo que les caracteriza y lo que motiva a los usuarios para jugar” (2014:12). Sin embargo, *también Grand Theft Auto V* ha recibido críticas por la alta violencia y la sexualización de las mujeres dentro de su mundo virtual.

Desde la perspectiva de la maestra Patricia Borge(2019), en este juego de video las mujeres tienen un rol pasivo que se expresa en la prostitución indirecta que es observable por las labores sexuales para obtener trabajos o prostitución directa ya que existen prostíbulos en donde los jugadores pueden ir a consumir alcohol y contratar sexoservidoras (véase figura 37), clara evidencia de que el juego se enfoca en la satisfacción visual del hombre y como consecuencia se normaliza la objetivación del cuerpo femenino.



Figura 37. Fiesta en Grand Theft Auto V, Rockstar Games, 2013.



Retomando los MMOG, en estos se encuentran varias maneras de vender objetos o armas que desde la perspectiva de Jux (2014) pueden condicionar los encuentros entre las usuarias y usuarios dentro de los espacios virtuales. Entre los modelos más usuales se encuentra el *pay to connect*. En estos, los *gamers* pueden acceder gratis al espacio virtual, pero los que pagan tienen preferencias como servidores más rápidos. También se encuentra el *free with advertisement* en el que las usuarias y usuarios tienen la experiencia completa del juego sin pagar, pero deben de ver anuncios.

Por otra parte, existen los juegos *freemium*, en los que las personas tienen acceso gratuito completo al juego, así como la opción de obtener elementos de personalización y bienes como carros, aunque deben pagar con una moneda virtual que se compra con dinero real. Un punto importante a destacar es que el valor que las usuarias y usuarios dan a los bienes dentro de los juegos es emocional (Jux 2014:15), por lo que no importa si el precio real es elevado.

Un género en los MMOG que obtiene ganancias por vender objetos de personalización sin ser Freemium son los *First-Person Shooters* traducido al español como juegos de disparo en primera persona. Estos son juegos cuyo “objetivo básico suele ser disparar a oponentes u objetos” (Ibáñez 2017:9). Su narrativa se centra en simular campos de guerra en donde se pueden enfrentar grupos de hasta 60 personas.

Las interacciones entre jugadoras y jugadores dentro de estos juegos de video son cortas, ya que solo duran un enfrentamiento, debido a que el algoritmo realiza cambios en los equipos cada vez que finaliza un encuentro (Paredes 2019). Aunado a esto las personas pueden resaltar dentro de este espacio virtual comprando objetos de personalización para las armas o equipo de combate. Entre las franquicias más famosas

que utilizan este modelo se encuentran *Call of Duty* (Activision) *Battlefield* (Electronic Arts) y *Halo* (Microsoft).



Figura 38. Winter Theatre Pro-Pack, Activision, 2020.

## 2.2 Los Battle Royale: *Fortnite*.

Durante el presente lustro surgió un tipo de juego muy similar a los *First-Person Shooters*, el cual ha revolucionado el modelo *freemium* y las interacciones entre los *gamers* dentro los espacios virtuales: los *Battle Royale*. Quien incursionó primero en este género fue el desarrollador de videojuegos Brendan Greene, quien, inspirado en la película *Batoru Rowaiaru* de Kinji Fukasaku(2000), en la cual se narra cómo un grupo de estudiantes se ven obligados a luchar entre ellos hasta que quede solo un

sobreviviente, creó un MOD<sup>9</sup> llamado *DayZ* para modificar el juego *ARMA II* y emular la temática de la película (Bohemia Interactive,2009).



Figura 39Day Z MOD ARMA, Bohemia Interactive ,2009.

*DayZ* fue el preámbulo para que Brendan Greene desarrollase *PlayerUnknown's Battlegrounds* en el 2017. En este videojuego, el jugador o la jugadora se enfrentan a 99 personas con el objetivo de ser él o la última en pie y ganar el encuentro. Los *gamers* eligen entre 3 modos diferentes para jugar, ya sea en solitario, en parejas o en grupos de 4. Para aumentar las posibilidades de sobrevivir los usuarios y usuarios pueden recolectar recursos que están dispersos a lo largo del espacio virtual, desde armas o equipo de protección hasta vehículos de transporte. Sin embargo, dichos recursos son finitos, por lo tanto, es obligatorio idear estrategias para aumentar la tasa de

---

<sup>9</sup> En el mundo de los videojuegos, un mod es una extensión del software que modifica un videojuego original proporcionando nuevas posibilidades, ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, etc.

supervivencia, lo que hace necesario la comunicación en el caso de jugar en equipo(Aguilar 2019) .



FIGURA 40 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS, BRENDAN GREENE,2017.

Una de las características novedosas que implementó *PlayerUnknown's Battlegrounds*, es un círculo que va disminuyendo y obliga a las personas a converger hacia una ubicación específica cada cierto tiempo, mecanismo que es conocido entre los *gamers* como “*The Circle*”, Toda usuario o usuaria que se encuentre fuera del círculo recibe un daño y su personaje puede morir. De tal suerte que sin el círculo los jugadores y jugadoras no tendrían incentivos para cazar al resto o crear estrategias como emboscadas.(Aguilar 2019)

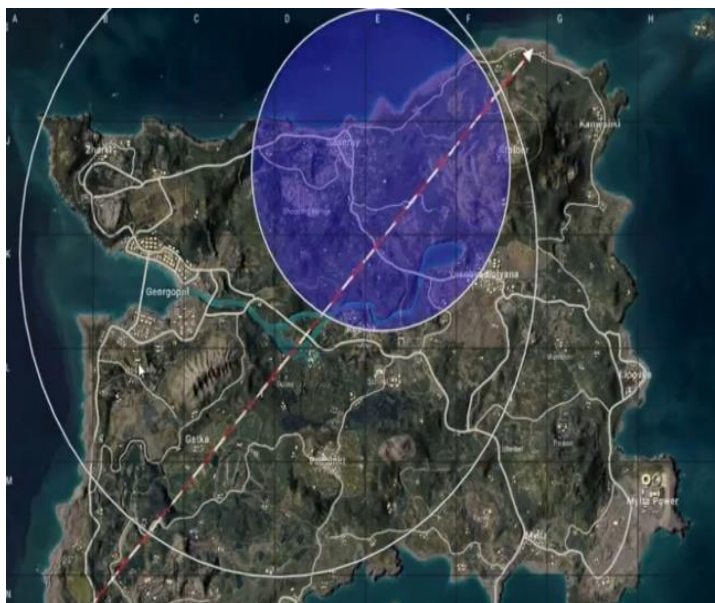


Figura 41 "The Circle, Brendan Greene, 2017.

Aunque *PlayerUnknown's Battlegrounds* no es considerado un *freemium* debido a que se tiene que pagar para acceder a él, sirvió como base para que *Epic Games* desarrollara su *Battle Royale* el cual fue llamado *Fortnite: Battle Royale*. Un punto por destacar es que Brendan Greene demandó por derechos de autor a *Epic Games*, con el argumento de que existían similitudes entre los juegos, pero retiró la demanda tiempo después (Márquez 2018). Asimismo, cabe aclarar que antes del 2017 *Fortnite* era un juego de campaña cooperativa de acción y construcción, en el cual un grupo de personas cooperaba para contener hordas de zombis mientras exploraban un mundo grande y destructible (Epic Games 2015).

El modo de juego antes mencionado sigue existiendo y lleva por título "Salvar al Mundo", el cual está ambientado en un periodo apocalíptico en el que los zombis abundan y cazan a los pocos sobrevivientes, razón por la que se le puede considerar un juego de video de supervivencia (Rodríguez 2019). Una característica de "Salvar al Mundo" y que fue mantenida en su *Battle Royale*, es la posibilidad de construir

estructuras con distintos materiales para rodear y protegerse de los monstruos, peculiaridad que hizo diferente a *Fortnite* de *PlayerUnknown's Battlegrounds*.

Otro punto a resaltar es que los personajes femeninos y masculinos en *Fortnite* y *PlayerUnknown's Battlegrounds* poseen un rol activo. Es decir, que tienen las mismas habilidades y posibilidades de ganar dentro del juego a diferencia de los juegos de video antes mencionados en los cuales las mujeres se ven opacadas por los personajes masculinos (Borge 2019).



Figura 42 Salvar el mundo, Epic Games, 2015.

Así pues, la opción de construir es la singularidad más importante dentro de *Fortnite*, ya que se pueden obtener distintos materiales para edificar dependiendo de qué se destruya; por ejemplo, si se destrozán casas se consigue madera, si se pican piedras se genera concreto y si se desmantelan carros se produce metal. Esta característica hace que las personas se relacionen con el espacio virtual de una manera única, pues el escenario puede cambiar dependiendo de la imaginación de cada *gamer* y esto permite que cada partida sea diferente (Arufe 2019).

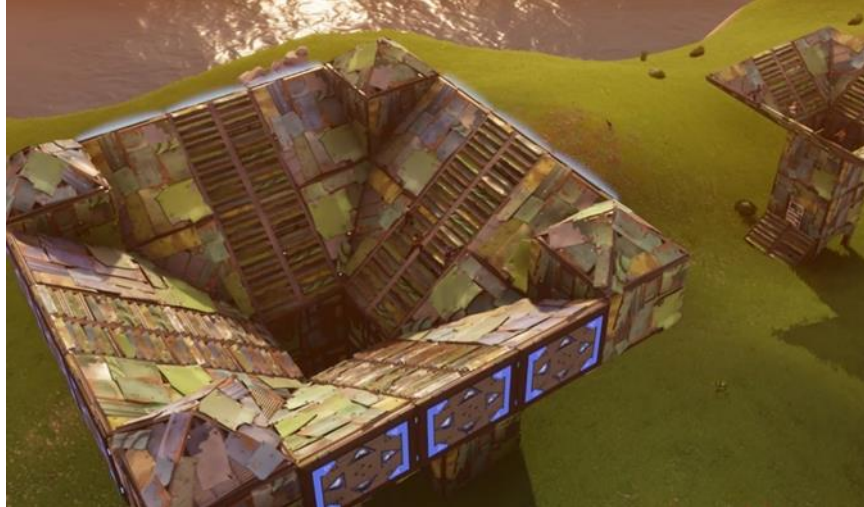


Figura 44Fuerte Portátil, Epic Games, 2019.

Desde la perspectiva de varios expertos en videojuegos como los que forman el colectivo Webedia Services, el éxito de *Fortnite* se encuentra en su modelo de negocio *Freemium* y en ser multiplataforma; esto quiere decir que las personas pueden jugar desde una PC y hacer equipo con usuarias y usuarios del *Play Station*, *XBOX*, *Nintendo*, *IOS* y *Android* (Br Webedia Services 2018). Aunque es gratuito acceder al *Battle Royale*, *Epic Games* obtiene ganancias con la venta de vestimentas y pases premium, los cuales desbloquean desafíos para obtener indumentarias exclusivas (Ramírez 2021). Cabe resaltar que los pases cambian cada 10 semanas y se realizan variaciones estéticas y geográficas al mapa(Rodríguez 2019).



Figura 43Pase de batalla capítulo 2 – temporada 2. Epic Games, 2020.

Durante mayo de 2018 *Fortnite* logró obtener 125 millones de usuarios y usuarias, de los cuales el 70% hicieron un gasto de 85 dólares en indumentaria virtual, lo que generó ganancia de 1,2 billones de dólares para Epic Games. En la actualidad este juego alberga a más de 350 millones de jugadores y jugadoras en promedio, la gran mayoría jóvenes entre 18 y 24 años de edad (Iqbal 2021). Para el profesor de la Universidad Nacional de Tucumán, Gustavo Saientz (2019), este crecimiento exponencial convierte a “Fortnite en uno de los fenómenos comunicacionales más populares en los últimos años” y la hace una de las industrias culturales más eficientes ante el reciente declive de las industrias tradicionales como la TV y el cine.

Para la especialista en marketing, Selena Narea (2019), *Fortnite* es similar a una plataforma social, debido a que se puede tener comunicación por audio o de manera escrita y, por lo tanto, un intercambio de opiniones. Aunado a esto, menciona que dentro del juego se ha creado de una jerga lingüística, principalmente con voces adaptadas de procedencia inglesa, como se puede notar en las siguientes oraciones: “pal lobby”, “tremendo headshoot”, “con este ping me da lagueo”, “los francos y los rushers me matarán” “corran, vamos a lootear esa zona”<sup>f</sup>. Para Manuel Casado (1989), las jergas son fenómenos lingüísticos que caracterizan la manera de hablar de una comunidad. Según Julia Sanmartín (1998) en las jergas existen expresiones que segmentan la lengua en una sociedad y la convierten en expresión de la diferencia mediante la cual las personas se reconocen, aprenden y construyen.

Retomando el planteamiento de Narea (2019), esta forma de hablar crea una experiencia única en las personas dentro del espacio virtual. No obstante, los *gamers*

---

<sup>f</sup> Frases recolectadas durante mis observaciones de campo 24-abril-2021



siguen prefiriendo plataformas como Facebook, Twitter o Instagram para crear grupos y organizar los enfrentamientos (Munárriz 2014). A pesar de esto, cabe resaltar que *Fortnite* ha ideado la forma para que los usuarios y usuarias se comuniquen sin importar el idioma como se observa en la figura 13.



Figura 45 Quickchat de Fortnite, Epic Games, 2020.

Otra herramienta con la que se pueden comunicar los *gamers* es el *streaming*. Este instrumento permite a una persona transmitir en vivo diversos contenidos y mantener un intercambio continuo de ideas con sus espectadores. El *streaming* ha cambiado la forma en que se consumen los juegos de video. Poniendo como ejemplo a *Fortnite*, varios *streamers* organizan torneos y los sintonizan en diferentes plataformas, tales como *Youtube*, *Facebook gaming*, o *Twitch*, para que sus audiencias inviertan tiempo y dinero en solo observar y opinar. Por tanto, jugar ya no es la principal atracción del videojuego, si no la habilidad de quien juega y la convivencia dentro de sala virtual. Durante el presente año, el *streamer* español Grefg reunió a más de 2.4 millones de personas en su directo en *Twitch*, clara evidencia del impacto del *streaming* en los *gamers*.

Para Begoña Gros(2005) los juegos de video se pueden considerar una nueva forma de acceso a la información. Además desde su perspectiva estos espacios virtuales consolidan nuevas estructuras sociales en donde la comunicación entre personas no depende del tiempo y del espacio y se desarrollan “sistemas culturales o ciberculturas en las que sus miembros pueden acceder, compartir, generar y construir un conocimiento basado en la relación establecida entre ellos”(2005:69).

### **2.3 La violencia simbólica contra las mujeres dentro de los videojuegos en línea.**

Teniendo claro que dentro de los videojuegos en línea la comunicación es esencial, cabe resaltar que se han registrado agresiones contra las mujeres en estos espacios, la cual se expresa de manera oral la mayoría de veces (Diez 2009). Retomando a Pierre Bourdieu(2003) la violencia ejercida por medio del lenguaje es considerada como simbólica; cabe volver a mencionar que la violencia simbólica es aquella en que los sujetos dominantes se imponen de manera sutil a los grupos dominados; y es regularmente expresada de manera verbal o a través de figuras(2003).

De acuerdo con los datos expuestos por la periodista Karina Santos y por Santiago Buenaventura es recurrente escuchar insultos; y burlas, así como presenciar acoso; hacia las jugadoras en los MMORP y MMO. Según sus entrevistadas, es frecuente ser violentada con las siguientes oraciones: "tu lugar es en la cocina", "tú no sirves para esto, mejor ve y limpiar la casa" o "ve y hazme algo de comer", lo que evidencia una violencia simbólica ejercida por medio de estereotipos de género(2019). Aunado a esto, el periódico *Animal Mx* menciona que las videojugadoras también sufren de insinuaciones sexuales como se puede observar en las siguientes frases: “¿qué traes puesto?”, “manda fotos desnuda”(Salazar 2019).

Asimismo, la página Mujeres en igualdad, menciona que como consecuencia del acoso el 10% de las mujeres que lo experimentaron dejaron por completo de jugar, mientras que casi el 70% escondió su género para evitar llamar la atención de los hombres. Entorno a la información recolectada por PriceCharting y citada por Mujeres en igualdad(2018) tanto mujeres como los varones estadounidenses son conscientes de que el sexismo es recurrente en las comunidades *gamers*, pues un 80% de sus encuestados y encuestadas lo considera habitual.

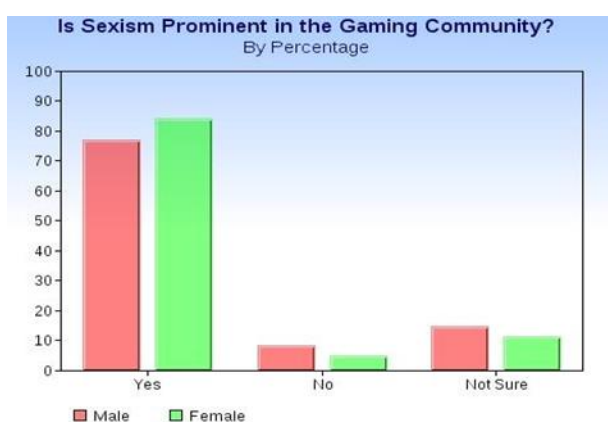


Figura 46 Have you obscured your sex avoid Harassment, Mujeres en Igualdad, 2019.

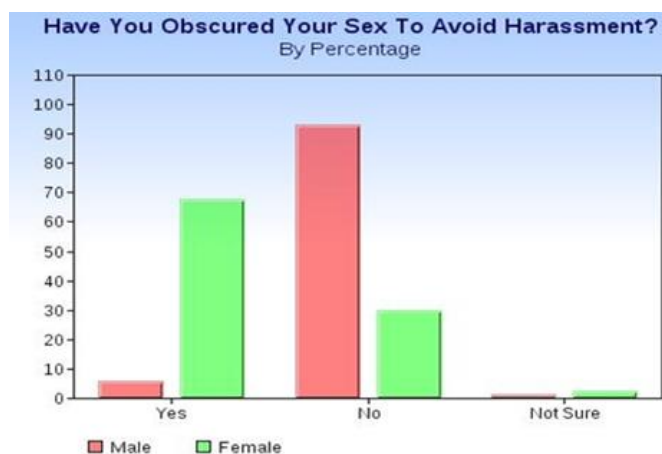


Figura 47 Is sexism prominent in the gaming community, Mujeres en Igualdad, 2019.

Complementando lo anterior, en una encuesta realizada por *Newzoo* a *gamer* de los continentes europeo, americano y asiático, reveló que el 46% de jugadores son

mujeres.(Bosman 2019). A pesar de que las mujeres tienen una gran presencia en este espacio, dicho sondeo muestra que el acoso es común. Trasladando este fenómeno a México el periódico *Animal Mx* (2019)recopiló experiencias de jugadoras con el objetivo de evidenciar la violencia que sufren por el solo hecho de ser mujer. Lena, una chica *gamer* y *streamer* entrevistada por *Animal Mx*, dijo que en ocasiones tuvo que desconectar su micrófono, debido a que los hombres abandonaban la partida en cuanto escuchaban su voz o la insultaban con las siguientes palabras “zorra, puta, pendeja”.

En el mismo artículo, Andrea Ruiz contó que ocultó su género dentro de *League of Legends* por miedo a ser ofendida, ya que sabía que eran comunes los mensajes como “vete a la cocina o hazme un sándwich”. Desde la perspectiva de la periodistas Daniela Salazar(2019), estas experiencias evidencian cómo las mujeres, además de preocuparse por jugar bien, tienen que concentrarse en que el acoso y el hostigamiento no les afecten. Así mismo en el artículo *An Overwatch Women’s League isn’t the answer* escrito por Asley Oh(2018), se explica que las videojugadoras enfrentan violencia, comentarios sexistas y amenazas de violación solo por su género.

Aunado a este tema, investigadores de la Universidad de Nueva Gales del Sur y la Universidad de Miami aseguran que los hombres a menudo confían en la agresión para mantener su estatus social dominante, y que el aumento de la hostilidad hacia la mujer puede ser un intento de ignorar las habilidades de las chicas *gamers*. También advierten que los videojuegos pueden estar reforzando la segregación de género y potencialmente promoviendo comportamientos sexistas(Kasumovic y Kuznekoff 2015).

En relación con lo anterior, desde la perspectiva Nira Santana(2020), otra razón por la que las mujeres sufren agresiones dentro de los videojuegos es debido a que esta industria es un sector masculinizado, pues a los hombres se les introduce a este espacio desde pequeños y se les fomenta el prejuicio de que las chicas no saben jugar, provocando una invisibilización y una menor presencia de videojugadoras en los MMOG y MMORPG.

Como se mostró en este apartado, los jugadores violentan a las chicas dentro de los videojuegos online, sin importar el contenido. Desde mi perspectiva estas agresiones tienen un origen social ya que como se ha expuesto a lo largo de este trabajo los juegos de video en la actualidad se han esforzado en eliminar la sexualización de los personajes femeninos. De tal suerte, el siguiente capítulo buscará reafirmar que son las prácticas sexistas de los hombres y no el contenido de Fortnite la causante de la violencia simbólica que sufren las mujeres, usando como espacio de análisis el videojuego *Fortnite*, ya que alberga miles de usuarios y usuarias de nacionalidad mexicana, con el fin de mostrar que los videojuegos no son el agente principal causante de la violencia de la mujer dentro de estos espacios virtuales.

### **3. Una etnografía dentro de *Fortnite*.**

Hacer una investigación de campo dentro de un videojuego es todo un reto, porque es diferente a la etnografía clásica que se enseña a nivel licenciatura en la UNAM, en la cual la presencia en un espacio físico es esencial. Sin embargo, tienen similitudes. Aunque no se viaja a ningún lugar físicamente, existe un traslado digital en el que se involucra nuestra identidad. Aun cuando los espacios virtuales son creados por desarrolladores, de acuerdo con el doctor en educación José Corona(2013), las usuarias y usuarios dotan de distintos significados a estos lugares. Aunado a esto, Manuel Mosquera(2017), los sitios digitales son elementos mediadores, que transforman las prácticas sociales.

De tal suerte, a continuación, se hará alusión a la metodología empleada en esta investigación, se narrarán los hechos que se manifestaron durante la fase de trabajo de campo y mencionarán los datos que fueron recolectados. Este análisis usó una metodología mixta, la cual se caracteriza en usar enfoques cualitativos y cuantitativos(Tashakkori y Teddlie 2010). Se empleo la netnografía la cual es una herramienta cualitativa que pretende estudiar el acontecer cotidiano de un espacio virtual(Redondas 2003) y se realizaron 110 encuestas a 55 mujeres y 55 hombres. Este último instrumento es considerado un enfoque cuantitativo y en palabras de Anna Kuznik(2010) es una técnica de recogida de datos que permite estructurar, cuantificar y generalizar resultados de una población.

Con lo anterior presente, se inició la labor antropológica en mayo del 2020, usando como herramienta una *Play Station 4* con el fin de entrar en el mundo de *Fortnite*. Cabe

aclarar que, durante la estancia en campo, las personas con las personas participantes fueron informadas de que sus respuestas serían utilizadas para una investigación sobre violencia simbólica contra las mujeres dentro de *Fortnite*. Así pues, se les solicitó permiso para mostrar su ID<sup>s</sup> mas no su nombre, esto para salvaguardar su identidad. Sin embargo, algunas chicas y chicos decidieron mantener su anonimato y solicitaron no utilizar su ID, pero si su información.

Durante mi trabajo de campo me percaté de que algunos videojuegos tenían algún parecido con la experiencia que un antropólogo vive en campo. Desde la perspectiva de Joan Pardo(2018), conocido en *Youtube* como el “Antropólogo”, las historias dentro de los juegos de video de rol ofrecen vivencias muy parecidas a las que un investigador o investigadora puede experimentar cuando realiza una observación participante. Para ejemplificar la afirmación anterior Pardo utilizó el juego de rol Pokémon, debido a que, desde su criterio, este ofrece a la jugadora o jugador ser la figura principal en un mundo con sus propias reglas, mitologías, animales y gobernantes. En el que tienen que interactuar con la mayoría de los personajes, escuchar sus historias y analizar su entorno. Si no logran descifrar las particularidades del juego les será imposible terminar su aventura.

---

<sup>s</sup> El ID es el nombre de usuario que se muestra a los demás al jugar Online.

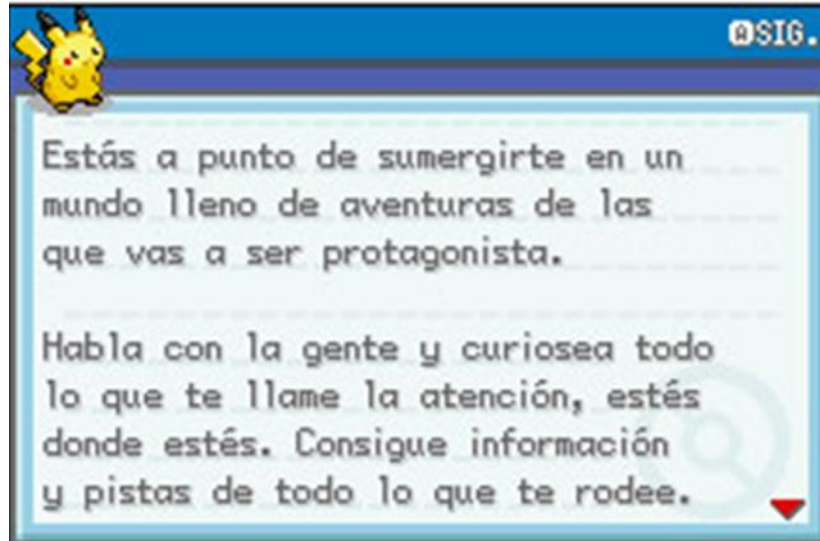


Figura 48 Pokémon rojo fuego, Game Freak, 2004

Quiero aclarar que, al igual que Pardo, esta investigación no pretende reducir el quehacer antropológico a simples algoritmos y niveles diseñados; sin embargo, si busca enunciar que existe una similitud con el trabajo etnográfico, ya que un videojuego es un espacio en donde las personas tienen que adaptarse y descifrar un mundo desconocido, muy similar a la tarea que realiza una investigadora o investigador cuando se dispone a hacer una etnografía.

De tal suerte, esta investigación entiende por etnografía un método cualitativo y una técnica para comprender la realidad (Govea et al. 2011), en la cual es necesario viajar para conocer la otredad y que congenia con el concepto de viaje del antropólogo René López “viajar no es moverse a otro lugar físico únicamente, sino que también es un traslado mental y emocional. En donde se deja a un lado aspectos de la vida cotidiana que muy difícilmente se reproducirían en el encuentro con la otredad.” (2014:155).



Con lo anterior presente, como primera tarea esta investigación se propuso entender las mecánicas de *Fortnite*, por lo que durante 3 semanas se interactuó con equipos aleatorios dentro juego para cumplir dicho fin. A lo largo de ese tiempo se observó la utilización de un lenguaje particular, razón por la cual se preguntó a las personas los significados de las palabras que emitían. Ejemplos de esto fueron los términos, “rushear” que en palabras del jugador Xx\_gabo\_11xX se utiliza cuando tu equipo se dispone a atacar a otras personas debilitadas o distraídas para obtener la ventaja de la sorpresa y “lotear” que quiere decir buscar materiales de construcción, armas y curaciones.

Durante la estancia en campo se recibieron varios insultos por no saber jugar, en diversas ocasiones jugadores me llamaron “noob”, vocablo que se utiliza de forma despectiva para referirse a los novatos. Cabe resaltar que durante las primeras tres semanas de observación y aprendizaje no tuve la fortuna de encontrarme mujeres en mis partidas aleatorias. No obstante, la mayoría de los hombres elegían personajes femeninos para jugar.

La ausencia de mujeres hizo evidente que este era un espacio masculinizado, carente de una perspectiva femenina. Por tal razón, en junio del 2020, con mi cuenta personal de *Facebook*, me dispuse a buscar grupos mixtos de *Fortnite*, para ampliar mi panorama sobre este juego. De este modo encontré *Fortnite México*, un espacio que fue creado en 2019 y contaba con 89,806 miembros en el momento en que fui aceptado.

Gran parte de las actividades llevadas a cabo dentro de este grupo consisten en organizar enfrentamientos amistosos o torneos. Sin embargo, es preciso destacar que son 3 hombres los que administran este espacio con ayuda de 5 moderadoras y 5

moderadores. También cabe resaltar que se solicita aceptar las siguientes reglas para formar parte de este espacio:

- 1) No ser Toxico<sup>t</sup>
- 2) No compartir enlaces de *Youtube/Twitch/Instagram/FB*
- 3) No pedir regalos.
- 4) No vender, comprar o cambiar cuentas.
- 5) Publicar solo contenido de *Fortnite*.
- 6) No usar fotos personales.
- 7) No compartir directos<sup>u</sup> de *Facebook*.
- 8) No postear temas polémicos.
- 9) Respetar a los administradores del grupo.

Desde un principio el objetivo de entrar a este grupo fue observar las interacciones que existen entre jugadoras y jugadores en espacios de este tipo. Al indagar la lista de miembros se hizo evidente de que sólo el 30 % son mujeres y, al revisar el historial de publicaciones, fue común encontrar publicaciones en las cuales usuarios solicitaban mujeres para organizar partidas amistosas a cambio de regalos (véase figura 49, figura 50 y figura 51) o sátiras sobre este tipo de personas (véase figura 52).

---

<sup>t</sup> Ser toxico es entendido dentro del grupo cómo una persona agresiva, que busca ofender a compañeras o compañeros por errores que cometen.

<sup>u</sup> Sinónimo de Streaming



Figura 51 Captura de pantalla en la cual se muestra un chico buscando compañera chila para jugar a cambio de besos , Fortnite Mexico,2021.



Figura 50 Captura de pantalla en la cual se muestra un chico buscando compañera para jugar, FortineMexico,2020.

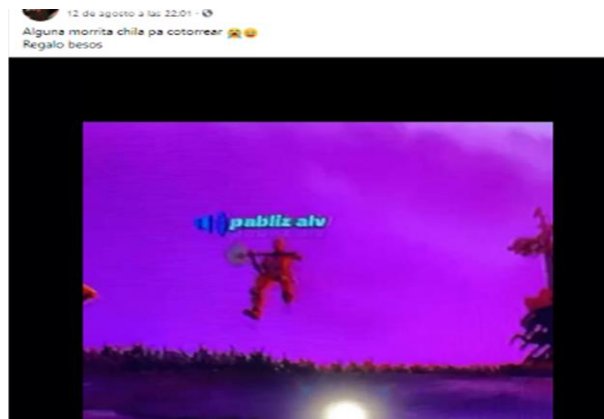


Figura 49 Captura de pantalla en la cual se muestra sátira sobre los hombres que buscan mujeres para jugar Fortnite, Fortnite Mexico,2020.



Figura 53. Captura de pantalla en la cual se muestra un chico buscando compañera para jugar, FortineMexico,2021.

Aunado al párrafo anterior, también existen post en los cuales las mujeres denuncian a los chicos por acoso o por ser “sims” (véase figura 53). Según la usuaria Bunny\_crazy\_Mx, la palabra “simp” hace referencia a chicos que buscan atención femenina ofreciendo regalos o ayuda para mejorar dentro del juego a cambio de fotos, información o compañía. Aunque existe un esfuerzo dentro del grupo para evitar estas publicaciones, desde la perspectiva de ZzAteneazZ no son suficientes debido a que hay más hombres que mujeres y esto ocasiona que varias publicaciones o denuncias no se consideren como acoso o violencia.



Figura 52 Captura de pantalla en la cual se muestra como una chica busca exclusivamente jugadoras para evitar a los sims, FortniteMexicomx,2021

La exploración de este grupo me permitió encontrar una publicación de una chica en la cual buscaba jugar con un grupo mixto. Respondí su post y por consecuencia pude por primera vez unirme a una partida en la cual la mitad del grupo eran mujeres. De tal suerte, durante julio del 2020 jugué con grupos variados con el objetivo de observar y participar en las interacciones entre jugadoras y jugadores.

Entre mis observaciones fue común escuchar a jugadores sugerir que las mujeres no tenían habilidad con el juego, de modo que durante la partida les ofrecían clases privadas para mejorar. Cuando pasaban estas situaciones las chicas se salían de las partidas y los chicos insinuaban que eran “mamonas” o “payasas”, en ocasiones se optaba por expulsar al jugador y advertían a otras mujeres sobre el usuario para que no se relacionaran con él.

Durante esta estancia frecuentemente escuché sobre grupos de *Facebook* o *WhatsApp* solo para mujeres y la curiosidad me hizo preguntar cómo se administraban estos. En consecuencia, busqué en la red social grupos exclusivos para mujeres y de tal suerte encontré *Fortnite Girls*. Me comuniqué con la administradora Andrea Loranca y me mencionó que este espacio se creó para organizar partidas y torneos seguros, libres de “sims” y acoso. Por respeto a las dinámicas no solicité ser parte de este grupo, pero, envié una encuesta a la Loranca para que fuera publicada y así poder obtener datos y experiencias de las *gamers* dentro de *Fortnite*; además, realicé una encuesta similar dirigida a hombres para realizar una comparación de datos y enriquecer mi análisis

Es necesario resaltar que ambas encuestas fueron contestadas en su mayoría en anonimato, aunque también algunas y algunos compartieron su ID, dando un total de

110 participantes mayores de edad, de los cuales 55 fueron mujeres y 55 hombres. Asimismo, fueron informadas e informados de que los datos obtenidos serían usados para la investigación. Aunado a esto, me comprometí a compartir los resultados por medio de la administradora de *Fortnite Girls* y *FortniteMexico*. A continuación, se mostrará el análisis de dichas encuestas y las experiencias más relevantes de los y las *gamers*.

### **3.1 Resultados y análisis de las encuestas.**

Las gráficas que se presentan a continuación están acomodadas de la siguiente manera: A la derecha las respuestas de las mujeres y a la izquierda las de los hombres, además tienen un análisis previo con el objetivo de facilitar la lectura y mostrar con claridad los resultados.

Para comenzar, las personas encuestadas fueron jóvenes entre 18 a 30 años (véase figura 54 y figura 55) y por lo menos el 50% juegan más de 6 horas a la semana (véase figura 56 y figura 57). La mayoría de estas personas consideran que hay más hombres en este espacio y como consecuencia no es común encontrar chicas para jugar (véase figura 58, figura 59, figura 60 y figura 61). Estos datos evidencian que en México *Fortnite* es un lugar masculinizado; esta información es corroborada también por los datos recopilados por *Epic Games*, en los cuales se afirma sólo el 35% del total de gamers dentro de este espacio virtual son mujeres (Ramón Varela 2019).

1. ¿Cuántos años tienes? (55 respuestas de mujeres y 55 respuestas de hombres)

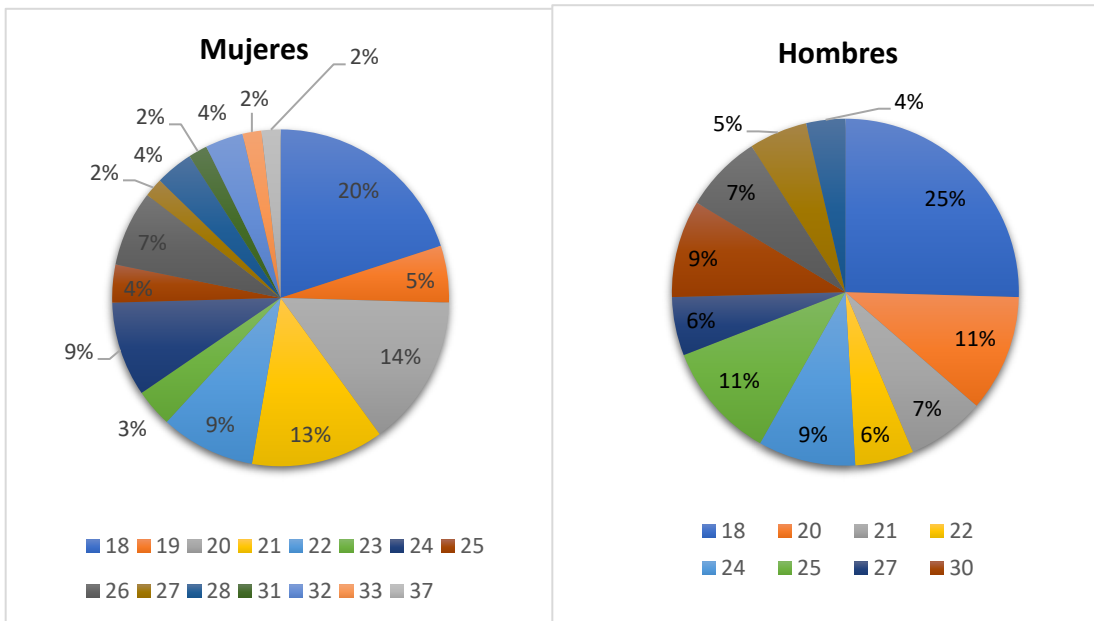


Figura 54.

Figura 55.

2. ¿Cuántas horas a la semana inviertes en jugar Fortnite? (55 respuestas de mujeres y 55 respuestas de hombres)

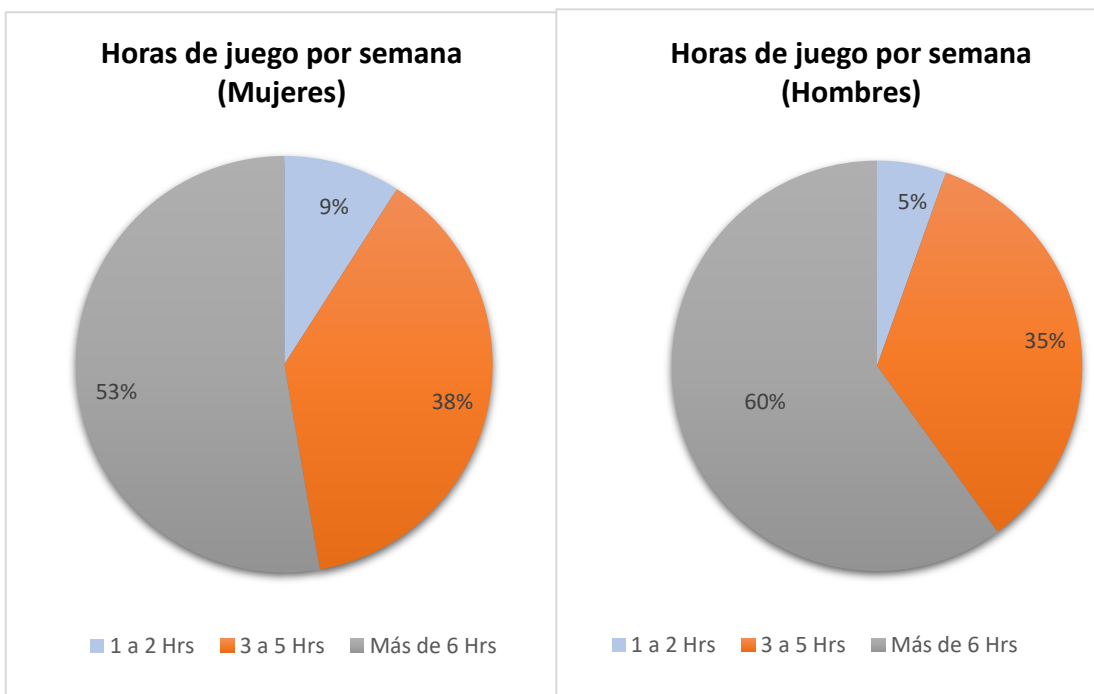


Figura 56.

Figura 57.

3. ¿Es común encontrar a mujeres en partidas aleatorias? (55 respuestas de mujeres y 55 respuestas de hombres)

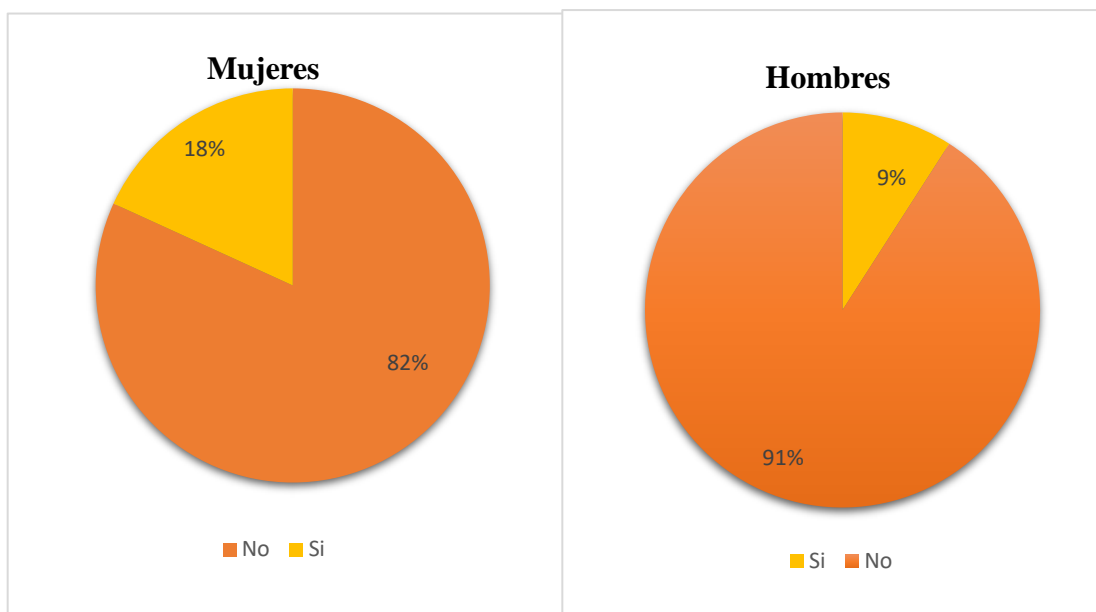


Figura 58.

Figura 59.

4. ¿Consideras que existen más videojugadores que videojugadoras en Fortnite? (55 respuestas de mujeres y 55 respuestas de hombres)

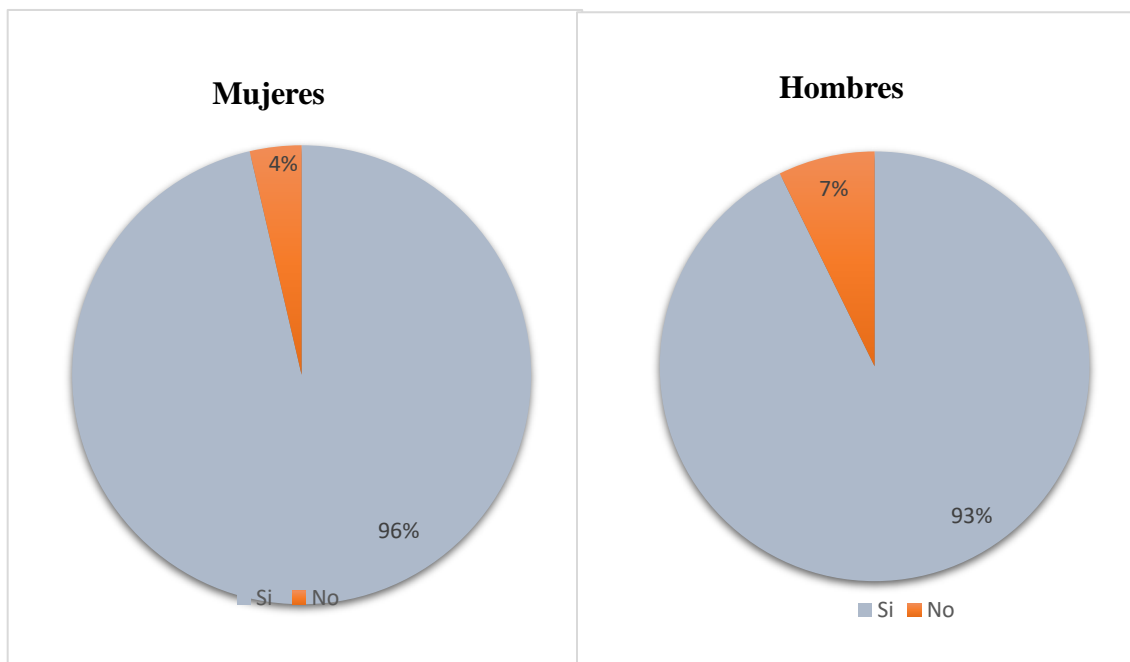


Figura 60.

Figura 61.



A partir de las encuestas, se pudo observar que el 49% de mujeres usan el juego solo para divertirse, el 20% para mantener contacto con sus cercanos y solo el 3% lo utiliza para conocer nuevas personas. Caso contrario, con el 27% de los hombres entrevistados que lo usan para entablar nuevas relaciones y el 33% para comunicarse con sus amigos (véase figura 62 y figura 63). Un punto a destacar es que la mayoría de las personas encuestadas solo encienden sus micrófonos en momentos necesarios, tales como pedir munición o crear estrategias para ganar (véase figura 64 y figura 65).

Respecto al tema del acoso, el 51% de mujeres aseguran que han tenido que esconder su género debido a hostigamientos por parte de videojugadores (véase figura 66). Aunado a esto, el 71% de mujeres afirman que han sido agredidas solo por el hecho de ganarle a un hombre (véase figura 67) y mencionan que los derrotados asumen que solo fue la suerte el motivo de su victoria (véase figura 68). Estos resultados evidencian un estigma de género que permea entre los varones, el cual consiste en la creencia de que las *gamers* no pueden ser buenas jugando por el hecho de ser chicas.

5. ¿Cuáles son las razones por las que juegas Fortnite? (55 respuestas de mujeres y 55 respuestas de hombres)

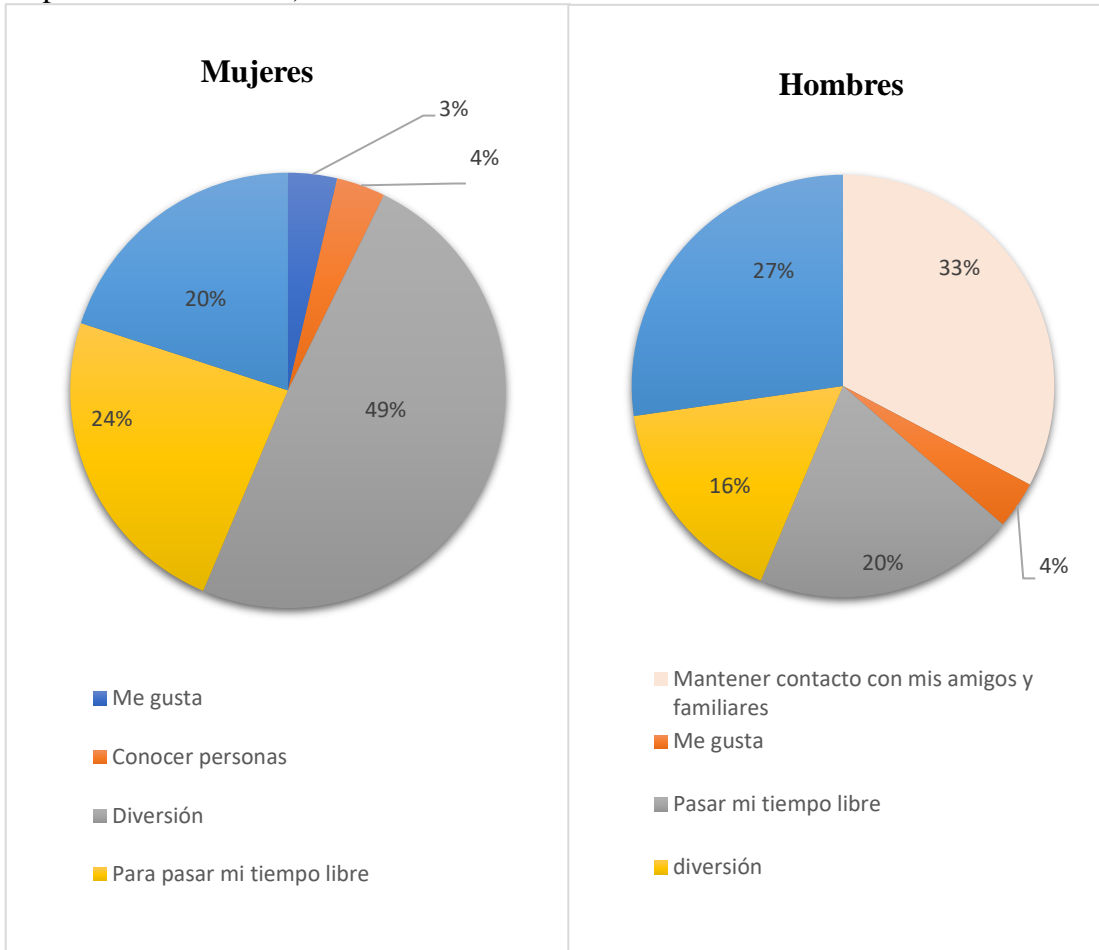


Figura 62.

Figura 63.

6. ¿Cuándo buscas partidas en dúos o en equipos mantienes el micrófono prendido?

(55 respuestas de mujeres y 55 respuestas de hombres)

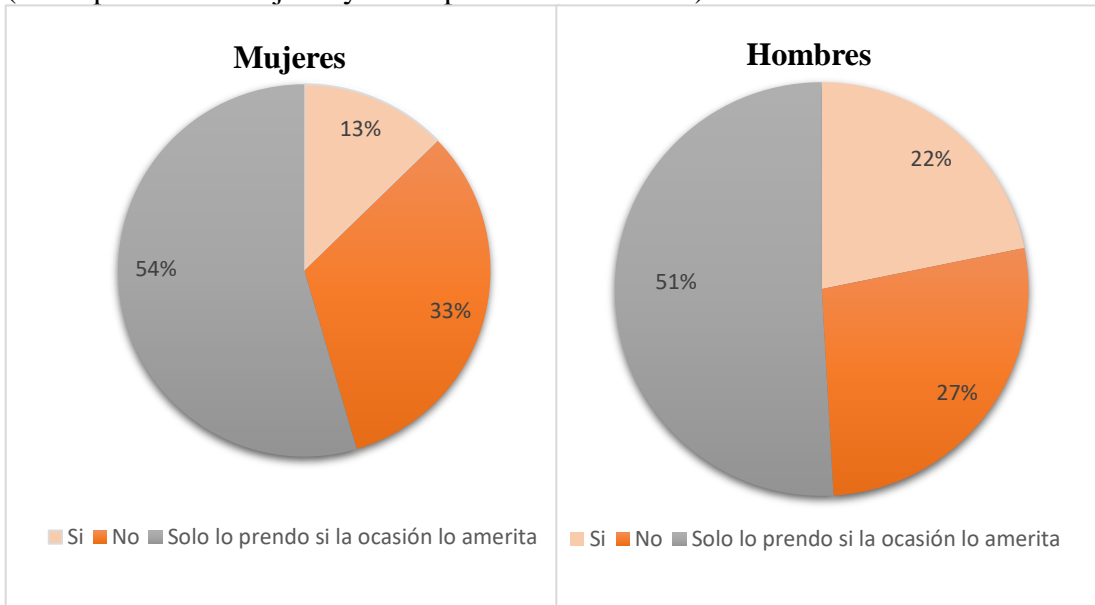


Figura 64.

Figura 65.

7. ¿Has ocultado tu género para evitar hostigamientos por parte de los hombres? (55 respuestas de mujeres)

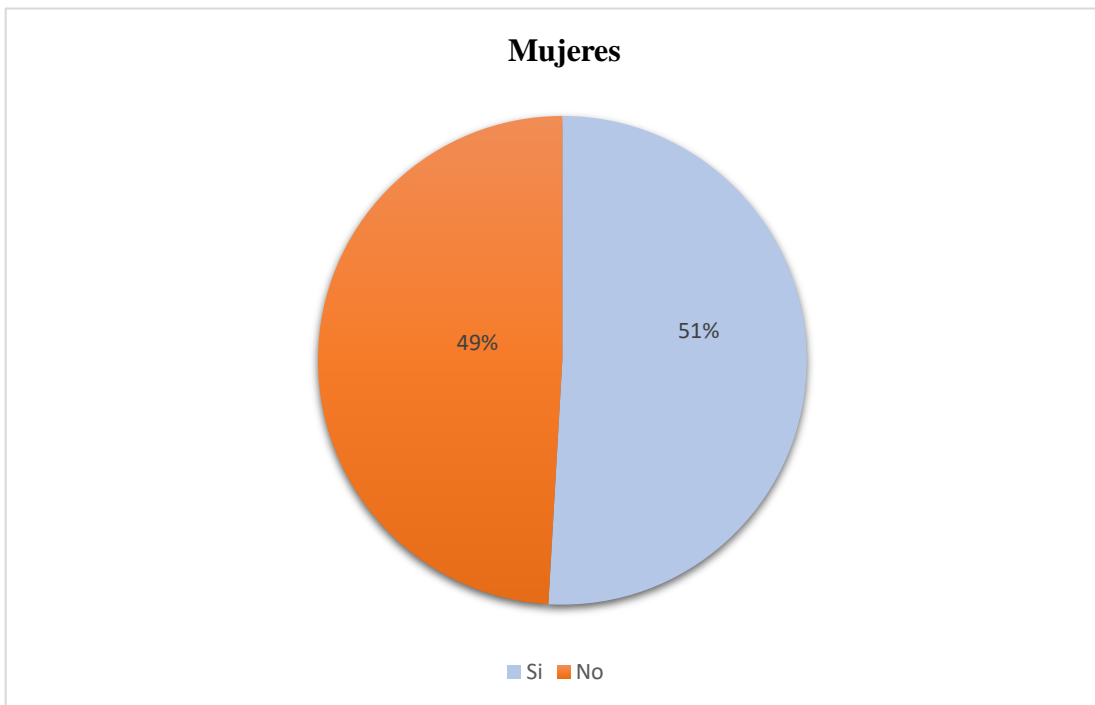


Figura 66.

8. ¿Cuándo le has ganado a un hombre te ha agredido verbalmente? (55 respuestas de mujeres)

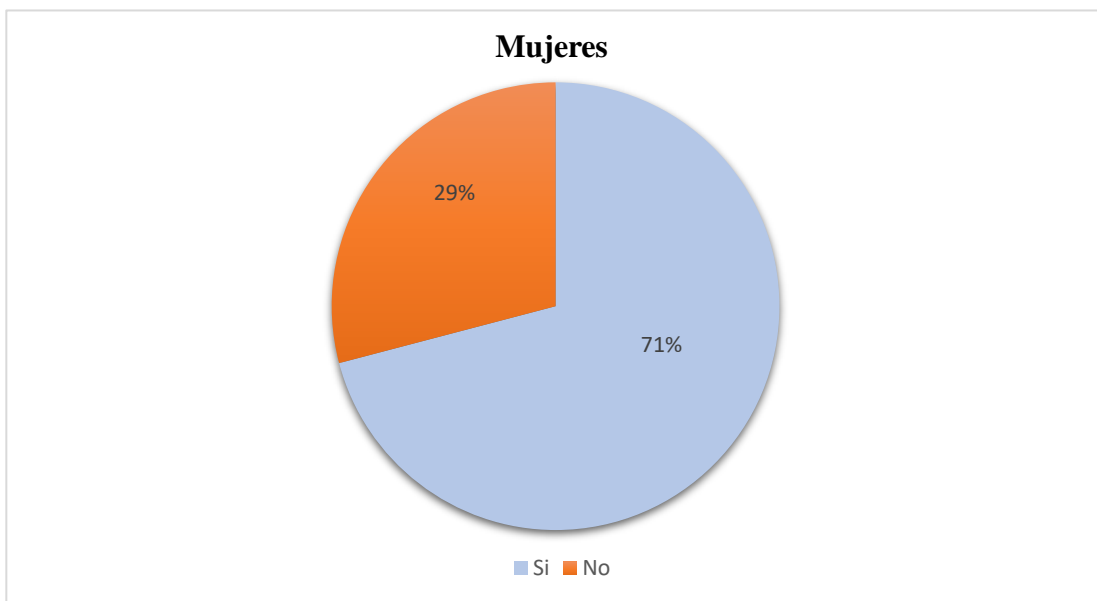


Figura 67.

9. Cuando le has ganado a un hombre en alguna partida, ¿ha insinuado que fue por suerte? (55 respuestas de mujeres)

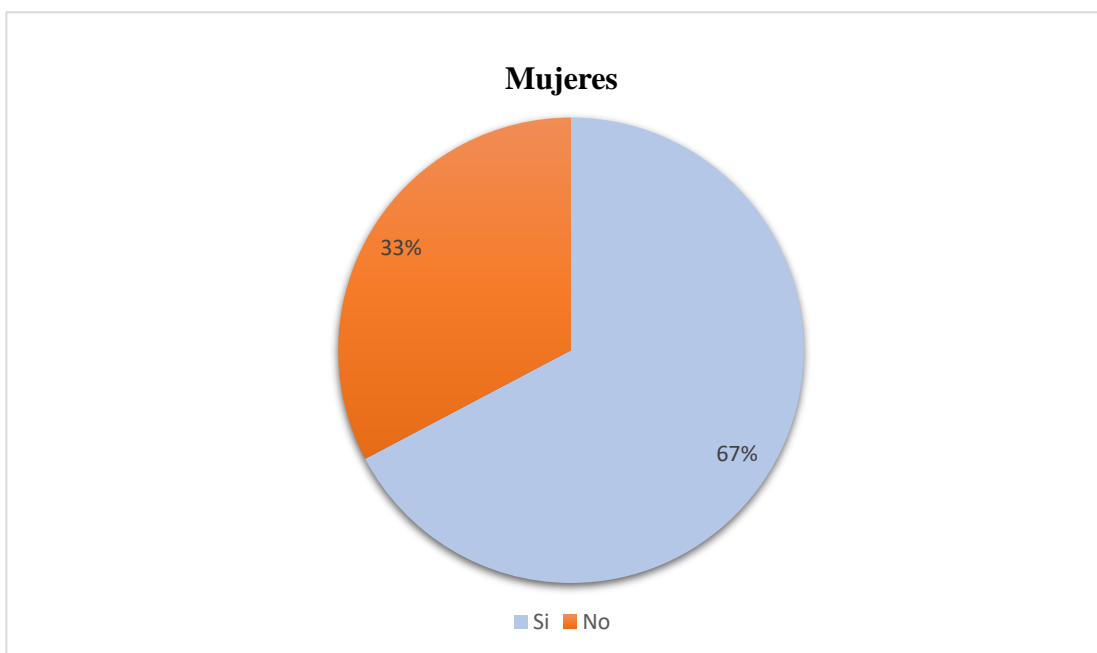


Figura 68.

Del mismo modo, el 55% de videojugadores afirman conocer mujeres que han sido agredidas por hombres dentro del juego (véase figura 69), y ese mismo porcentaje asegura que por dicha razón hay pocas videojugadoras (véase figura 70). Otro punto a señalar es que el 78% de encuestados consideran que las mujeres obtienen más beneficios solo por su género, tales como regalos y protección por parte de varones (véase figura 71) y el 69% sostiene que las chicas son malas jugando (véase figura 72). Estos datos son evidencia clara de que los videojugadores son conscientes de la violencia que sufren las videojugadoras, también afirma que consideran débil a las mujeres, por lo que necesitan protección masculina.

10. ¿Te ha mencionado alguna vez que ha sido agredida por un hombre dentro del juego? (55 respuestas de mujeres)

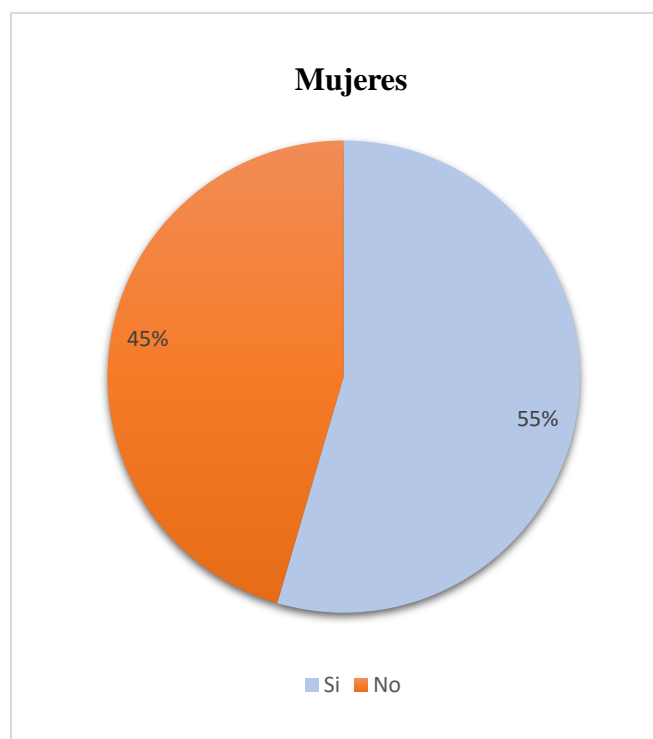


Figura 69.

11. ¿Consideras que hay menos jugadoras en Fortnite por el acoso y las agresiones que sufren? (55 respuestas de hombres)

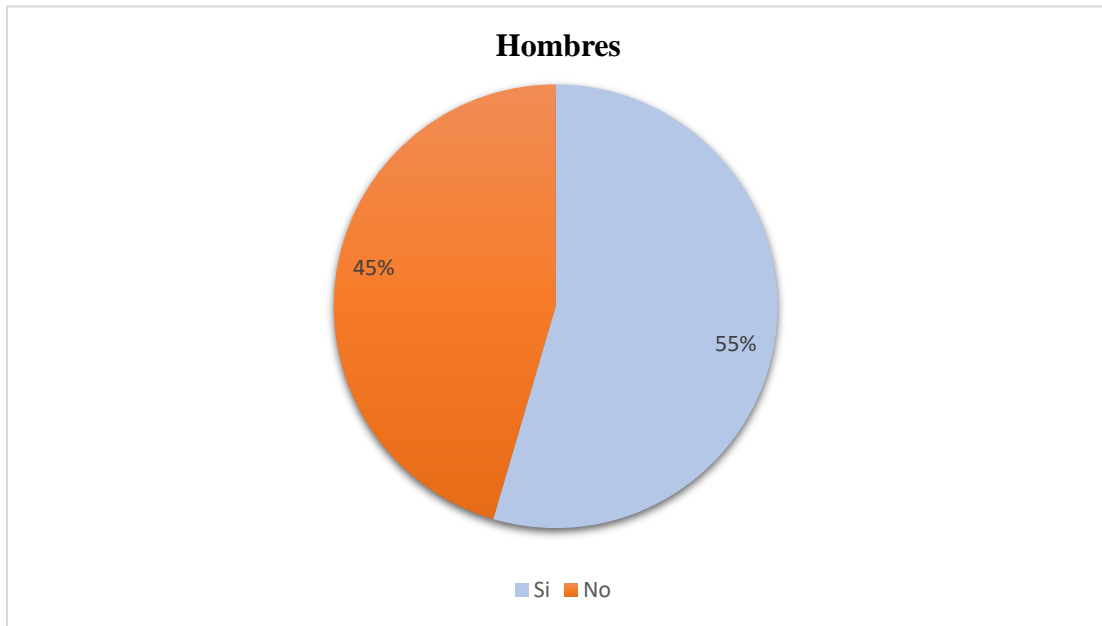


Figura 70.

12. ¿Consideras que algunas mujeres obtienen más ayuda de hombres solo por su género? (55 respuestas de hombres)

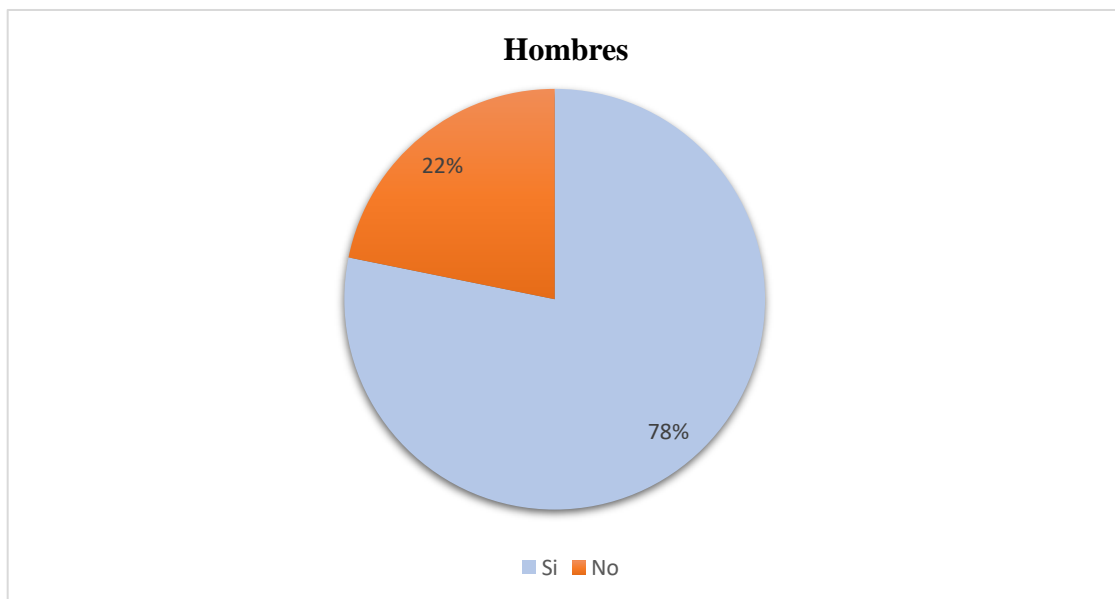


Figura 71.

13. ¿Consideras que las mujeres son malas jugando? (55 respuestas de hombres)

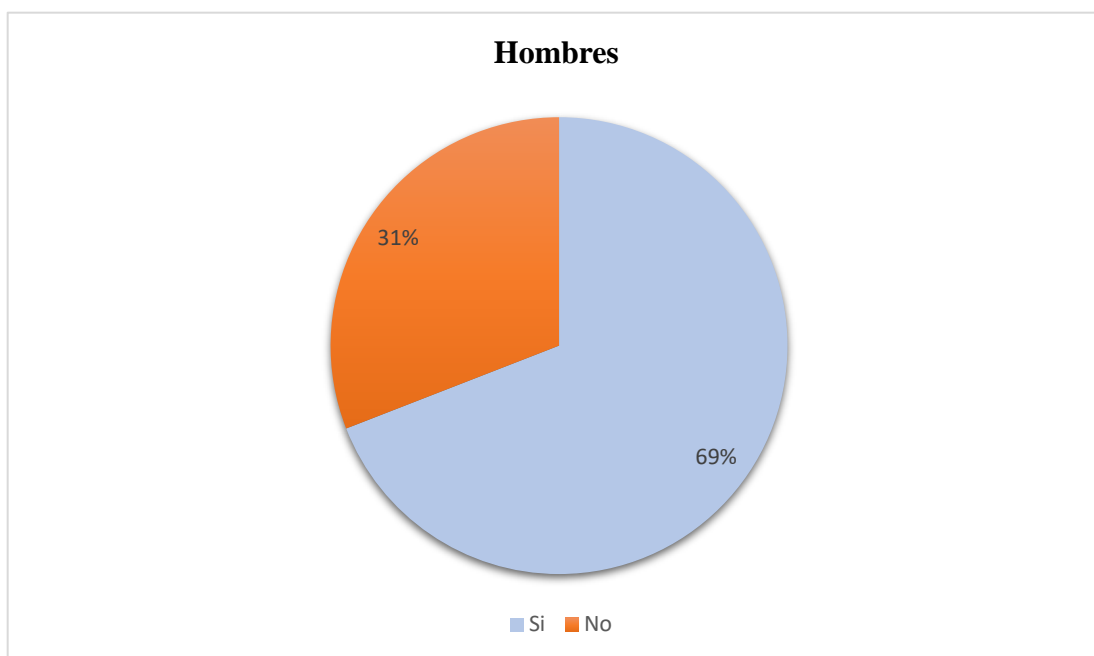


Figura 72.

En tal sentido, el 44% de las encuestadas tuvo que dejar el juego debido a las agresiones por parte del sexo opuesto (véase figura 73) y sólo el 16% considera que los desarrolladores se han esforzado para sancionar a los agresores (véase figura 74). Además, el 76% de las videojugadoras afirma haberse sentido incómoda dentro del juego (véase figura 75). Como respuesta a esto, las *gamers* han creado espacios en los que pueden organizar partidas libres de hombres y desplegar formas para avisar a compañeras sobre los ID'S de agresores (véase figura 76 y 77).

14. ¿Te alejaste un tiempo del juego por motivo de alguna agresión? (55 respuestas de mujeres)

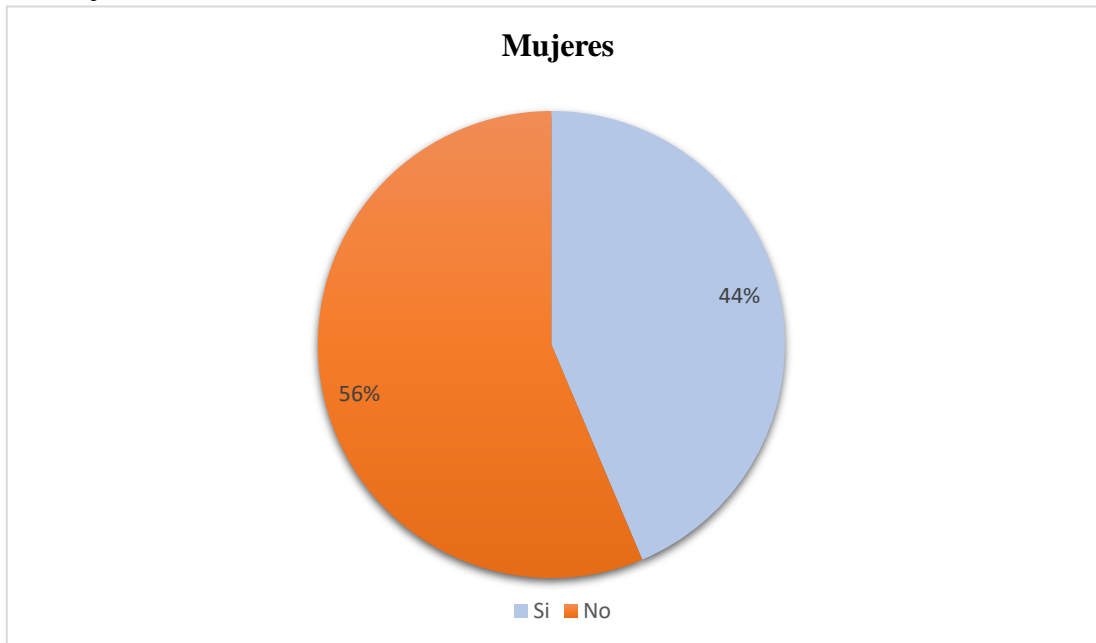


Figura 73.

15. ¿Consideras que Fortnite se ha esforzado para sancionar a los agresores? (55 respuestas de mujeres)

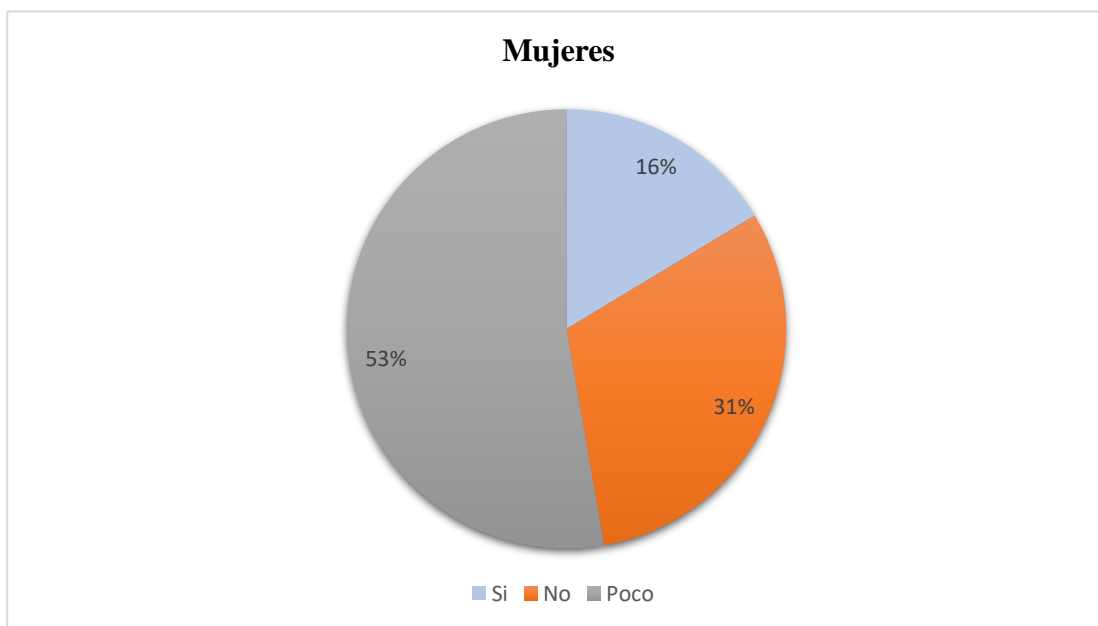


Figura 74.



16. ¿Cuál de las siguientes opciones te han hecho sentir incómoda dentro del juego?  
(55 respuestas de mujeres)

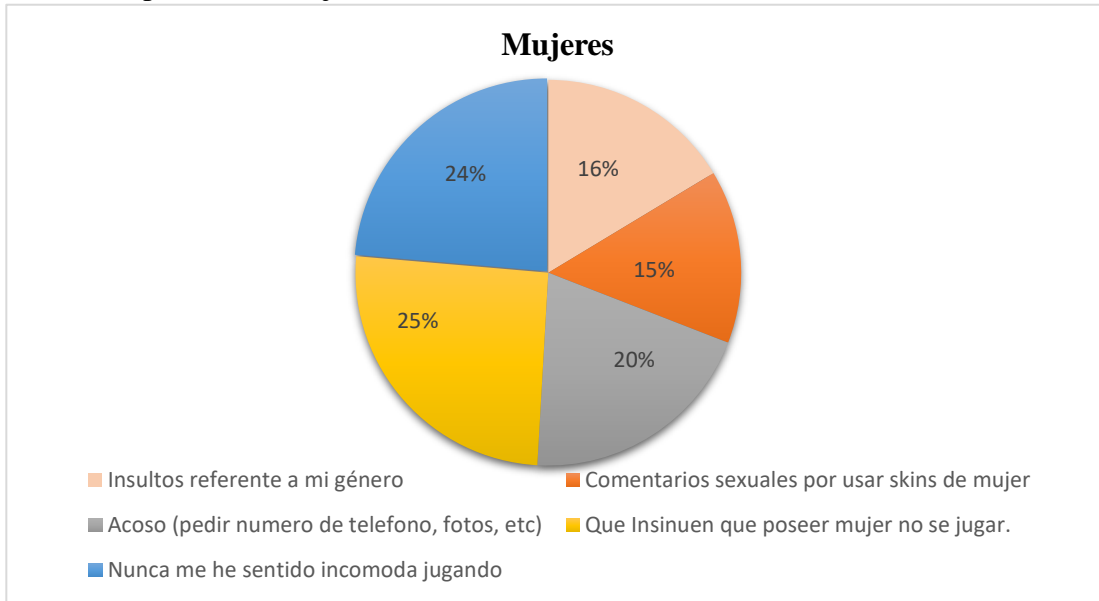


Figura 75.

17. ¿Entre jugadoras han creado espacios libres de hombres para organizar partidas? (55 respuestas de mujeres)

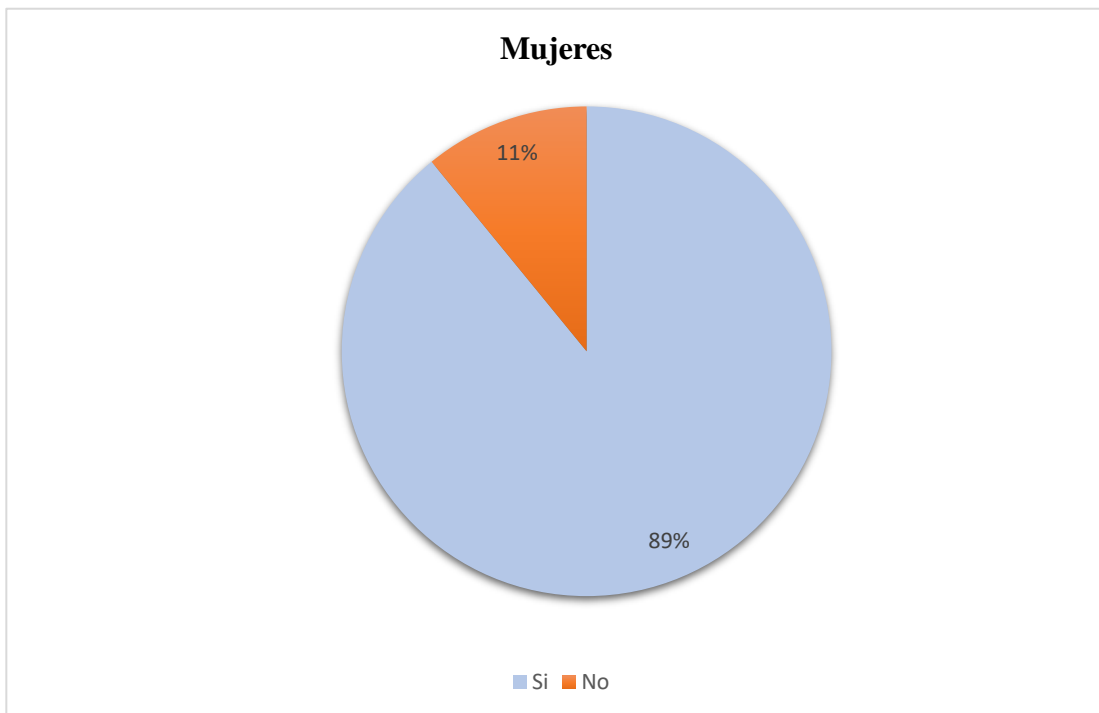


Figura 76.

18. ¿En estos grupos existen espacios para avisar de hombres que han ejercido violencia y evitar jugar con ellos? (55 respuestas de mujeres )

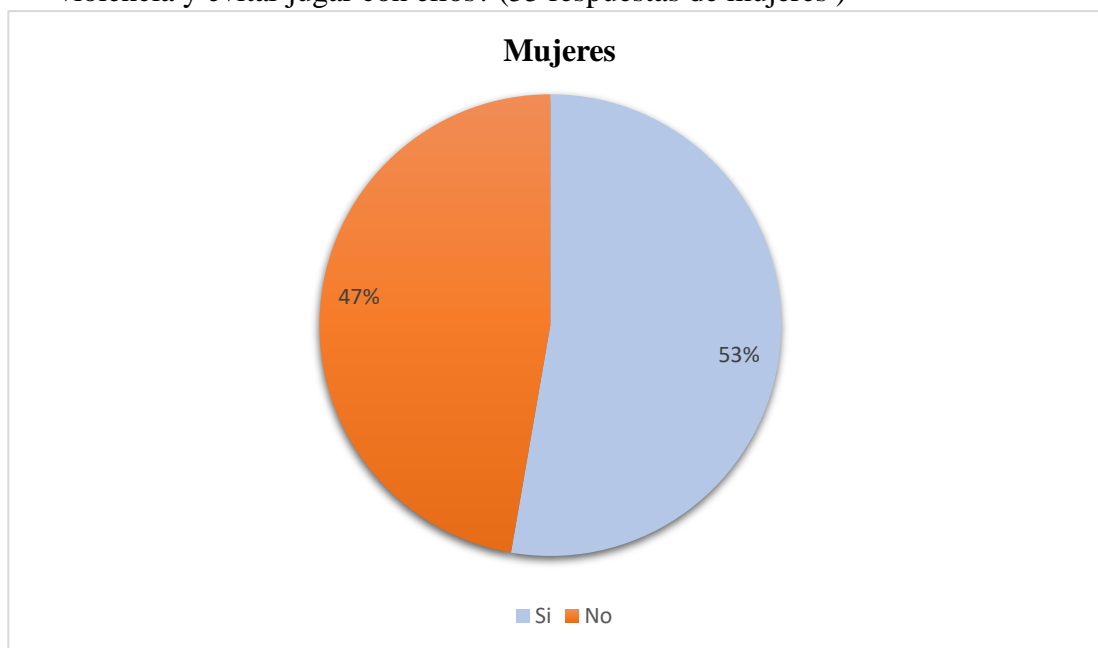


Figura 77.

En cuanto al tema de identidad, las mujeres a diferencia de los hombres entrevistados se sienten más identificadas con los personajes de su género (véase figura 78 y figura 79). Desde la perspectiva femenina les es cómodo tener la opción de elegir una mujer como personaje jugable, además de que la indumentaria también es un factor importante para asociarse con las protagonistas (véase figura 80). Por otro lado, los varones, se identifican con los cuerpos fuertes y la vestimenta (véase figura 81). Sin embargo, un alto porcentaje de personas encuestadas considera que los cuerpos dentro del juego son de proporciones irreales y están sexualizados (véase figura 82 y 83).

19. ¿Te sientes identificada con los personajes femeninos o identificado con los personajes masculinos (Skins)? (55 respuestas de mujeres y 55 respuestas de hombres)

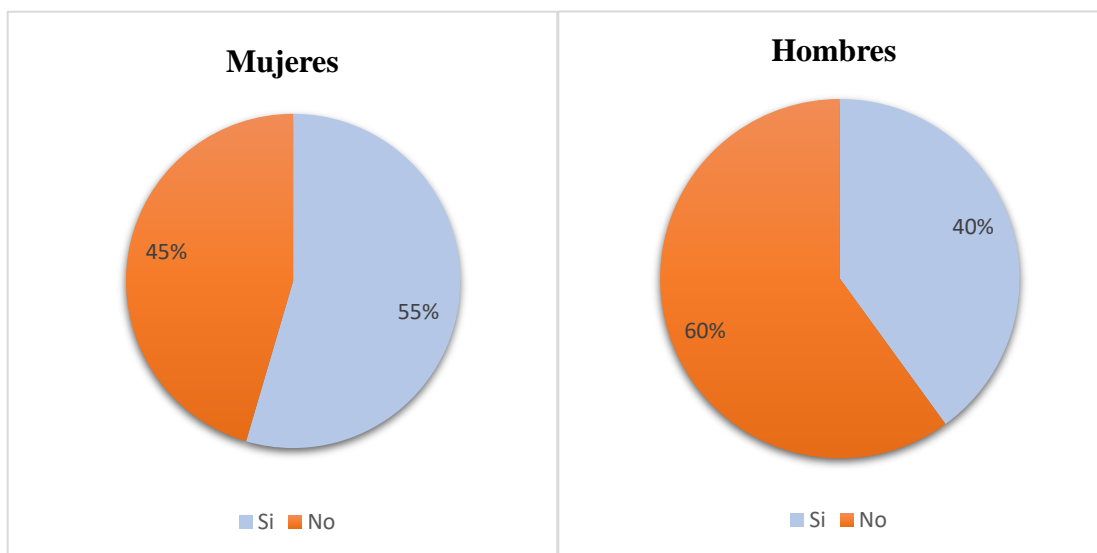


Figura 78.

Figura 79.

20. Si tu respuesta fue sí ¿Qué te hace sentir identificada? 30 respuestas de mujeres (pregunta no obligatoria de responder).

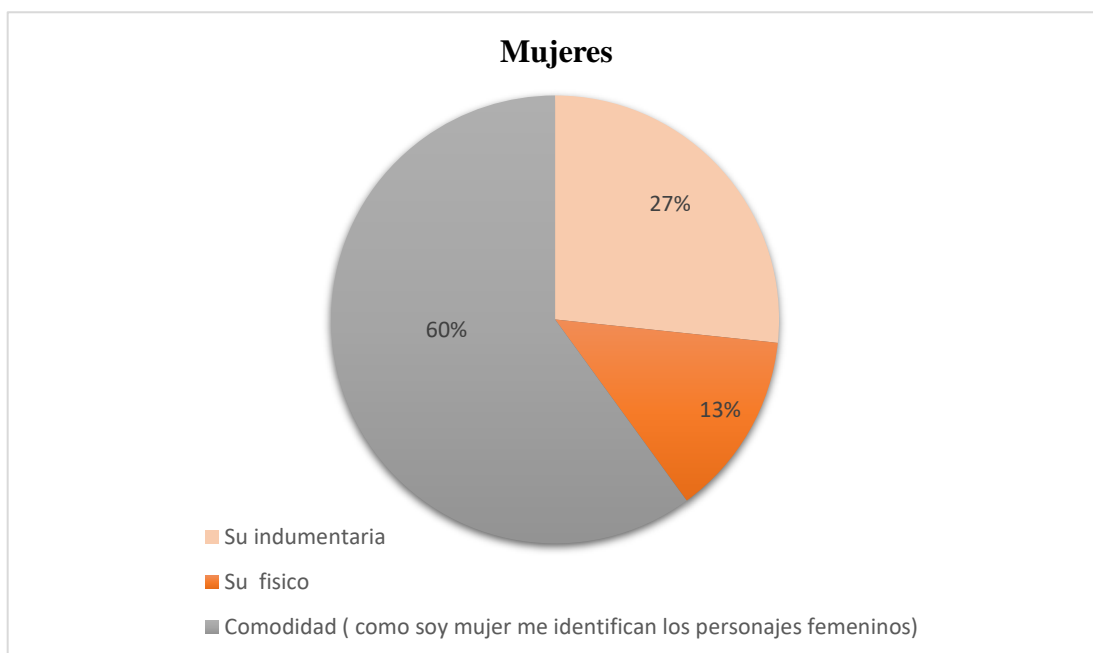


Figura 80.

21. Si tu respuesta fue si ¿Qué te hace sentir identificado? 28 respuestas de hombres (pregunta no obligatoria de responder).

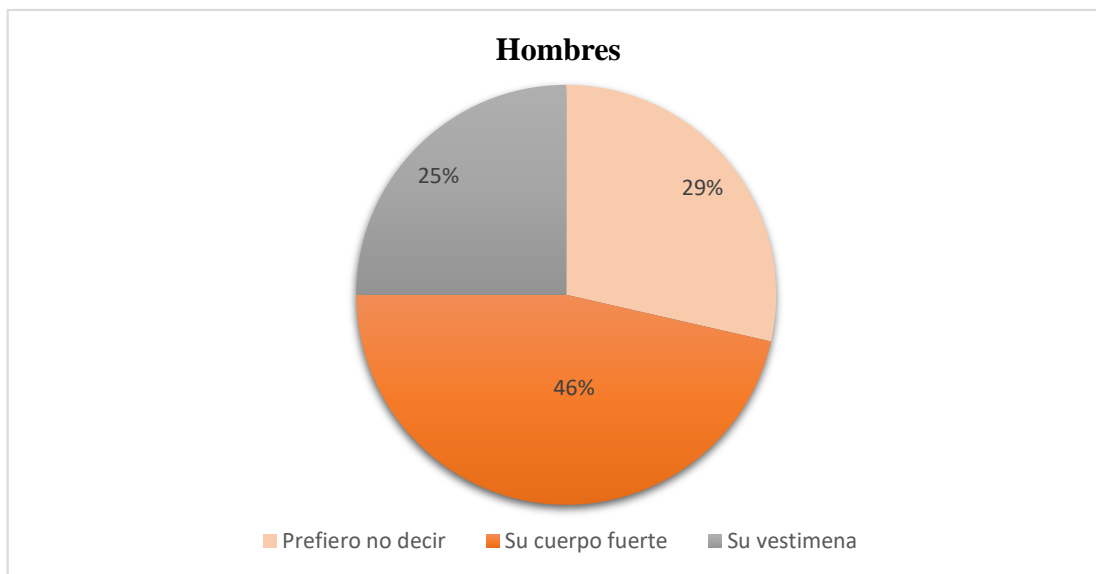


Figura 81.

22. Si tu respuesta fue no ¿Por qué no te identificas? 25 respuestas de mujeres (pregunta no obligatoria de responder).

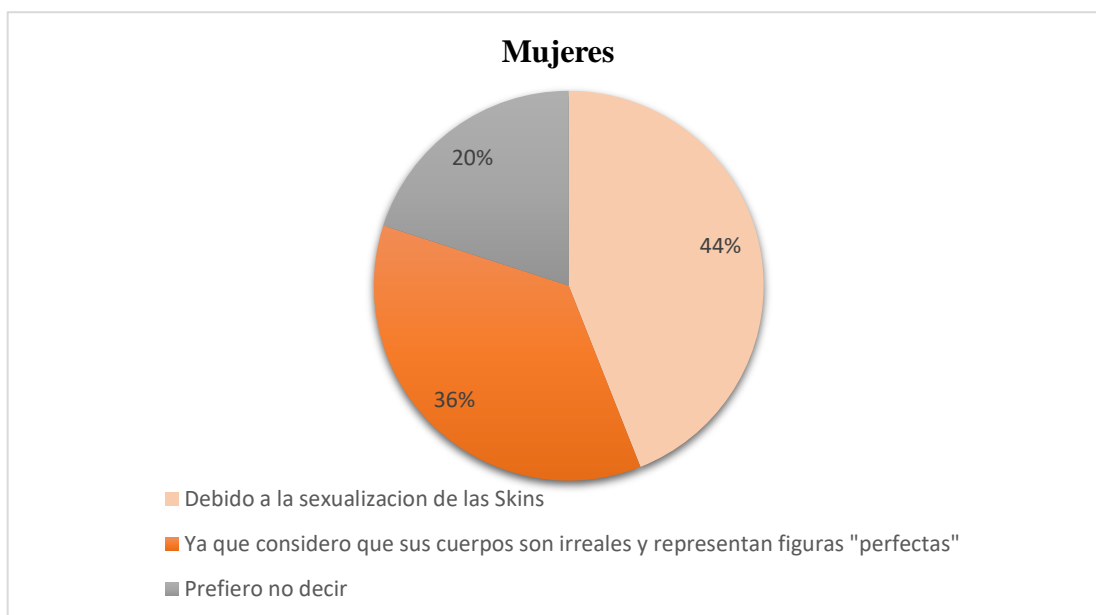


Figura 82.

23. Si tu respuesta fue no ¿Por qué no te identificas? Número de respuesta 20 hombres.

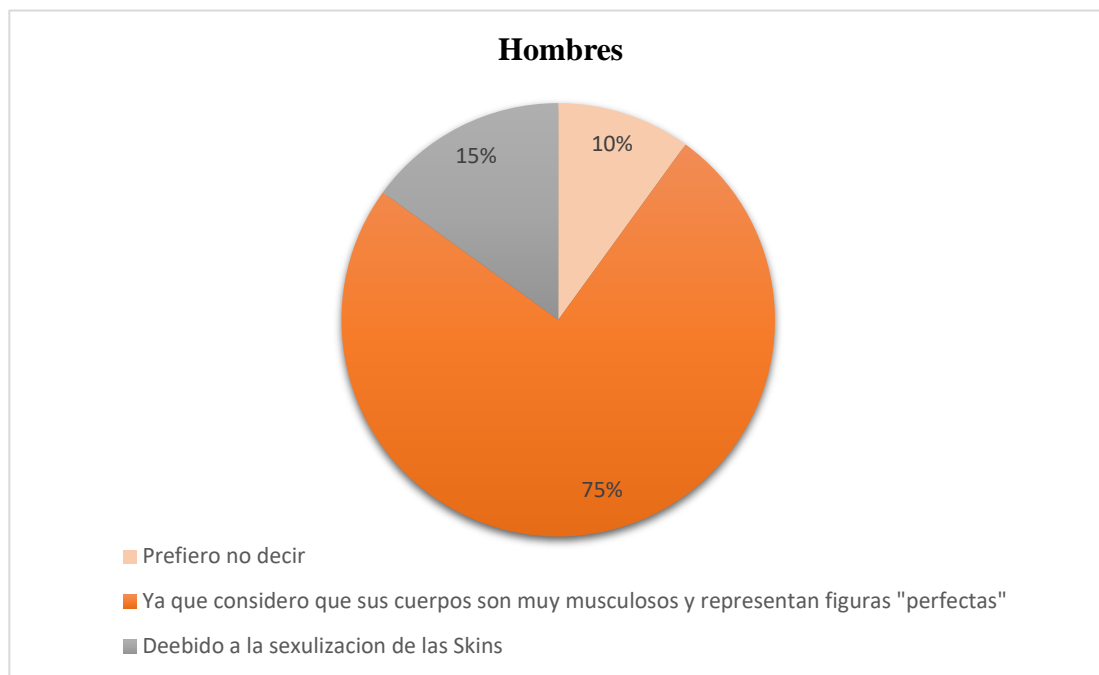


Figura 83.

### 3.2 Experiencias de videojugadoras y videojugadores dentro de Fortnite.

En esta sección se mencionan algunas experiencias que brindaron videojugadoras para realizar este trabajo de investigación. Cabe resaltar que solo 11 de las 55 encuetadas escribieron sobre agresiones o situaciones violentas que sufrieron dentro de *Fortnite* y todas las respuestas fueron recopiladas de la encuesta anterior. Por último, vale mencionar que todas estas vivencias son una clara evidencia sobre la violencia no incitada por el juego sino por las costumbres de los varones que reproducen dentro de este espacio virtual.

BabyBunnyQA7, edad 20 (20-07-2021).

“Mis amigos han comparado skins sexualizadas con mi propio cuerpo a manera de burla. Considero que los videojuegos sólo son un goce para los hombres y el hecho de que mujeres consuman y puedan ganar no les parece.”

LastedCoder, edad 18. (17-07-2021)

“Suelo jugar con el micro apagado, pero en torneos me es imposible, luego ni se dan cuenta, pero en una ocasión solamente hablo y comienzan las insinuaciones. Durante un mes de diferentes cuentas me llegaban mensajes bien cañones, tenía que estar reportando uno por uno en Xbox. Creo que los hombres son machistas, porque piensan que son superiores, les duele que les ganes, simplemente por ser mujer.”

Adiaprado, edad 21. (24-07-2021)

“Me dicen que por ser mujer no podré mejorar.”

SelinaVamp, edad 26. (26-07-2021)

“Me han acosado, en una de mis páginas me mandaron bots acusándome de ofrecer packs a cambio de ganar. Los acosos llegaron tan lejos que tuve que cambiar nombres de mis perfiles y mis redes. También me insultan todo el tiempo diciendo que soy hombre cuando publicó un mapa del mismo juego, insinuando lo hizo un vato y no yo (Aunque el lobby tenga mi nombre y videos). Supongo que piensan que los videojuegos son cosas de hombres como un territorio, como lo sería el fut y les aterra perder ese espacio y que mujeres comiencen a sobre salir en algo que creen que es solo de ellos, además de que menosprecian el contenido de las creadoras y jugadoras.”

Celina, edad 24. (19-07-2021)

“Me dicen "halagos" e insinúan que somos novios o algo así y es incómodo, además una vez me mandaron fotos explícitas de su pene. Los hombres son muy competitivos para mal, siempre tratan de humillar a los jugadores nuevos o que no tienen tantas habilidades. Todo para sentirse superiores. Y si llegan a ser amables con las chicas es porque esperan fotos íntimas.”

Lady.Nosauria, edad 25. (18-07-2021)

“Recién cree mi cuenta y estaba muy emocionada, pero al escuchar que se quejaban de que soy mujer, las groserías, el que me abandonaran en las partidas ya no me daba ganas de jugar. En primera por qué no saben perder y en segunda que les gane una mujer. También que algunos no saben trabajar en equipo.”

A l e ZH, edad 20. (16-07-2021)

“Cuando jugaba con un compañero que creía era mi amigo, estábamos en partidas de creativo y le gané, me insultó diciendo que era un estúpida y que ya no debía jugar esto, que él tenía lag y que por eso había perdido pero que yo no servía para nada. Creo que a los vatos les falta de empatía, les falta aprender a perder y dejar las "modas de internet de lado" creo que a veces lo hacen para encajar entre sus amigos que son machistas. Además de falta de madurez.”

MaryamOww, edad 18. (19-07-2021)

“Siempre tengo experiencias desagradables. Si tuviera que escoger una sería que yo tenía un "amigo" de años que había dejado de ver y nos distanciamos, nos organizamos para jugar juntos un torneo y luego de esa vez se sintió con la libertad de mandarme sus "packs" cuando en ningún momento hice alguna insinuación ni

coqueteo. La verdad es que eso pasa mucho, yo soy una persona muy amable con todas las personas y muchísimas niñas son igual que yo y los hombres se emocionan de más y creen que por jugar con ellos una vez y que hayas sido amable ya quieres algo más.”

sukeena ヤンデレ, edad 18. (20-07-2021)

“Una vez me metí a un creativo con unos amigos, uno empezó a decirme que me fuera a la cocina, lo mataba y me decía "puta bot de mierda" e iba por mí, me mataba a pico y se burlaba. Mis amigos solo le decían "te mata una mujer" Desde ahí ya no volví a jugar con ellos, dijeron que fue de broma, pero me hicieron sentir mal.”

Dez\_1re, edad 21. (25-07-2021)

“Escuchar a alguien masturbarse con mi voz y que me dijera que término”

Erzuliee, edad 20. (26-07-2021)

“Le gané a un vato un pvp, y me empezó a insultar. Me han dicho que las mujeres no deberían de jugar videojuegos, o que les mande fotos o algo así.”

a2bii4, edad 18. (21-07-2021)

“Constantes insultos, frustración cuando al principio no jugaba bien y siempre por todo me decían que seguramente no sabía jugar porque era mujer, incluso algunos amigos me hacían comentarios horribles, otras veces los trataban de disimular pero siempre eran constantes agresiones, enojos de su parte cuando recién iniciaba, una vez que mejoré me seguían insultando, era muy feo jugar ya Fortnite y no era jugar por distracción o diversión, me alejé de ese grupo de amigos pues eran demasiado



tóxicos conmigo por ser mujer. Creo que tienen la idea errónea de que solo ellos pueden jugar videojuegos, tal vez no seré la mejor, pero si juego es para divertirme no para que me insulten o se burlen de mí, siempre mencionaban todos los juegos que ellos consideraban superiores y por eso, según su perspectiva también ellos lo eran.”

Anónimo, edad 23. (22-07-2021)

“Una vez estaba jugando y no me había dado cuenta de que estaba el micrófono encendido, entré en a una partida Random y estaba con una sobrinita, y ella me preguntó algo y se escuchó en el micrófono, así que los vatos que estaban en partida empezaron a insultarme y no solo a mí, sino a la niña, ella tenía 7 años e hicieron comentarios de carácter sexual así que mejor me salí de la partida y dejé de jugar Fortnite por un tiempo.”

## **Conclusión**

El análisis de la comunidad de *Fortnite*, el recorrido histórico de la imagen femenina dentro de los videojuegos *offline/online* y las experiencias recolectadas de videojugadoras que se llevó a cabo en esta investigación arrojó datos fundamentales. Algunos de ellos fueron la estructura interna de los grupos dentro y fuera de este espacio virtual, las relaciones asimétricas entre videojugadoras y videojugadores y la puesta en duda del esfuerzo de las industrias para eliminar el sexismo en sus personajes femeninos.

Los videojuegos son actualmente una de las industrias más relevantes de entretenimiento, en la cual las personas jóvenes ocupan una gran parte de su tiempo de

ocio(Saientz 2019); por tal razón, evidenciar la violencia contra las mujeres en estos espacios es avanzar en la igualdad de género. A lo largo de este trabajo se mostró que los juegos de video no son ajenos al fenómeno de la violencia y la importancia de analizar de forma diferente los contenidos violentos dentro los juegos de las agresiones que se manifiesta entre la comunidad de *gamers*.

A partir de un recorrido por la historia del videojuego *offline* se enunció cómo se introdujeron las mujeres en esta nueva forma de entretenimiento. Este repaso dio como fruto mostrar que las mujeres han tenido un rol activo en el desarrollo de videojuegos en una etapa muy temprana de esta industria, la cual se vio opacada por la sexualización de los cuerpos y los estereotipos dentro de los juegos de video. No obstante, también se mostró que desde la década del 2010 existe un esfuerzo por eliminar imágenes discriminatorias contra las mujeres y crear protagonistas fuertes e independientes.

Por otra parte, en el análisis de los videojuegos online se hizo evidente que los estereotipos de género también estuvieron presentes durante un largo tiempo y, al igual que los *offline*, las desarrolladoras se han esforzado para no incurrir en estas caracterizaciones. Sin embargo, se mostró que existen demandas de mujeres sobre agresiones dentro y fuera de estos espacios virtuales. Recientemente Forbes México realizó un trabajo con chicas *gamers* dando los siguientes resultados:

El 46.3% de sus encuestadas afirmó recibir comentarios machistas por parte de otros *gamers*; el 36.3% sufrió de acoso por parte de hombres, un 35.3% denunció que aún existe el estereotipos; el 24.3% recibió maltratos e insultos y otro 17.7% aseguró que otros *gamers* no quisieron jugar con ellas por su género(Garduño 2021).

Estos resultados y las demandas recogidas en mi trabajo ponen en duda si son los contenidos dentro de los juegos son el principal causante de este tipo de violencia.

A través de la etnografía y una metodología mixta se buscó llegar a una respuesta a la anterior incógnita. Esto dio como resultado hacer evidente que *Fortnite* es un espacio masculinizado en donde la presencia femenina aun es escasa, además existe acoso dentro y fuera del juego por el solo hecho de ser mujeres. En el apartado de encuestas se reafirmó lo que se observó en campo, y se resaltó que los hombres ingresan más jóvenes a este espacio y de que son conscientes de que existe violencia contra las mujeres. Aunque un gran porcentaje se sienten identificados e identificadas con los personajes de su género, aun consideran que estos están sexualizados. No obstante, las experiencias de las videojugadoras confirman que no es el contenido del juego sino las practicas machistas de los videojugadores el causante de la violencia que sufren dentro de *Fortnite*.

Los datos obtenidos en esta investigación sugieren que los videojugadores de *Fortnite* reproducen conductas machistas y estereotipos sexistas dentro de este espacio virtual, y descarta que las imágenes dentro del juego sean el incitador de esta violencia. Sin embargo, falta mucho camino para eliminar las representaciones de cuerpos perfectos dentro de los contenidos de este tipo de juegos. Como respuesta a esta violencia, las mujeres han creado sin ayuda de desarrolladoras espacios libres de acoso dentro y fuera de los videojuegos, así como redes de apoyo contra los agresores. Esta investigación hace hincapié en que el mecanismo existente dentro de los videojuegos no es suficiente y deja como incógnita las razones por las que la industria de los

videojuegos no ha resuelto esta problemática que existe desde los inicios de los juegos *online*.

Desde la perspectiva del experto en videojuegos de Enrique Díez(2004) , la industria del videojuego no debería fabricar ni comercializar juegos con temáticas violentas por motivos éticos, pero priman los intereses económicos por encima de otro tipo de intereses. Desde su perspectiva, el mercado se ha convertido en un gran regulador de consumo en función de la oferta y la demanda en la cual el sujeto decide qué es bueno y qué es malo. Esto abre el debate para futuras investigaciones, pues contrasta con los resultados de mi trabajo, ya que el autor le da un mayor peso a la ética del mercado y no a las prácticas sociales que se desarrollan dentro de este producto.

A manera de conclusión y dando respuesta a las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los motivos por el cual los jugadores mexicanos ejercen violencia simbólica hacia las jugadoras de Fortnite? ¿Esta violencia se debe a la sexualización de los personajes femeninos y la violencia implícita del juego, o por el contexto social de violencia y el sexismo de cada jugador? ¿Qué consecuencias puede tener en sus relaciones sociales dentro y alrededor del videojuego este tipo de violencia contra las videojugadoras? Se puede afirmar que los varones ejercen violencia simbólica sobre las chicas *gamers*, debido a las conductas sexistas aprendidas en su cotidianidad y que reproducen dentro de este espacio virtual y no por la violencia que implica jugar un *Battle Royale* como *Fortnite*. Como consecuencia de este fenómeno las mujeres son segregadas, por lo que optan en crear espacios dentro y fuera de juego libres de violencia.

Este trabajo abre las puertas para futuras investigaciones que contribuyan a un mundo virtual más seguro e inclusivo para las mujeres y plantear en un futuro entornos

libres de violencia para que las chicas puedan jugar y competir sin sufrir ningún tipo de discriminación por el simple hecho de ser mujeres.

## Bibliografía

Aguilar, Christopher

2019 Emergent behavior in PlayerUnknown's Battlegrounds. Unpublished Thesis, Texas Tech University, Texas.

Álvaro, Alonso

2019 Los 10 videojuegos que más dinero han generado en la historia y que seguramente desconoces -. *HobbyConsolas*.

<https://www.hobbyconsolas.com/listas/10-videojuegos-dinero-han-generado-historia-seguramente-desconoces-360591>, accessed June 16, 2021.

Antropólogo

2018 *La EXPERIENCIA ETNOGRÁFICA en videojuegos RPG*. Youtube, Colombia.

Arufe, Víctor

2019 Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física: Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis* 5(2):323–350.

Belli, Simone, and Cristian López

2008 Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*(14):159–179.

Bellido, Ayax

2019 Las clasificaciones de la ESRB: origen, función y características. *BitMe*. <https://www.bitme.gg/noticias/videojuegos/clasificaciones-esrb-origen-funcion-caracteristicas/>, accessed November 23, 2020.

Borge, Patricia

2019 Videojuegos y Construcción del Género en Primaria: ¿Hacia Nuevas Masculinidades? Universidad de Oviedo, España.

Bosman, Sander

2019 Women Account for 46% of All Game Enthusiasts: Watching Game Video Content and Esports Has Changed How Women and Men Alike Engage with Games. *Newzoo*. <https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games/>, accessed July 9, 2021.

Bourdieu, Pierre

1985 *¿Qué Significa Hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*. Akal universitaria ; Educación 81. Akal, Torrejón de Ardoz.

2003 *Los Herederos. Los estudiantes y la cultura*. Siglo veintiuno editoriales Argentina, Buenos Aires.

Br Webedia Services

2018 Entonces, ¿por qué ha triunfado tanto Fortnite y otros battle royale no? *OMEN Destino Gamer*. <https://espacioomen.xataka.com/entonces-que-ha-triunfado-fortnite-otros-battle-royale-no/>, accessed June 22, 2021.

Briceño, Wilbelys, Nicolás Mendoza, Juan Quintero, Sergio Malagón, and Fabián Fonseca

2017 El videojuego como herramienta de representación. Un análisis espacial y cultural de World of Warcraft. *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*(6):82–96.

Burke

2017 World of Warcraft, You Have a Women Problem. *Black Girl Nerds*. <https://blackgirlnerds.com/world-warcraft-women-problem/>, accessed September 15, 2021.

Calleja, Eduardo

2006 El problema de la violencia: Conceptualización y perspectivas de análisis desde las ciencias sociales. *Investigaciones Sociales* 10(17):173–216.  
DOI:10.15381/is.v10i17.7054.

Castañeda, Sosa

2019 Construcciones narrativas y relaciones sociales en un MMORPG. Unpublished Thesis, Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco.

Castro, Rubén

2021 ¿Cuánta gente juega al Fortnite en el 2021? ¿Sigue siendo Fortnite tan popular? *WikiVersus*. <https://www.wikiversus.com/gaming/cuanta-gente-juega-fortnite/>, accessed February 11, 2022.

Castronova, Edward

2016 The Data Game: How economists can learn from Online Video Games.

Conde, Marisa

2018 Sexismo y videojuegos. *Ic. Contornos del NO-REVISTA DE INDUSTRIAS CULTURALES*(2):45–51.

Corona, José

2013 Etnografía de lo virtual: experiencias y aprendizajes de una propuesta metodológica para investigar internet. *Razón y palabra*(82):40–17.

Costrel, France

2020 *High Score: El mundo de los videojuegos*. Netflix.

DÍEZ, E. J. (coord)

2004 *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER.

Diez, Enriquez

2009 Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. DOI:10.14198/fem.2009.14.03, accessed July 5, 2021.

Diez, Florencia

2015 Violencia Simbólica en los medios digitales. *Unidad Sociológica* 2(1). accessed March 16, 2021.

Domínguez, Francisco, and Alberto Sáez

2012 El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*(Extra 6):157–176.

Dorantes, Gabriel

2017 El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica* 9(2):1–16.

Enriz, Noelia

2011 Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de Antropología Social*(34):93–114.

Epic Games

2015 Salva el mundo de Fortnite | Campaña cooperativa JcE de acción y construcción de Fortnite. *Epic Games*. <https://www.epicgames.com/fortnite/es-MX/save-the-world>, accessed June 22, 2021.

Espinar, Eva

2009 Infancia y socialización: estereotipos de género. *Revista Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*(326):17–21.

Ferzzola

2007 La historia de la violencia en los videojuegos. *NeoTeo*. <https://www.neoteo.com/la-historia-de-la-violencia-en-los-videojuegos/>, accessed April 23, 2021.

Fukasaku, Kinji

2000 *Battle Royale*.

Garduño, Mónica

2021 Mujeres gamers se enfrentan al acoso sexual y violencia de género en mundo digital. *Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/tecnologia-mujeres-gamers-enfrentan-acoso-sexual-violencia-genero-mundo-digital>, accessed November 1, 2021.

Gee, James



2004 *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Translated by José Pomares. Aljibe Málaga, España.

Gigante, Benjamín

2009 Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares. Unpublished <http://purl.org/dc/dcmitype/Text>, Universidad Autónoma de Madrid.

Gitelman, Emily

2014 *Beyond Princess Peach: Gender Issues and the Bo...* School of the Art Institute of Chicago, Chicago.

González, Félix

1989 *Comunicación y lenguaje juvenil*. Instituto Alicantino de Cultura Juan Gil-Albert.

Govea, Violeta, George Vera, y Aura Vargas

2011 Etnografía: una mirada desde corpus teórico de la investigación cualitativa. *Omnia* 17(2):26–39.

Greer, Germaine

2019 *La mujer eunuco*. Penguin Random House Grupo Editorial España.

Gros, Begoña

2005 Pantallas y juegos: de la observación de modelos a la participación. *Revista de Estudios de Juventud*(68):61–72.

Hermida, Alberto, y Javier Lozano Delmar

2009 Introducción al proceso de producción y comercialización del Massivel y Multiplayer Online Game (MMOG):: cuestiones relativas a su desarrollo y mantenimiento. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*(7):189–204.

Herrero, Alfonso

2010 La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *ZER: Revista de Estudios de Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria* 15(28). accessed May 26, 2021.

Iqbal, M.

2021 Fortnite Usage and Revenue Statistics (2021). *Business of Apps*. <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/>, accessed June 30, 2021.

Jiménez, José, y Yamileth Araya

2012 El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(21):43–49.

- Jodelet, Denise  
1986 La representación social: fenómenos, concepto y teoría. In *Psicología Social*.
- Jux, Ana  
2014 Análisis de la expansión transmedia y la figura del prosumidor en los juegos MMO: el caso de League of Legends.
- Jux, Ana, and Alicia  
2014 Análisis de la expansión transmedia y la figura del prosumidor en los juegos MMO: el caso de League of Legends.
- Kasumovic, Michael, y Jeffrey Kuznekoff  
2015 Insights into Sexism: Male Status and Performance Moderates Female-Directed Hostile and Amicable Behaviour. *PLOS ONE* 10(7):e0131613.  
DOI:10.1371/journal.pone.0131613.
- Kent, Steven  
2016 *La gran historia de los videojuegos*. Penguin Random House Grupo Editorial España.
- Kuznik, Anna, Amparo Hurtado Albir, and Anna Espinal Berenguer  
2010 El uso de la encuesta de tipo social en Traductología. Características metodológicas. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*(2):315–344.
- Levis, Diego  
2003 Videojuegos en red: Espacios simbólicos de juego y encuentro. In *Comunicación educativa en la Sociedad de la Información*. Madrid,:Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- López, García Iván  
2015 Catalogación de los dispositivos de entretenimiento de los fondos museográficos del Museo de Informática. Unpublished Proyecto/Trabajo fin de carrera/grado, Universitat Politècnica de València.
- López, René  
2014 Odio los viajes y los exploradores... Reflexiones de un antropólogo en torno al viaje. *Temas Antropológicos. Revista Científica de Investigaciones Regionales* 36(2):153–164.
- Machado, Mauricio  
2020 Representaciones sociales de la masculinidad en la narrativa de Grand Theft Auto V. Universidad Pedagógica Nacional.
- Marie, Meagan  
2018 *Women in Gaming: 100 Professionals of Play*. Indianapolis, Ind.

- Márquez, Ruben  
2018 PUBG demanda a Fortnite. Qué ha ocurrido y qué supone eso para ambos juegos. *esports-xataka*. <https://esports.xataka.com/fortnite/pubg-demanda-fortnite-que-ha-ocurrido-que-supone-eso-para-ambos-juegos>, accessed June 21, 2021.
- Martín, Francisco, y Carles Pampols  
2004 Una mirada antropológica sobre las violencias. *Alteridades* 14(27):159–174.
- Martínez, Agustín  
2016 La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio. *Política y cultura*(46):7–31.
- Martínez, David  
2019 *Guerreras Y Princesas: Heroínas de Los Videojuegos*. Redbook Ediciones.
- Méndez, María del Rocío, and Genaro Aguilar  
2015 Etnografía virtual, un acercamiento al método y a sus aplicaciones. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*(41):67–96.
- Moisés, Diana  
2017 Sexismo en los videojuegos. Reproducción de un modelo de desigualdad social a través del entretenimiento. Universidad Nacional de Educación a Distancia, España.
- Moreno Azqueta, Carlos  
2018 Posers, Farmville y la lógica de lo sagrado ESTRATEGIAS PARA LA SUBORDINACIÓN DE LAS MUJERES VIDEOJUGADORAS. Unpublished Mastér, Universidad Autonoma de Madrid, España.
- Mosquera, Manuel  
2017 De la etnografía antropológica a la etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por internet. accessed August 4, 2021.
- Mujeres en Igualdad  
2018 Mujeres son acosadas constantemente en los juegos online, dice estudio. [http://www.mujeresenigualdad.com/Mujeres-son-acosadas-constantemente-en-los-juegos-online-dice-estudio-\\_es\\_1\\_1979.html](http://www.mujeresenigualdad.com/Mujeres-son-acosadas-constantemente-en-los-juegos-online-dice-estudio-_es_1_1979.html), accessed July 7, 2021.
- Munárriz, Jaime  
2014 Las plataformas de desarrollo de videojuegos como nuevo modelo de espacio virtua. Unpublished Tesis de grado, Universidad Complutense de Madrid. Fac. Bellas Artes, Madrid.
- Muñoz, José  
2021 Blizzard pierde casi un 30% de sus jugadores activos entre todos sus títulos en los últimos 3 años. *HobbyConsolas*.

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/blizzard-pierde-casi-30-jugadores-activos-todos-titulos-ultimos-3-anos-859875>, accessed May 27, 2021.

Naciones Unidas

1995 Declaración y Plataforma de Acción de Beijing.

Narea, Selena

2019 La Generación Millennials en un contexto multipantalla: viejas prácticas nuevos medios categoría salas de juego Fortnite. Universidad Casa Grande, Ecuador.

Navarro, Justo

2017 *El videojugador: A propósito de la maquina recreativa*. 1st ed. Anagrama.

Oh, Ashley

2018 An Overwatch Women's League isn't the answer. *Polygon*.

<https://www.polygon.com/2018/1/18/16896858/overwatch-league-women-esports-sexism-geguri>, accessed July 7, 2021.

Olarte, Luisa

2015 Las mujeres en los videojuegos: una perspectiva femenina desde el medio de más influencia en lo masculino. Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.

Oliva, Rebecca

2019 La imagen de la mujer en los videojuegos: sexualización, sumisión y pasividad. *Heraldo*, August 31, 2019.

Oliver, Soledad

2015 *La buena mujer como mecanismo de control social en el ámbito rural. La representación de la nuera como buena mujer: Un ejemplo etnográfico en Antropología Aplicada*. Uno Editorial.

Organización Mundial de la Salud

2002 *Informe mundial sobre la violencia y la salud*. Ginebra.

Paz, Azcárate

2020 High Score: la increíble vida de Rebecca Heineman, la primera ganadora de un campeonato de videojuegos. *La Nación*, 2020.

Paz Rodríguez, Lara de la

2019 La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones. Unpublished info:eu-repo/semantics/bachelorThesis.

Pérez, Enrique

2018 "Fortnite es como una droga": algunos colegios alertan de serios problemas con la educación de los niños por estar enganchados al juego. *Xataka eSports*.

<https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/fortnite-como-droga-algunos->

colegios-alertan-serios-problemas-educacion-ninos-estar-enganchados-al-juego, accessed October 8, 2020.

Ramón Varela

2019 Fortnite tiene 250 millones de jugadores; un alto porcentaje son mujeres. *Vandal*. <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350720269/fortnite-tiene-250-millones-de-jugadores-un-alto-porcentaje-son-mujeres/>, accessed September 28, 2021.

Redondas, Julio

2003 *Netnografía e identidades*.

Reyes, Katy L, Nora Sánchez, María Toledo, Ulises Reyes, and Diana Reyes

2014 Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría* 81(2):74–78.

Rodríguez, Mateo

2019 El streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos. Unpublished Tesis de grado, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

Safi, Silvia

2015 La violencia simbólica en la construcción social del Género. *Academo* 2(2):5.

Saientz, Gustavo Eduardo

2019 FORTNITE: EL NEOLIBERALISMO EN LINEA. In . Escuela de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Humanidades (UNSa).

Salazar, Daniela

2019 Mujeres gamers enfrentan así el machismo en línea. *Animal MX*, August 14, 2019, sec. Animal MX.

Sanmartín, Julia

1998 *Diccionario de argot*. Espasa.

Santana, Nira

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.

Santos, Kaina, y Santiago Buenaventura

2019 Machismo y acoso: El martirio de las mujeres en los videojuegos.

*plazacapital*. Blog,

[https://plazacapital.co/webs/produccion5/acoso\\_videojuegos/index.html](https://plazacapital.co/webs/produccion5/acoso_videojuegos/index.html), accessed July 5, 2021.

Sarkeesian, Anita

2013 *Damsel in Distress: Tropes vs Women in Video Games*.

Sosa, Ariza, y Gladys Rocío

2013 Las representaciones sociales de la violencia en las relaciones de pareja en Medellín en el siglo XXI. *CES Psicología* 6(1):134–158.

Tashakkori, Abbas, y Charles Teddlie

2010 *SAGE Handbook of Mixed Methods in Social & Behavioral Research*. SAGE Publications, Inc., 2455 Teller Road, Thousand Oaks California 91320 United States.

Turpo, Osblado

2008 La netnografía: un método de investigación en Internet. *EDUCAR* 42:81–93.

Urquijo, Susana

2020 Personajes feministas en videojuegos que destacan por su empoderamiento. *unocero*. <https://www.unocero.com/videojuegos/personajes-feministas-en-videojuegos/>, accessed May 21, 2021.

Vallejo, David

2019 Assassin's Creed: Origins y la idoneidad del videojuego de mundo abierto para la difusión del patrimonio. *erph\_: revista electrónica de patrimonio histórico*(25):114–136.

Vela, José

2016 Videojuegos: herramienta igualitaria desde un mundo sexista. In *Mujeres en riesgo de exclusión social: una perspectiva transnacional, 2016*, ISBN 978-84-486-1010-4, págs. 403-415, pp. 403–415. McGraw-Hill Interamericana de España.