

¿Main cocina?: Representaciones sociales de violencia de género en jugadores de League Of Legends de Lima Metropolitana

Alejandra Rosella Camasca Torres
Pontificia Universidad Católica del Perú

Daniela Alessandra Ego-Aguirre Castillo
Pontificia Universidad Católica del Perú

Diana Adeline Maza Poma
Pontificia Universidad Católica del Perú

Diana Sofía Carrión Castro
Pontificia Universidad Católica del Perú

Del Piero Sayritupac Pisconti
Pontificia Universidad Católica del Perú

José Alonso Sánchez Presentación
Pontificia Universidad Católica del Perú

July Geraldinne Ugarte Chamorro
Pontificia Universidad Católica del Perú

Introducción

El ciberespacio se configura como un espacio social; en el cual pueden presentarse problemáticas como la violencia de género, que perpetúa los estereotipos y roles de género (Díez & Terrón, 2014; Eagly & Sczesny, 2019; Levis, 2013). Estos últimos sitúan al rol masculino por sobre el femenino, lo cual también se evidencia en los videojuegos donde usualmente el hombre se presenta como el héroe, y la mujer es hipersexualizada (Díez & Terrón, 2014).

Para comprender esta problemática en el juego League of Legends (LOL), se empleó la teoría de representaciones sociales (RS) de Jodelet, quien plantea que los procesos cognitivos y sociales están implicados en la formación de las RS y afectan la realidad (Arruda, 2002). Por ello, se planteó como objetivo principal explorar las representaciones sociales sobre la violencia de género en jóvenes jugadores limeños del videojuego LOL.

Metodología

Se propuso un enfoque cualitativo desde una posición socio constructivista mediante el análisis temático (Pistrang & Baker, 2012; Souza, 2019). Se realizaron 2 grupos focales y se construyó una guía semiestructurada con 14 preguntas en 4 ejes temáticos. Dicha guía fue sometida a un proceso de validación y reformulación. Se tuvo la participación de 9 hombres cisgénero heterosexuales, cuyas edades oscilaban entre 20 y 24 años. El contacto fue mediante redes sociales, empleando la técnica bola de nieve.

Como criterios de inclusión, se consideraron que se identificaran como hombres cisgénero, pues ello influye en cómo se percibe la violencia hacia las mujeres (Butler, 2004). Cada participante debía considerarse un jugador frecuente que llevara, por lo menos, 6 meses jugando en modalidad multijugador. Debían tener entre 18 y 24 años, dado que la mayoría de los jugadores de LOL se encuentran en este rango (Global Gaming, 2018; Torres, 2020). Los criterios de exclusión fueron ser mujer y tener algún diagnóstico psiquiátrico.

En cuanto a los aspectos éticos, se consideró de forma trasversal del principio de beneficencia y no maleficencia al reconocer que los participantes eran personas agentes y autónomos para tomar decisiones (Nóblega et al., 2020). Es así que se les brindó información, desde un consentimiento, estableció acuerdos para su participación y se estipuló sus derechos tales como que su identidad sería anónima, su información no sería divulgada y en cualquier momento podía retirarse del espacio o no responder una pregunta. Además, con el fin de resguardar su bienestar, fue creado un plan de contención y derivación en caso surgieran movilizaciones.

Resultados y discusión

Se obtuvieron seis temas. El primero fue “LOL como un espacio hostil”, donde el videojuego fue reconocido como hostil, especialmente para las mujeres. Ello ocurre pues el juego y la tecnología son percibidos como espacios predominantemente masculinos, y la presencia de las jugadoras vulnera la masculinidad (Rovira & Landa, 2004).

Como segundo tema surgió “Las características estereotipadas respecto a los roles en el juego y las jugadoras en LOL”. Se parte de que existen roles de personajes (*support*) con características como “fáciles de jugar”, cuidador o protector, y otros roles (*ADC, jungla y TOP*) que se describen como fuerte, dominante y hábil. Con base en ello, se identifica que los roles del juego en LOL se asocian con atribuciones tradicionales hacia lo femenino y lo masculino (Gutiérrez, 2022). Por lo que se espera que la jugadora escoja un rol desvalorizado como el *support* y el jugador uno “más relevante” (Gutiérrez, 2022).

En cuanto al tercer tema, este hace referencia hacia “Las relaciones entre jugador - jugadora dentro de una partida de LOL”. En base a ello, se pudo identificar una interacción hostil en ciertos jugadores, la cual consistía en conductas discriminatorias que minimizaban a las jugadoras (Glick & Fiske, 2018). Asimismo, se evidenció la presencia de interacciones de corte benevolente por parte de los jugadores, quienes asumían un rol de protección hacia las jugadoras por la cualidad indefensa que se suele atribuir a las mujeres (Segato, 2013; Vela, 2018). Por otra parte, en el cuarto tema, el cual aborda “Las relaciones entre jugador - jugadora fuera de una partida de LOL” también se evidenciaron interacciones hostiles y benevolentes entre jugadores y jugadoras. En lo que respecta a las interacciones hostiles, se identificó la persistencia de mantener contacto fuera de la partida; mientras que en las interacciones benevolentes se identificó la entrega de regalos no solicitados dentro del juego.

Como quinto tema surgieron las “Posibles reacciones y medidas de las y los involucrados frente a comentarios tóxicos”. Por un lado, se destaca que ante este tipo de comentarios las jugadoras optan por la evitación que, según Lenhart (2004), se debe a que los videojuegos se perciben popularmente como un espacio masculino. No obstante, esta manera de afrontar el acoso no implica que las jugadoras no estén afectadas. Por otro lado, las reacciones de los jugadores suelen ser reírse, ignorar o reportar, siendo en este último caso donde era condenada su valía de ser hombres al llamarlos “*simps*”. Ello puede ser entendido dado que tienen que romper un pacto patriarcal que implica legitimar o normalizar actos violentos frente a las mujeres (Vergara, 2018). Todo ello puede ser entendido dado que Riot Games, productora de LOL, no ha propuesto medidas específicas para el ciberacoso hacia las jugadoras, lo cual favorece a la invisibilización de la problemática (Copello, 2015; Gimeno & Barrientos, 2009).

Finalmente, como último tema surgió los “Cambios en el espacio hostil de LOL debido a los cambios de pensamiento socioculturales y una mayor concientización”. Los participantes expresaron una mayor concientización y agencia a actuar dentro del juego acerca de los comentarios y acciones ofensivas. Ello daría cuenta del surgimiento de nuevas masculinidades dado que, para lograr ello, debe romperse el pacto de masculinidad hegemónica que legitimar y normalizar acciones frente al género femenino (Fox & Tang, 2014; Paaßen et al., 2016). Además, se ha revalorado la percepción del rol de las mujeres en los videojuegos (Paaßen et al., 2016).

Conclusión

En conclusión, LOL se percibe como un espacio predominantemente masculino, en el cual se normaliza un trato benevolente y hostil, así como el hostigamiento hacia las mujeres jugadoras. No

obstante, va surgiendo una nueva postura activa en los jugadores para condenar las transgresiones realizadas hacia las mujeres, lo cual podría deberse a las nuevas masculinidades que emergen.

En cuanto a limitaciones, se resalta la homogeneidad de los participantes, lo cual llevaría a la recolección de la información centralizada y hegemónica. Además, la modalidad virtual limitó el control de variables distractoras como la conexión inadecuada de internet. En cuanto a alcances, se espera aportar a la investigación sobre violencia en otras poblaciones y a la modificación de normativas en videojuegos.

Referencias

- Arruda, Á. (2002). Teoría de las representaciones sociales y teorías de género. *Cadernos de Pesquisa*, (117), 127-147. <https://doi.org/10.1590/S0100-15742002000300007>
- Butler, J. (2004). *Desbacer el género* (Traductor Soley-Beltran, P). Paidós Studio.
- Copello, P. (2015). ¿Hacen falta figuras género específicas para proteger mejor a las mujeres? *Estudios penales y criminológicos*, 35, 783-830. <https://revistas.usc.gal/index.php/epc/article/view/2915>
- Díez, E., & Terrón, E. (2014). Sexismo y violencia de género en videojuegos. *Excedra: Revista Científica*, (1), 222-232. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6499914>
- Eagly, A., & Sczesny, S. (2019). Gender roles in the future? Theoretical foundations and future research directions. *Frontiers in psychology*, 10, 1-3. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01965>
- Fox, J., & Tang, W. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314–320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Gimeno, B., & Barrientos, V. (2009). Violencia de género versus violencia doméstica: la importancia de la especificidad. *Revista venezolana de estudios de la mujer*, 14(32), 27-42. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-37012009000100004
- Glick, P., & Fiske, S. (2018). The ambivalent sexism inventory: differentiating hostile and benevolent sexism. En S. Fiske (Ed.), *Social Cognition* (pp. 116-161). Routledge.
- Global Gaming. (28 de agosto de 2022). *Cuál es la edad media de los jugadores de LoL*. <https://theglobalgaming.com/es/lo/edad-media-del-jugador>
- Gutiérrez, R. V. (2022). *“La Chichona” vs “El Pro”: roles de género de los jugadores de videojuegos en plataformas de Streaming* [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/23583>
- Lenhart, S. (2004). *Clinical aspects of sexual harassment and gender discrimination*. Taylor & Francis Books.
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Sivel.
- Nóblega, M., Vera, A., Gutiérrez, G., Otiniano, F. (2020). *Criterios Homologados de Investigación en Psicología (CHIP) Investigaciones Cualitativas Versión 3.0*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles: A Journal of Research*, 76(7-8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Pistrang, N., & Barker, C. (2012). Varieties of qualitative research: A pragmatic approach to selecting methods. In H. Cooper, P. M. Camic, D. L. Long, A. T. Panter, D. Rindskopf, & K. J. Sher (Eds.), *APA handbook of research methods in psychology, Vol. 2. Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological* (pp. 5–18). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/13620-001>
- Rovira, D., & Landa, S.(2004). Sobre la Violencia Colectiva: procesos y Efectos Psicosociales. *Norte de salud mental*, 5(20), 37-44. <https://investigacion.ubu.es/documentos/5db18061299952477238a906>

- Segato, R. (2013). La escritura de las mujeres asesinadas en Ciudad de Juárez. Territorio, soberanía y crímenes de segundo estado. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Souza, L. (2019). Pesquisa com análise qualitativa de dados: conhecendo a Análise Temática. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, 71(2), 51-67. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-52672019000200005
- Torres, C. (13 de febrero de 2020). Una encuesta desvela cuántos jugadores de League of Legends son solteros. <https://areajugones.sport.es/videojuegos/una-encuesta-desvela-cuantos-jugadores-de-league-of-legends-son-solteros/>
- Vela, J. (2018). Sexismo y la construcción de la masculinidad en los videojuegos. *Anales del Museo Nacional de Antropología*, 20, 74-82. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7237265>
- Vergara, A. (2018). Patriarcado y masculinidades. La deconstrucción como tarea de re-construcción de un orden social otro. *Divulgatio. Perfiles académicos de posgrado*, 3(7), 80-94. <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/2799>