

# ¿Main cocina?: Representaciones sociales (RS) de violencia de género en jugadores de League of Legends de Lima Metropolitana

Alejandra Camasca Torres - 20191130, Daniela Ego-Aguirre castillo - 20190621, Diana Carrión Castro - 20170709, July Geraldinne Ugarte Chamorro - 20193586, José Alonso Sánchez Presentación - 20185283, Del Piero Sayritupac Pisconti - 20190217, Diana Adeline Maza Poma - 20190879

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo comprender las (RS) de un grupo de hombres jóvenes jugadores de LOL sobre la violencia de género hacia las mujeres dentro de este juego en Lima Metropolitana. Mediante dos grupos focales, se encontró el LOL como un espacio donde se normaliza las actitudes hostiles entre jugadores.

## Introducción

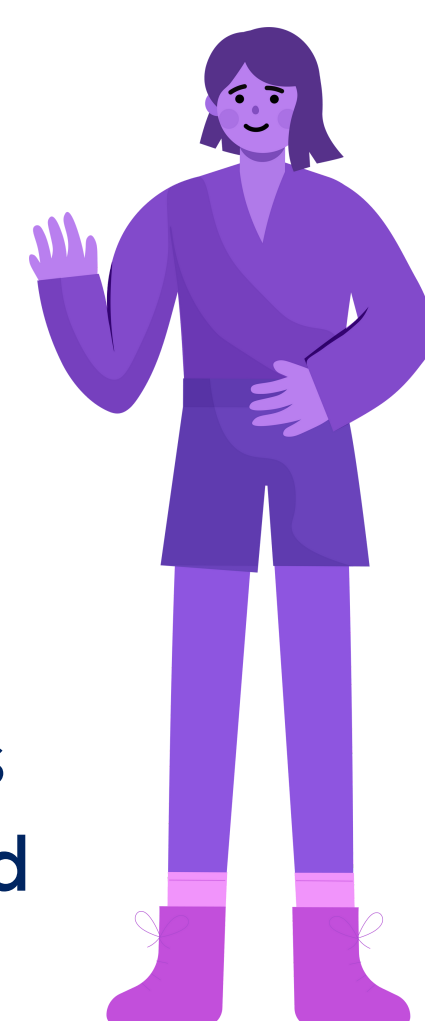
El ciberespacio se configura como un espacio social; en el cual pueden presentarse problemáticas como la violencia de género, que perpetúa los estereotipos y roles de género (Díez & Terrón, 2014; Eagly & Sczesny, 2019; Levis, 2013). Estos últimos sitúan al rol masculino por sobre el femenino, lo cual también se evidencia en los videojuegos (Díez & Terrón, 2014). Para comprender esta problemática en el espacio de LOL, la teoría de las (RS) de Jodelet permite conocer los procesos cognitivos y sociales están implicados (Arruda, 2002).

## Metodología

Se propuso un enfoque cualitativo desde una posición socio constructivista mediante el análisis temático (Pistrang & Baker, 2012; Souza, 2019).

### Participantes

- ▶ 2 grupos focales
- ▶ 9 hombres heterosexuales cisgénero
- ▶ edades entre 20 y 24 años
- ▶ Por lo menos 6 meses jugando en modalidad multijugador



### Técnica e instrumento

- ▶ 2 grupos focales
- ▶ Guía de entrevista semiestructurada
- ▶ 4 ejes temáticos con 14 preguntas

### Contacto

- ▶ Mediante redes sociales

## Resultados

Se obtuvieron 6 temas



LOL como un espacio hostil

Estereotipos sobre los roles del juego y las jugadoras

Relación entre jugador y jugadora dentro de la partida

Relación entre jugador y jugadora fuera de la partida

Posibles medidas ante comentarios tóxicos

Mayor concientización sobre la hostilidad en LOL

## Discusión

La percepción de LOL como un espacios hostil se debería a que se concibe como un espacio predominantemente masculino (Rovira & Landa, 2004). Así, la presencia de mujeres vulneraría esta masculinidad. Además, los personajes o roles que se les atribuye están muy asociados a estereotipos de género (Gutiérrez, 2022). Se reproducen violencia como acoso que se trasladan hasta después de la partida. La normalización tiende a que estas conductas no sean reportadas; lo cual podría asociarse con romper con el pacto patriarcal, que implica legitimar o normalizar estos actos violentos contra las mujeres (Vergara, 2018). A pesar de que la violencia hacia las mujeres sigue presente en estos espacios (Fox & Tang, 2014), se presentan actitudes que cuestionan estas acciones de parte

## Conclusiones

En conclusión, LOL se percibe como un espacio predominantemente masculino, donde 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 y difieren de la masculinidad hegemónica. Frente a todo lo mencionado se resalta la importancia de este trabajo dado que podría aportar a la modificación de normativas en videojuegos con un enfoque de género.

## 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>
- Díez, E., & Terrón, E. (2014). Sexismo y violencia de género en videojuegos. *Exedra: 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>
- 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>
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Sivel
- 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.
- Vergara, A. (2018). Patriarcalo y masculinidades. La deconstrucción como tarea de reconstrucción de un orden social otro. *Divulgatio. Perfiles académicos de posgrado*, 3(7), 80-94. <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/2799>

## Póster Qr

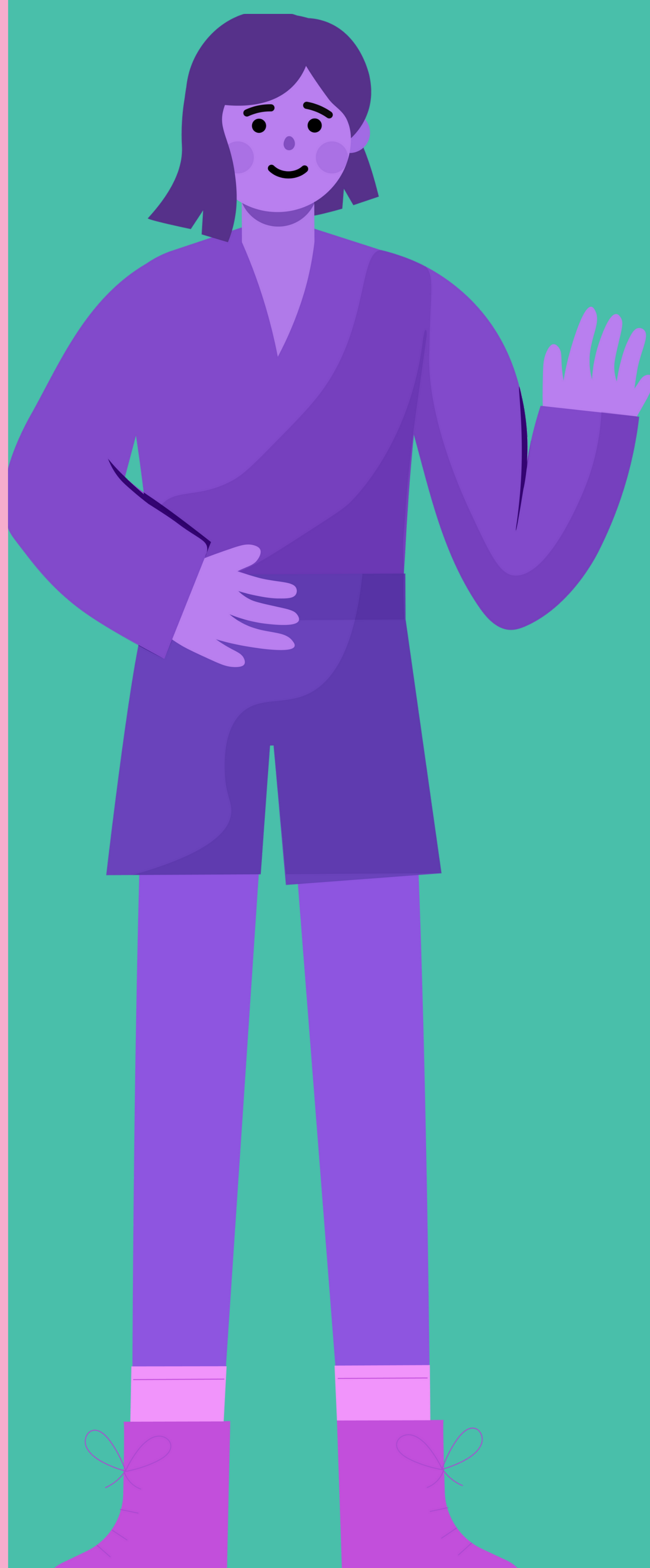
Póster digital  
Glosario de términos



# Glosario de Términos



## Términos



**ADC:** Attack damage carry. Representa el rol de un personaje especializado en el daño físico.

**Banear:** Hace alusión a la acción de bloquear a un usuario o a su dirección de IP del juego por un tiempo limitado.

**Bot line:** Es la línea de juego en la parte inferior del mapa donde suelen estar los roles de ADC y support.

**Campeón:** Los campeones son los distintos personajes que pueden asumir los jugadores.

**Carrear:** Alude a cuando se asume que un personaje tiene la capacidad de hacer mucho daño y en algunos casos ganar la partida por sí mismo.

**Elo(s):** Son las divisiones de niveles en el juego LOL. Va de principiante a más avanzado.

**Escribir de gratis:** Hace referencia a cuando una persona hace comentarios hostiles de manera exagerada sin motivo aparente.

**Front line:** Se refiere a las posiciones en las que los jugadores se ubican delante de los campeones más débiles.

**Flamear:** Término que se refiere a cuando una persona insulta y crea un ambiente hostil dentro de la partida.

**Carrear:** Alude a cuando se asume que un personaje tiene la capacidad de hacer mucho daño y en algunos casos ganar la partida por sí mismo.

**Gaitear/gaiteo:** Presionar las teclas rápidamente para realizar mejores jugadas.

**JUNGLE:** Zona del mapa que se encuentra entre las líneas. También se puede referir al rol del jugador que se encarga de esta posición dentro del juego.

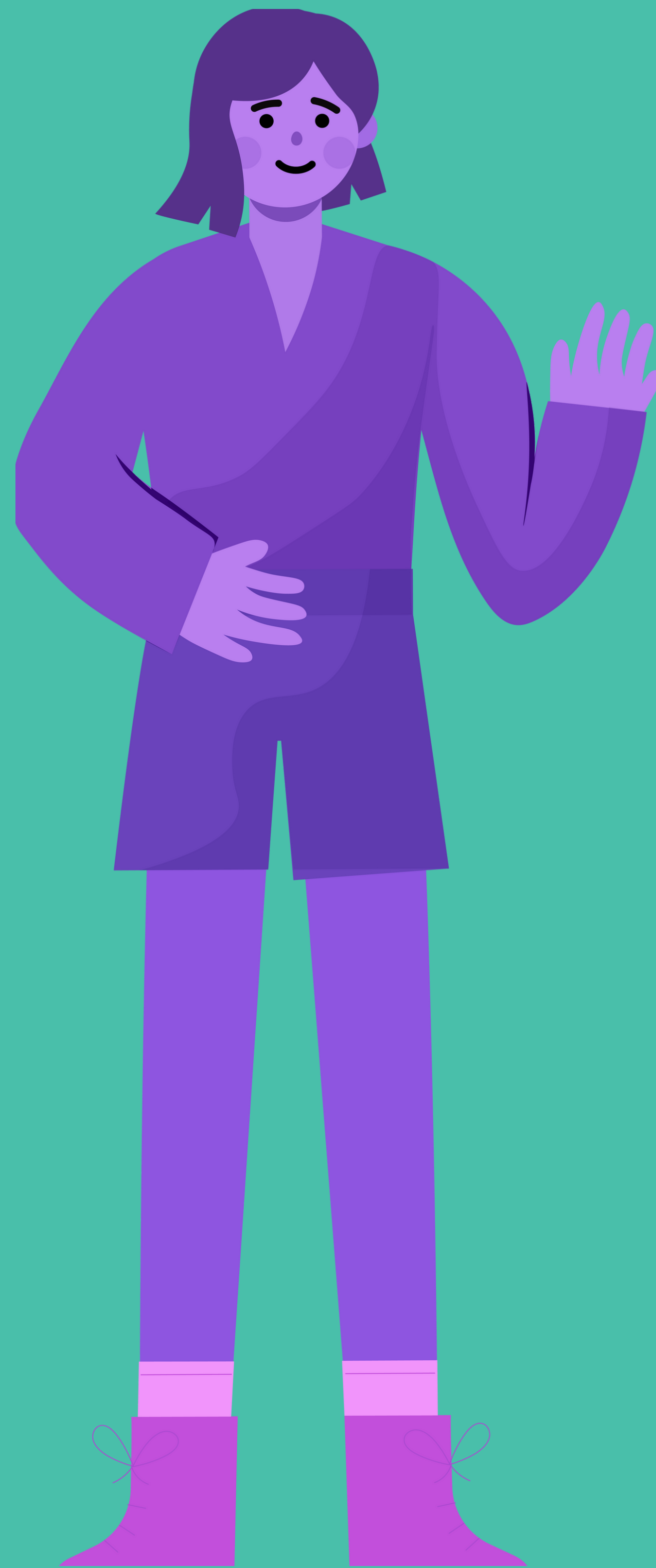
**Lane o Línea:** Es la línea de juego de tu campeón. Las tres líneas del mapa. Puede referirse a Top (arriba), Mid (medio) o Bot (abajo).

**MID:** Carril central del mapa.

# Glosario de Términos



## Términos



**Mutear:** Acción de silenciar a alguien, sea por medio del chat o audio.

**Banear:** Hace alusión a la acción de bloquear a un usuario o a su dirección de IP del juego por un tiempo limitado.

**Pata:** Hace alusión a una manera amistosa de referirse a un amigo.

**Rol:** Se refiere a la posición que puede asumir cada jugador dentro de la partida. Asimismo, cada rol va a corde a una serie de habilidades y funciones.

**Simp:** Es un adjetivo de connotación negativa hacia los hombres que supuestamente dedican devoción, tiempo y dinero a una mujer.

**Skin:** Apariencia de un personaje dentro de un videojuego.

**Skills:** Habilidades de un rol específico dentro del videojuego.

**SUPPORT:** Es un rol que debe encargarse de reforzar y/o apoyar a sus compañeros de equipo mediante la utilidad brindada por sus bonificaciones, curaciones, etc.

**TANK:** Se entiende como un rol dentro del juego, encargado de estar en la primera línea de combate, con capacidad de aguantar muchos golpes.

**Tanquear:** Se refiere a la acción de comenzar una batalla y recibir el primer aluvión de golpes porque sus skills le permiten resistir mejor.

**TOP:** Zona superior del mapa.

**Trolling:** Comentar o postear comentarios ofensivos en internet.