

Artículo de Investigación



En videojuegos: la experiencia de ciberagresiones en el estudiantado mexiquense durante el confinamiento 2020-2021

In video games: the experience of cyberaggression in State of Mexico students during 2020-2021 lockdown

Luz María Velázquez Reyes

Instituto Superior de Ciencias de la educación del Estado de México, México

luz.velazquez@isceem.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0003-4613-5405>

Sección: **Artículo de investigación**

Fecha de recepción: **30/08/2022** | Fecha de aceptación: **01/10/2022**

Referencia del artículo en estilo APA 7^a. edición:

Velázquez Reyes, L. M. (2020). En videojuegos: la experiencia de ciberagresiones en el estudiantado mexiquense durante el confinamiento 2020-2021. *Transdigital*, 3(6), 1–20.

<https://doi.org/10.56162/transdigital148>



Licencia [Creative Commons Attribution 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

International License (CC BY 4.0)

Resumen

El objetivo de la investigación fue contabilizar la incidencia global e incidencia severa de ciberacoso, particularmente en los ataques en videojuegos. Además, se quiso comprender la experiencia de videojugadores(as) que padecieron, perpetraron u observaron agresiones virtuales. La muestra se conformó de 6,915 jóvenes estudiantes de secundaria, preparatoria y licenciatura en el Estado de México. La investigación se desarrolló con la aplicación de un cuestionario *Google Forms* (75 preguntas), más etnografía virtualizada; esta última bajo la premisa de *estar ahí, sin estar*. Entre los principales resultados se encontró una incidencia global de 33.5% del estudiantado que ha padecido ataques en videojuegos (37% como cibervíctima; 17.5% como perpetrador; y 46% como observador(a)). Destacó que hay una incidencia grave de 3.1% del estudiantado, quien sistemáticamente se ve involucrado en agresiones más de diez veces a la semana. Se concluye que durante el confinamiento 2020-2021 fueron los chicos quienes mayormente padecieron ataques en los videojuegos y son ellos quienes con más frecuencia molestan o atacan arruinando la partida en un videojuego. Asimismo, se ven involucrados en *bucles* de violencia. Es decir, ante un insulto reaccionan con más insultos que incluso escalan a amenazas en el mundo fuera de línea. Las chicas padecen insultos sexistas, dado que es subestimada su habilidad como videojugadoras. Es constante la banalización de la violencia y la ausencia de denuncias en el contexto de los videojuegos.

Palabras clave: Ciberacoso, TIC, violencia de género, videojuegos

Abstract

The aim of the research was to account for the global incidence and severe incidence of cyberbullying, particularly in video game attacks. In addition, we wanted to understand the experience of gamers who suffered, perpetrated, or observed virtual aggression. The sample was made up of 6,915 young middle school, high school, and undergraduate students in the State of Mexico. The research was developed with the application of a *Google Forms* questionnaire (75 questions), plus virtualized ethnography; the latter under the premise of *being there, without being*. Among the main results, a global incidence of 33.5% of the student body that has suffered attacks in video games was found (37% as a cyber victim; 17.5% as a

perpetrator; and 46% as an observer). It is highlighted that there is a serious incidence of 3.1% of the students, who are systematically involved in aggressions more than ten times a week. It is concluded that during the 2020-2021 lockdown the boys were who mostly suffered attacks in video games, and they also were who most frequently annoy or attack, ruining the game in a video game. Likewise, they are involved in loops of violence. That is, when faced with an insult they react with more insults that even escalate to threats in the offline world. The girls suffer from sexist insults, since their ability as gamers is underestimated. The trivialization of violence and the absence of complaints in the context of video games is constant.

Keywords: Cyberbullying, ICT, gender violence, videogames

1. Introducción

El juego constituye un elemento central de la cultura. Si tenemos en consideración que el primer contacto de niños, niñas y adolescentes con las tecnologías de la información y comunicación (TIC) es a partir de los videojuegos, enfocar el interés en conocer las relaciones que se establecen entre el estudiantado y los videojuegos representa una oportunidad inestimable para aproximarnos al mundo social contemporáneo. Los videojuegos constituyen el espacio, por antonomasia, de esparcimiento (Muriel, 2018). En palabras de Enny, estudiante de licenciatura, “es muy emocionante, me gusta jugar videojuegos porque es una buena distracción, me agrada poder conocer a personas de distintos lugares, platicar y pasar un buen rato; además desarrolla habilidades, se requiere astucia, rapidez, estrategia y paciencia para lograr ganar la partida, es divertido”. Empero, también se suscita un escenario proclive a la envidia, la frustración, el enojo, la impotencia y al despliegue de un conglomerado de agresiones tanto *online* como *offline*.

Sánchez (2022) reconoce que “la experiencia del videojuego pasa a formar parte de la experiencia del mundo tangible, de la propia existencia. Lo acontecido en el mundo digital es experiencia del individuo. Se incorpora a lo que somos” (párrafo 4). Los videojuegos se han convertido en auténticos nichos digitales (Muros, et al., 2013), dado que son focos de relaciones sociales entre colegas, conocidos, conocidos online y desconocidos que permiten simultáneamente tanto la complicidad en red, como las discusiones y desencuentros. Es frecuente encontrarse con “discusiones *online* de forma paralela al juego” (Muros, et al., 2013,

p. 34), siendo los chicos más que las chicas quienes más acceden a internet para jugar (Fernández, *et al.*, 2015).

De ahí que el problema a investigar consista en determinar la frecuencia de ocurrencia de los ataques en los videojuegos; de igual manera, esclarecer: ¿cómo se narra la experiencia de los ciberataques en los videojuegos? Además de interrogar sobre la existencia o no de diferencias de género en la experiencia de la ciberviolencia hecha por chicos, chicas y personas no binarias (PNB).

La ciberviolencia es entendida como ser cruel con alguien a través de los diferentes canales digitales. La crueldad *online* incluye comportamientos tales como: intimidar, hostigar, difamar, amenazar, excluir, ridiculizar u hostilizar aprovechando la conectividad y en algunos casos, beneficiarse de la confianza e indefensión del otro. Por su parte, la *Ley Olimpia* entiende la violencia mediática como los actos realizados a través de cualquier medio de comunicación que promueven directa o indirectamente estereotipos sexistas, apología de la violencia contra las mujeres y las niñas y discriminación de género o desigualdad entre hombres y mujeres.

Si bien el videojuego puede representar un agente de cambio social (Sánchez, 2022), también es cierto que es un escenario donde se perpetrán innumerables ciberagresiones. Jiménez y Esteves (2017) encontraron que los chicos insultan a sus contrincantes. Además, se ha reportado una marcada diferencia de género en la cibervictimización, señalando a los chicos como más propensos a padecerla (Jiménez y Esteves, 2017; Álvarez, 2017 y Velázquez, 2022). Empero, Flores (2018, p. 220) encontró que las mujeres padecían de la dominación masculina en los entornos digitales del juego. Por su parte, Sánchez ha destacado: “las jugadoras de video juegos no siempre son tan afortunadas. Hemos conquistado muchas metas, pero nos restan otras tantas. Surgen nuevos retos de la mano del progreso tecnológico y la existencia del ser humano en lo digital. El juego *online* presenta un entorno incómodo para las mujeres. Las jugadoras tienden a escoger nombres o un *nick* neutro para ocultar su identidad de género, así como personajes que no sean mujeres. En otras muchas ocasiones, evitan activar su micrófono” (2022, p. 1).

El informe del colectivo “Luchadoras”: *La violencia en línea contra las mujeres en México*, hace referencia a la violencia contra las mujeres relacionada con la tecnología como los

Actos de violencia de género cometidos, instigados o agravados, en parte o totalmente por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), plataformas de redes sociales y correo electrónico: y causan daño psicológico y emocional, refuerzan los prejuicios, dañan la reputación, causan pérdidas económicas y plantean barreras a la participación en la vida pública y pueden conducir a formas de violencia sexual y otras formas de violencia física (Luchadoras, 2017, p. 15).

El artículo reporta los hallazgos de cuantificar tanto la incidencia global como la incidencia severa de ciberacoso, particularmente en los ataques en videojuegos, así como del análisis de la experiencia con las agresiones virtuales padecidas, perpetradas y observadas, entre los videojugadores(as), en una muestra por conveniencia integrada con 6,915 jóvenes estudiantes de secundaria, preparatoria y licenciatura en el Estado de México, durante el confinamiento 2020-2021, derivado de la pandemia por Covid 19.

2. Método de investigación

2.1. Diseño y participantes

Investigación de campo exploratoria, descriptiva y transversal con un enfoque cualitativo de etnografía virtualizada (Ardévol, et al., 2003); enfoque que supera la división entre el mundo *en línea* y el mundo fuera de ella, en vista de que se busca describir cómo las TIC, especialmente los videojuegos, están instalados en la vida cotidiana del estudiantado. Además, sus narraciones sobre sus encuentros y desencuentros con otros videojugadores(as) abren la posibilidad de vislumbrar patrones sociales de comportamientos facilitados o impactados por el uso de éstas (Arvédol, 2016, p. 25).

Se integró una muestra por conveniencia con 6, 915 estudiantes; 4,038 mujeres (58.4%) 2,789 hombres (40.3%) y 86 personas no binarias (PNB) (1.3%); de 56 escuelas (22

escuelas secundarias, 26 preparatorias y 8 escuelas de licenciatura normal y universitaria) del Estado de México, México.

2.2 Instrumentos para la recuperación y generación de la información

2.2.1. Cuestionario virtual Google Forms

Constituido por 75 preguntas agrupadas en tres secciones: a) Datos personales (6 preguntas); b) Conectividad y comportamiento digital (6 preguntas dicotómicas: Sí/No); y c) Experiencia con la ciberviolencia en tres dimensiones: ciberacoso, ciberviolencia sexual y en las relaciones sentimentales (63 preguntas). Se consideró una escala Likert con cuatro opciones de acuerdo a la frecuencia: nunca (cero veces), algunas veces (de una a cuatro veces a la semana), casi siempre (cinco a nueve veces a la semana) y siempre (más de diez veces a la semana); en tres condiciones: cibervictimización, ciberagresión y audiencia. Para fines de este artículo, únicamente, se recuperan tres condiciones de experiencia correspondientes a ataques en videojuegos.

2.2.2. Etnografía virtual

La etnografía virtual, dice Domínguez-Figaredo (2007, p. 51), debe “tratar al ciberespacio como una realidad etnográfica”. Por ello, se recurrió a etnografía multilocal (Marcus, 2001). Esto es “seguir a las personas; su significación estratégica consiste en que, a partir de una investigación unilocal con múltiples sitios evocados, es encontrado el conocimiento *fuera del escenario*, lo cual les permite hablar de lo que ocurre con los sujetos en otros sitios” (p. 118), dada la intención de seguir a los y las estudiantes, documentar sus conflictos, los ataques en los videojuegos y la experiencia con estos, ahí donde se producen, bajo la premisa de *estar ahí, sin estar*.

2.3 Procedimiento

El mapeo del terreno (Marcus, 2001, p. 113) se emprendió con la invitación al alumnado de responder de manera voluntaria, anónima, garantizándole confidencialidad en el uso de la información. El cuestionario permaneció abierto del 21 de septiembre de 2021 al 18 de enero de 2022, dieciocho meses posteriores al inicio del confinamiento, derivado de la pandemia.

Se exhortó al estudiantado a compartir algún relato de experiencia con la ciberviolencia, en cualquiera de las tres posiciones: receptor(a) de acoso, emisor(a) o ciberacosador(a) y como audiencia (espectadores). La solicitud puntual fue “Cuéntame un episodio de violencia través del celular o internet que te haya ocurrido, dime qué pasó, ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Por qué? ¿Cuántas veces? ¿Cuánto duró? ¿Qué sentiste o sientes? ¿Conoces a la persona? ¿Se lo contaste a alguien?”

2.4 Análisis de datos

En el caso del Autoinforme, se empleó el SPSS-25, se realizaron operaciones estadísticas básicas de cálculo de frecuencia y porcentajes, además de la prueba T de Student para establecer diferencias estadísticamente significativas entre hombres, mujeres y no binarios, con un intervalo de confianza del 95%.

El análisis de los datos etnográficos se realizó en tres momentos sucesivos:

- a) Codificación axial (Schettini y Cortazo, 2015, p. 38), ubicando la categoría ciberviolencia al centro, congregando los relatos en 11 subcategorías o *categorías superordinales*, que hacen posible resumir los datos dentro de categorías de orden más bajo.
- b) Colorimetría. El ciberacoso (una de las 11 subcategorías) fue coloreado de verde; se diferenció, a su vez, en 20 modalidades distintas, siguiendo el criterio de agrupar temáticamente de acuerdo con los hilos comunes. Los ataques en videojuegos resultaron una de estas 20 modalidades.
- c) Identificación de los descriptores típicos, esto es, “lo dicho en el decir” (Bruner, 2013), así como los medios y plataformas utilizadas, la determinación de la incidencia, tipificando la implicación: cibervíctima, ciberacosador(a) y ciberespectador(a), las diferencias de los tipos de ciberacoso e igualmente se subrayaron las emociones suscitadas y por último se clasificó la acción frente al ciberacoso: activa o pasiva, así como la denuncia o falta de ella.

3. Resultados

3.1. Datos sociodemográficos

Participaron 6, 915 estudiantes de secundaria, preparatoria y licenciatura, cuya edad promedio es 15.3 años (15.5 años mujeres, 15.1 años hombres y 14.3 años personas no binarias). En relación con el sexo/género, 58.4% corresponde a mujeres y 40.3% hombres; 1.3% se asumió como no binarios. En cuanto a la preferencia sexual 83.2% se reconoció como heterosexual, 8.2% bisexual, 1.4% homosexual; mientras 5.7% mencionó que aún no se define y 1.4% señaló opciones tales como fluido, pansexual, demisexual, asexual, entre otros.

Respecto a la escolaridad, 31.5% del estudiantado cursa nivel básico, 60% estudia en el nivel medio superior y 8.3% estudia licenciatura. Respecto a la residencia, 48% describió el lugar en el cual habita como ciudad, 38.9% asumió que radica en un pueblo, 4.7% describe que vive en el campo en una zona rural y 8.3% indicó "otro". En el mismo sentido, 98% de los participantes estudian en instituciones del sector público y únicamente 2% en el sector privado (preparatoria y licenciatura); las 58 escuelas se ubican en 27 municipios del Estado de México.

3.2 Conectividad y comportamiento digital

En cuanto a la conectividad, 88.2% del estudiantado habita una casa con internet, mientras 11.8% no cuenta con el servicio. En la misma línea, 72.6% de los estudiantes posee un teléfono inteligente y únicamente 27.4% carece de este.

3.3 Implicación en ciberviolencia. Incidencia global de ciberacoso en videojuegos

Del 33.4% del estudiantado que se vio implicado en ataques en videojuegos durante el confinamiento, 36.9% tuvo la condición de cibervictimización; 17.5% de ciberagresión y como audiencia se encuentra el 45.8%. Lo anterior indica que el estudiantado ha padecido más ciberataques de los que ha perpetrado. No obstante, la incidencia en la condición de espectador es bastante alta. De acuerdo con el género, 16.4% de las chicas padeció cibervictimización, 20% chicos y 0.6% PNB. En ciberagresión, 5.7% de las chicas han atacado a su contrincante, 11.5% de los chicos lo ha perpetrado y 0.2% PNB. Como observadores de

agresiones en los videojuegos, 23.2% de las chicas lo han presenciado, 22% de los chicos y 0.1% PNB.

La incidencia grave, sistemática de más de diez veces a la semana, es de 3.1% (3.6% cibervictimización, 1.1% ciberagresión y 4.8% como audiencia). De la misma manera que en la incidencia global, se encontraron más cibervíctimas que ciberejecutores e igualmente el porcentaje de audiencia es superior, lo que apuntala la hipótesis de la normalización de este tipo de ciberviolencia en el estudiantado.

4. Experiencia estudiantil con la violencia en línea en el contexto de los videojuegos

La edad más temprana encontrada entre los videojugadores fue de 11 años y la más alta 19 años, el modo se encuentra en 14 años.

4.1 Perfil del ciberacoso en videojuegos

El estudiantado tipifica el entorno de los videojuegos con descriptores tales como: comunidad tóxica, ambiente tóxico, alta toxicidad, escenarios tóxicos, equipos tóxicos, conductas tóxicas, niño tóxico, tóxica.

La lista de agresiones en línea es bastante larga, el estudiantado utiliza descriptores tales como: “insultos”, “groserías”, “palabras altisonantes”, “groserías fuertes”, “violencia verbal”, “agredir por micrófono”, “burlas”, “palabras feas”, “palabrotas”, “molestar”, “humillar”, “mensajes muy desagradables”, “diciendo de cosas”, “lenguaje obsceno”, “bots” (emotisa insana); siendo “manco” y “manca”, los dos descriptores más frecuentes, no obstante, de forma más esporádica, se encuentran: los recordatorios a la madre del jugador: “hijos de su puta madre”, así como “deseaba que me diera COVID 19 y me muriera” (6003).

De la misma manera, sobresalen los insultos sexistas: “que estaba pendeja”, “me dijo puta”, “manca en fri”, “mugre morra castrosa”, “pinche morra ahorita que me toque la voy a matar”, “las mujeres solo sirven para la cocina”.

Independiente a su frecuencia, las agresiones escalan a amenazas, que en ocasiones se cumplen, algunas veces la violencia transita de lo virtual a la violencia física en el mundo tangible. Las vías para proferir las agresiones principalmente son: mensajes privados y abrir el micrófono y esporádicamente se utiliza el chat del juego.

No obstante, el amplio reconocimiento de la toxicidad del entorno se ha normalizado las agresiones en el marco de los videojuegos. El estudiantado afirma no sentir nada ante los insultos en el escenario de los videojuegos, están ya acostumbrados y consideran normal, que se susciten insultos, que paradójicamente pueden recibirse tanto por ser “mal jugador(a)” como por lo contrario, ya que igualmente se hacen acreedores a insultos el o la “buen(a) jugador(a)”; de la misma manera, ganar la partida a un jugador intolerante a la frustración, el cual asume la derrota con una andanada de insultos.

La proliferación de insultos y palabras descalificadoras contribuye a la banalización de la violencia, “sí me insultaron, pero dura poco y no siento nada”; “es algo gracioso”; “no sentí nada, solo me dio un poco de coraje”; “me sentí normal”; “no les tomo tanta importancia”; “no es algo grave”. Los chicos más que las chicas suelen manifestar que no sienten nada frente a los insultos o ataques, por lo cual no emprenden ninguna acción de denuncia.

Pese a la banalización de las agresiones o paralelamente a esta, son frecuentes los bucles de violencia (Donoso, et al., 2019): “Empiezan a insultar y yo no me quedo atrás, es que si ellos insultan yo también 🗣️👊”; “Insulté a mi compañero tanto como él a mí”, o bien, a veces se incita a la violencia, e incluso escalando a una *flame war* “guerra de insultos”.

Entre las estrategias seguidas ante los ataques se encuentran: expulsar del grupo, bloquear al jugador tóxico, salirse del equipo, enfrentarlo y cuestionarlo “a qué tanto insulto”, registrándose diferencias de género importantes: de cara a los ataques, más ellos que ellas, deciden no hacer nada, los consideran incluso algo gracioso, se salen de la partida, ignoran los insultos y les restan importancia; asimismo, son ellos los que mayormente se involucran en bucles de violencia.

Sorprende que, en el contexto de un videojuego, no solamente se restringe a toparse con jugadores tóxicos, sino también la posibilidad de encontrarse con cibedebedarores

sexuales (Dombrowki, *et al.*, 2004, como los citaron Tokunaga, 2010). En palabras de las chicas, hay hombres que buscan “citas amorosas” o también “buscan packs” y algunos suelen aprovechar estos escenarios para exhibir su homofobia. Entre las consecuencias más recurrentes se relata la pérdida de amistades, debido a la guerra de insultos (*flame war*): “me siento mal por las amistades que se rompen”.

A continuación, se expone una selección de testimonios de la amplia narrativa estudiantil que se considera, aporta una mayor comprensión de la experiencia estudiantil con la violencia en los videojuegos. La selección no fue tarea fácil debido a la unicidad de cada relato; empero, por cuestiones de espacio, fue inevitable dicha selección.

Los testimonios se presentan tal y como fueron vertidos en determinados casos se editaron, se corrigió ortografía, y se respetó la sintaxis, con el afán de no perder cercanía con las narradoras. Cada viñeta se acompaña de un código que incluye la edad, sexo/género, nivel educativo (S: Secundaria, P. Nivel Medio Superior, L. Licenciatura), residencia geográfica y número de relato.

4.2 Agresiones a través de la pantalla

Dos de cada diez estudiantes relataron un episodio de ciberviolencia en los videojuegos. En los siguientes testimonios se observa la diversidad de experiencia estudiantil.

4.2.1. Insultos

Cuando juego videojuegos en línea suelen insultarme y pues no siento nada porque igual insulto y no, no conozco a las personas porque han sido de países diferentes, fue hace una hora, duró toda la partida (16. F. P. 192. Luvianos. 2106).

Cuando perdí en un juego otro niño me empezó a decir cosas ofensivas, pero no le di importancia porque yo sé diferenciar entre un juego y la realidad (13. M. S Tecámac. 2445).

Fue en el mes de abril. Yo y mi mejor amigo nos insultamos mucho. Por un videojuego (14. M. S. Tecámac. 2507).

Hace un año estaba jugando Free Fire y me dijeron que si no me dejaba perder me iban a matar en la vida real. Eso me pasó en dos ocasiones durante 20 minutos, no conocía a las personas y no se lo conté a nadie porque no le di importancia (11. M. S. Tecámac. 2691).

Estaba jugando un juego y pues lo normal nos empezamos a insultar mutuamente y el men me mandó binarios a mi whats y ya (16. M. P. Papalotla. 5013).

4.2.2. Así nos llevamos, cultura del aguante

A través del juego de Call of duty Mobile y wz, resulta que con mis compañeros son mis amigos vaya la verdad es que me llevo bastante pesado y cualquier cosa que hagamos mal nos insultamos y nos tiramos muchísima mierda, y resulta que me llevo bastante pesado con ellos y me insultan yo los insultos la verdad es que es algo muy pues como un cariño no me siento mal al menos que me sienta mal exteriormente o sea porque me faltó algo no sé me sentía mal en el día y en la noche cuando juego con ellos pues me siento mal porque pues ahí es el momento en el que si me pegan los insultos pero si no es así no tengo ningún problema con ellos ni creo que ellos lo tengan conmigo (17. M. P. Toluca. 5230).

4.2.3 Insultos homofóbicos

Pues yo estaba jugando por línea y me emparejó con un homofóbico me empezó a insultar me dijo que eso no era normal que si algún día me llegaba a ver me iba a quedarme por gay (17. M. P. Papalotla. 4506).

Pues sí varias veces en un videojuego ya que como no soy buena, empiezan a insultar y pues siempre dicen que las mujeres no saben jugar y que nada más sirven para estar en la cocina. También hay familia que son homofóbicos y como ellos no saben que soy bisexual hacen chistes homofóbicos y eso me enoja mucho (17. F. P. Neza. 5835).

4.2.4 Incitación a la violencia

A un compañero, por un juego empezó a insultarme y a pasar mi número para que me insultaran Dilan Jair 3G xd, al principio me sentí mal pero después empecé a bloquear a las personas y me olvidé del tema (14. F. S. Tecámac. 251).

4.2.5 Tránsito de la violencia en línea a fuera de ella

Antes de entrar a la preparatoria me la pasaba jugando videojuegos en línea con un amigo que sí conocía en persona, un día un amigo que también conocía en persona me retó a un duelo dentro del juego y yo acepté a lo cual yo gané y el que era mi contrincante me amenazó con matarme, yo ignoré por completo esta amenaza y un día salí, había una persona esperándome afuera de mi casa y a lo lejos me dijo ´te voy a partir la madre´, yo no sabía que pasaba y lo único que hice fue correr hasta que lo perdí y me regresé a mi hogar, un tiempo después el mismo tipo al que me había enfrentado en el juego en línea me seguía insultando por redes y yo lo ignoré ya que no ocupaba redes sociales, un tiempo después el tipo dejó de amenazarme (15. M. P. Papalotla. 4025).

En el entorno de los videojuegos se registran diferentes manifestaciones de ciberviolencia, desde los insultos a las amenazas, tanto en el mundo *online* como fuera de línea (*offline*). Destacan los insultos homofóbicos y la “cultura del aguante”, ambos problemas desprendidos de un patrón de masculinidad hegemónica. La “cultura del aguante” traspasa el mundo tangible y circula *en línea*. El “aguante” tiene un lenguaje (así nos llevamos, llevarse pesado), una estética (personajes rudos, fuertes sin miedo al enfrentamiento) y una ética (no tengo problema con los insultos). Es una forma de entender el mundo, se compete con el otro para ver quien tiene más “aguante”. Este tipo de cultura divide al mundo entre los fuertes (los que aguantan) y los débiles, quienes no resisten y exhiben su humillación. De esta manera “aguantar” significa ser capaz de tolerar las presiones sociales.

4.3 Violencia sexual de género

Si bien es cierto que su presencia en los videojuegos es cada vez más patente, las mujeres enfrentan circunstancias particulares, debido a que, a la igualdad de acceso no corresponde una igualdad de uso; además, como se mostrará, en los siguientes testimonios

la circulación de estereotipos de género limita la participación simétrica de las chicas en los videojuegos y a crecer y vivir libres de violencia.

Cuando juego Free Fire algunos jugadores te insultan solo porque eres ´mujer´ y hacen comentarios como: ´eres una manca´, te denigran y te sexualizan. Eso suele pasarme en algunas partidas del juego (16. F. P. Emilio Portes Gil. 3333).

Fue a través del videojuego que lleva como nombre Free Fire, se clasifica en partes en duelo de escuadra o en modo clásico esa vez jugué modo de escuadra para subir de rango, entonces entramos y en la escuadra éramos dos mujeres más y yo y un hombre, la primera ronda no la ganamos tampoco la segunda ni la tercera, entonces, el hombre enciende su micrófono y nos empieza a insultar nos dice q somos mierda q las mujeres no servimos para nada, no soporto q me digan malas cosas y menos un hombre y pues le dije q nos respetara porque nosotras no le estábamos haciendo nada y nos dijo ´ojalá y se mueran pendejas´, esa fue mi experiencia (15. F. P. Portes Gil. 3405).

Una vez estaba jugando un vídeo juego en el cual consistía que eran dos grupos uno era tripulantes en el cual se tenían que esconder del asesino, si el asesino te mata te pueden revivir tus compañeros hasta que ya no tengas más vidas, esa vez me tocó ser asesina empecé a buscar a los tripulantes y maté a tres personas los demás tripulantes los fueron a revivir pero los volví a matar y en el chat una persona me puso "mugre morra castrosa" la segunda persona me puso "pinché morra ahorita que me toque ser a mí la voy a matar" yo los ignoré terminó la partida y me salí del servidor reinicié el juego y me metí a otro servidor y eso fue prácticamente lo que pasó no me sentí mal ni nada porque me daba igual lo que pusieran de mí, además de eso se trataba el juego, la razón por la que me salí es porque claramente no voy a tolerar que me digan eso ni permitir (11. F. S. Tecámac. 2903).

Con base en la taxonomía expuesta en el Informe *La violencia en línea contra las mujeres en México*, los tres testimonios de cibervictimización pueden tipificarse como "expresiones discriminatorias", dado que se trata de un

discurso que refleja patrones culturales que asignan un rol secundario o únicamente reproductivo (y/o sexual/sexualizado) a las mujeres, y a otros. Pueden o no

incitar a la violencia. Es una forma de violencia simbólica basada en las ideas preconcebidas tradicionales de género. La forma de ataque son comentarios abusivos; insultos electrónicos (Luchadoras, 2017, p. 21).

Los ciberacosadores fueron hombres, conocidos *online*, que manifiestan una masculinidad hegemónica caracterizada, como una exacerbación de fuerza física, violencia, dominación patriarcal sobre mujeres y niñas, además de individualismo y heteronormatividad (Voorhess, 2015).

Las estrategias seguidas por las chicas fueron: salirse y confrontar al agresor y exigir respeto, lo cual representa una estrategia de afrontamiento activa. Si bien, ellas enarbolan la bandera del respeto y la no tolerancia a los insultos. No obstante, es ampliamente conocido que los insultos padecidos menoscaban la autoconfianza, lo que contribuye a la ausencia de una cultura de denuncia y con ello a la impunidad.

4. Discusión

La incidencia global es alta, dado que tres de cada diez del estudiantado han padecido ataques en los videojuegos, más los chicos que las chicas debido a que son ellos los que mayormente juegan. La incidencia grave, es relativamente baja. Empero, no hay que desestimar los altos porcentajes reportados por la ciberaudiencia.

Acontece que los videojuegos, escenario lúdico por excelencia (Muriel, 2018; Sánchez, 2022) posee su lado sombrío, dado que los ciberacosadores se arrogan el derecho a molestar, insultar, denigrar y discriminar a los contrincantes, sean malos o excelentes jugadores, sin reparar si se trata de jugadores noveles o experimentados, de hombres o mujeres y en ciertas ocasiones particularmente con los primeros desatan verdaderas “guerras de insultos”, es decir, una serie de intercambios de ofensas, conocida como *flame war*. Esto es, se desencadena un *bucle de violencia* (Donoso, et al., 2019). Es decir, se dispara la circulación bidireccional cruzando de cibervictimización a ciberagresión como reacción, lo que implica una doble implicación que da lugar a un ciclo *de violencia* (Ruiz-Narezo, et al., 2020); de esta manera, el “yo puedo se transforma peligrosamente en yo debo. Puedo, por lo

tanto, estoy obligado a ello. No se permiten dilemas, vivimos en una realidad de posibilidades, no de dilemas” (Bauman y Donskis, 2015, p.14).

Incluso en un contexto de entretenimiento las videojugadoras tienen que librar la batalla de rasgar la “brecha digital de género”, que las confina a una posición infame además de lidiar a contracorriente para conseguir una alfabetización digital crítica, e igualmente desarticular el círculo de discriminación y menoscabo de reconocimiento al que se ven sometidas, debido a la permanente puesta en duda de su capacidad de juego y finalmente batallar con la violencia sexual de género a fin de conquistar el estatus de ciudadana digital, es decir, el derecho a aprender, jugar y ganar la partida sin menoscabo de su identidad de género femenina.

Escatimar el reconocimiento y la igualdad real de oportunidades al sector femenino en los videojuegos no es asunto fútil, dado que estas microdesigualdades deben explicitarse a favor de una auténtica igualdad que supere los mecanismos sutiles que marcan frontera en la igualdad formal. Una comunidad alfabetizada mediática y políticamente puede lograr sociedades más justas, no solo desde el estudio de la ciudadanía, sino del ejercicio de esta y la participación en los videojuegos representa el escenario óptimo para el despliegue de este ejercicio democrático.

La etnografía virtualizada permitió dar respuesta a la pregunta ¿cómo se narra la experiencia de los ciberataques en los videojuegos? Asimismo, el análisis refinado de la narrativa proyectó una diferencia de género, en la experiencia de la ciberviolencia hecha por chicos, chicas y personas no binarias (PNB), mientras los chicos son simplemente insultados, las chicas y PNB son agraviados y denostados con insultos de corte sexista por su condición femenina o no binaria.

En este contexto de entretenimiento, resuena la voz de Touraine (1996), quien advertía que los sujetos no se constituyen en invernaderos demasiado protegidos; por el contrario, como se ha observado, las interacciones en la realidad *onlife* (Floridi, 2015), dentro y fuera del ciberespacio, son desplegadas por el estudiantado mexiquense en un sinfín de batallas y como suele suceder, a veces las ganan otras las pierden, pero siempre hacen experiencia (Muriel, 2018; Sánchez, 2022).

5. Conclusiones

Durante el confinamiento 2020-2021 derivado de la pandemia del Covid 19, el estudiantado mexiquense transitó de una experiencia disfrutable a experiencia desagradable e incómoda; empero, se soslayó que la ciberviolencia originada en los videojuegos, tanto ellos como ellas normalizan los insultos, vivenciando con ello una modernidad líquida que banaliza el propio mal (Bauman y Donskis, 2015), no obstante que ellos (el sector masculino) se ve implicado el doble que ellas en *bucles de violencia* (Donoso, et al., 2019).

Esta banalidad de la ciberviolencia en el contexto de los juegos en línea representa un riesgo sustancial, dado que soslaya que la violencia física es resultado del escalamiento, que inicia de manera sutil con agresiones verbales y psicológicas hasta arribar a violencia física.

Particularmente, las chicas padecen violencia de género sexista, sumada a la ya de por sí intolerable normalización de la circulación de insultos; en el caso de ellas se lesiona la capacidad de autorrealizarse al incursionar en ámbitos inexplorados, debido al cuestionamiento de su capacidad como videojugadoras. Este ambiente de hostilidad alimenta la “brecha digital de género” y por supuesto frena la posibilidad de ellas de conquistar la ciudadanía digital.

Las estudiantes en su rol de “yo-mujer videojugadora” (Rubio y Cabañes, 2012) padecen una doble ciberviolencia, tanto por su desempeño, sea mediocre o sobresaliente, y seguidamente por su condición femenina, los ciberacosadores les escatiman el reconocimiento simplemente debido a los estereotipos de género aún imperantes, de la supremacía masculina y la subordinación de las mujeres.

Los jugadores masculinos obedecen acríticamente los mandatos de género de una masculinidad hegemónica que se ve lacerada por la participación de mujeres en el mundo de los videojuegos. Debido a las molestias cotidianas, los insultos normalizados, la amplitud de los ataques, la proliferación de insultos sexistas, los ciclos y bucles de violencia y la presencia de ciberdepredadores sexuales, el ámbito de los videojuegos muda a *espacio erizado* (Bauman, 2007), dado que la estancia en él está constantemente sitiada. Finalmente, el contexto de los videojuegos puede ser el escenario ideal para evidenciar realidades denunciables de desigualdad que requieren de atención inmediata.

Referencias

Álvarez-García, D. Barreiro-Collazo, A., Núñez, J. (2017). Ciberagresión entre adolescentes: prevalencia y diferencias de género. *Comunicar*, No.5, V XXV. 89-97.

doi: <https://doi.org/10.3916/C50-2017-08>

Ardévol, E., Beltrán, M., Callen, B. y Pérez, C. (2003). "Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea." *Athenea Digital*, (3), 1-21. <https://atheneadigital.net/article/view/n3-ardevo-bertran-callen-et-al>.

Ardévol, E. (2016). Big Data y descripción densa. *Virtuales*, 7(14), 14-37. <https://doi.org/10.2123/virtualis.v7i14.186>

Bauman, Z. y Donskis, L. (2015). *Ceguera moral*. Paidós.

Bauman, Z. (2007). *Amor líquido*. FCE.

Bruner, J. (2013). *La fábrica de historias*. FCE.

Domínguez-Figaredo, (2007). Sobre la intención de la etnografía virtual. *Revista Electrónica Teoría de la Educación*, 8(1), 42-63. https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_08_01/n8_01_dominguez_figaredo.pdf

Donoso-Vázquez, T., Rubio Hurtado, M. J., & Vilà Baños, R. (2019). Factores asociados a la cibervictimización en adolescentes españoles de 12-14 años. *Health and Addictions*, 19(1), 11-21. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.398>

Fernández-Montalvo, J. Peñalva, A. Irazabal, I. (2015). Hábitos de uso y conductas de riesgo en Internet en la preadolescencia. *Comunicar*, 44, XXII, 113-120.

<https://doi.org/10.3916/C44-2015-12>

Flores, I. (2018). Algunas reflexiones en torno al videojuego como deporte. El caso de videojugadores en Ciudad de México. *Revista SOMEPSO*. 3, (2), 216-241.

<https://revistasomepso.org/index.php/revistasomepso/article/view/44>

Floridi, L. (ed.). (2015). *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era.*, Cham Springer Cham Heidelberg New York Dordrecht London.

<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-319-04093-6.pdf>

Jiménez, T. y Estévez, E. (2017). "School aggression in adolescence: examining the role of individual, family and school variables". *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 17, 251-260. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2017.07.002>

Luchadoras (2017). *La violencia en línea contra las mujeres en México. Informe para la relatadora sobre Violencia contra las mujeres Ms. Dubravka Simonovic.* <https://luchadoras.mx/>

Marcus, G. (2001). Etnografía en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal. *Alteridades*, 11(22), 111-127. UAM Iztapalapa.

<https://www.redalyc.org/pdf/747/74702209.pdf>

Muriel, D. (2018). El videojuego como experiencia. En *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7 (1), 335-359. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6867948>

Muros, B. Aragón, Y. y Bustos, A. (2013). La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar*, 40, 31-39. <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-02-03>

Rubio, M. y Cabañes, E. (2012). El sexo de los píxeles: del yo mujer al yo tecnológico. *Revista de Estudios de Juventud*. 98. 149-168.

http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_11.pdf

Ruíz-Narezo, M., Santibañez, R., Laespada, T., (2020). Acoso escolar: adolescentes víctimas y agresores. La implicación en ciclos de violencia. *Bordón Revista de Pedagogía*, 72(1), <https://doi.org/10.13042/Bordon.2020.71909>

Sánchez González, E. (2022). El videojuego como ruptura con los estereotipos de género. Filosofía en la red. <https://filosofiaenlared.com/2022/05/el-videojuego-como-ruptura-con-los-estereotipos-de-genero/>

Schettini, P. Y Cortazzo, I. (2015). *Análisis de datos cualitativos en la investigación social.* Editorial de la Universidad Nacional de la Plata, EDULP.

- Tokunaga, R. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26, 277-287. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.014>
- Touraine, A. (1996). *¿Podemos vivir juntos? Iguales y diferentes*. FCE.
- Velázquez-Reyes, L. M. (2022). Ciberacoso en estudiantes. Entre amenazas e intimidación y ataques en los videojuegos. *Revista El cotidiano*, 37(233), 77-89. Universidad Autónoma Metropolitana Atzacotalco.
- Voorhess, G. (2015). Neoliberal Masculinity: The government of play and masculinity in E-Sports. En R. Brookey, R. y T. Oates, (Eds). *Playing to win: Sports, videogames, and the culture of play*. (pp. 63-91). Indiana University Press.