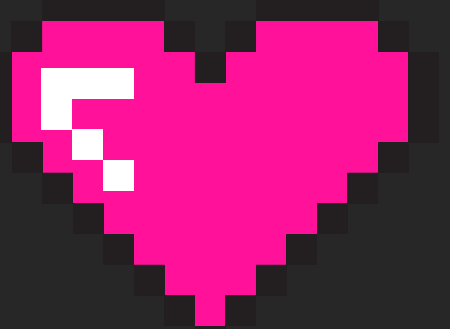
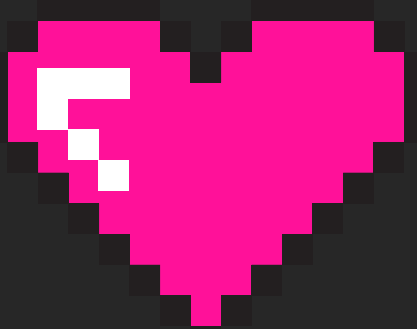
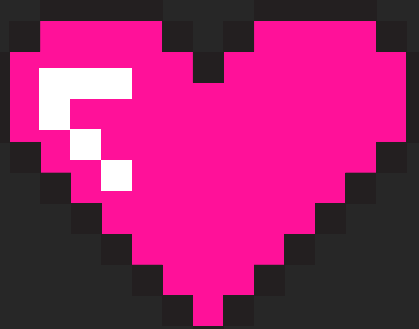
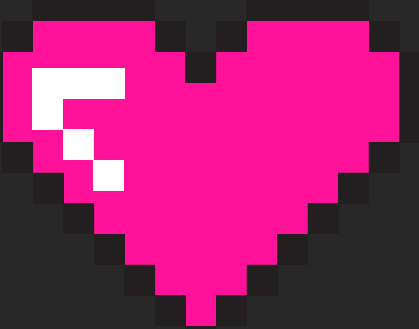
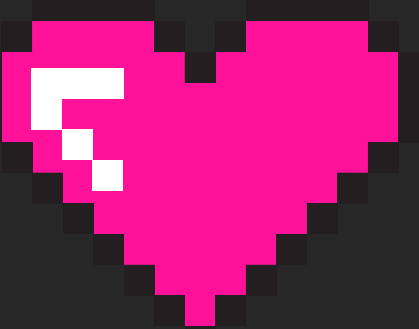
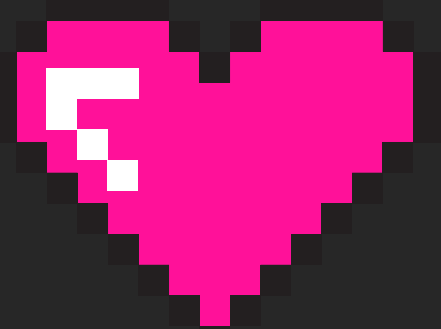



Videojuegos, identidad y comunidad

UNIDAS EN CONTEXTOS VIRTUALES





Recientemente, los medios, tiempos y estrategias de la virtualidad han cambiado, haciéndose más presentes en la vida cotidiana de las personas.

Del mismo modo, y como lo han hecho ya con anterioridad, los videojuegos han formado comunidad; ya sea jugando en línea, creando espacios de discusión sobre ellos o divulgando información.



Al ser una comunidad amplia, pero tradicionalmente masculina, la **comunidad gamer** (aquella conformada por personas que juegan, desarrollan y viven de los videojuegos) ha sido excluyente con todas aquellas personas percibidas como mujeres, quienes han encontrado obstáculos para formar parte y tener presencia tanto como jugadoras como creadoras de contenido de cualquier índole. Por ello, y al igual que en muchos otros espacios no solo virtuales, sino físicos, ellas han **revolucionado** la manera de reunirse, organizándose y creando comunidad, espacios seguros. Estos espacios se convierten en una nueva forma de habitar el mundo. Y aún cuando la mayor parte del tiempo, el juego es considerado tiempo de ocio, con poco o nada que aportar, la **unión** de la realidad y la virtualidad, juntos, pueden ser altamente beneficiosos.



A partir de la presente **etnografía**, con base en un **cuestionario** (formulario en Google), cuyas preguntas fueron planteadas gracias a las interrogantes surgidas durante la **observación participante**, y planteamientos retomados de libros y podcasts sobre la **realidad**, la **identidad** y cómo los videojuegos pueden hacer una **mejor sociedad**, no solo limitándose a las comunidades virtuales, se pretende reflexionar sobre la **importancia de la comunidad gamer en la relación social, personal e identitaria** de mujeres y personas no binarias que usan pronombres femeninos con los videojuegos y la forma en que se involucran con ellos en su día a día.



El cuestionario cuenta con cuatro secciones (preguntas demográficas, sobre la relación con los videojuegos, sobre la identidad y sobre la comunidad), y se pidió contestar a **mujeres y personas no binarias que usan pronombres femeninos**, dentro de dos grupos de videojuegos en facebook; uno mixto y uno exclusivo para mujeres. En total se obtuvieron **244 respuestas**.

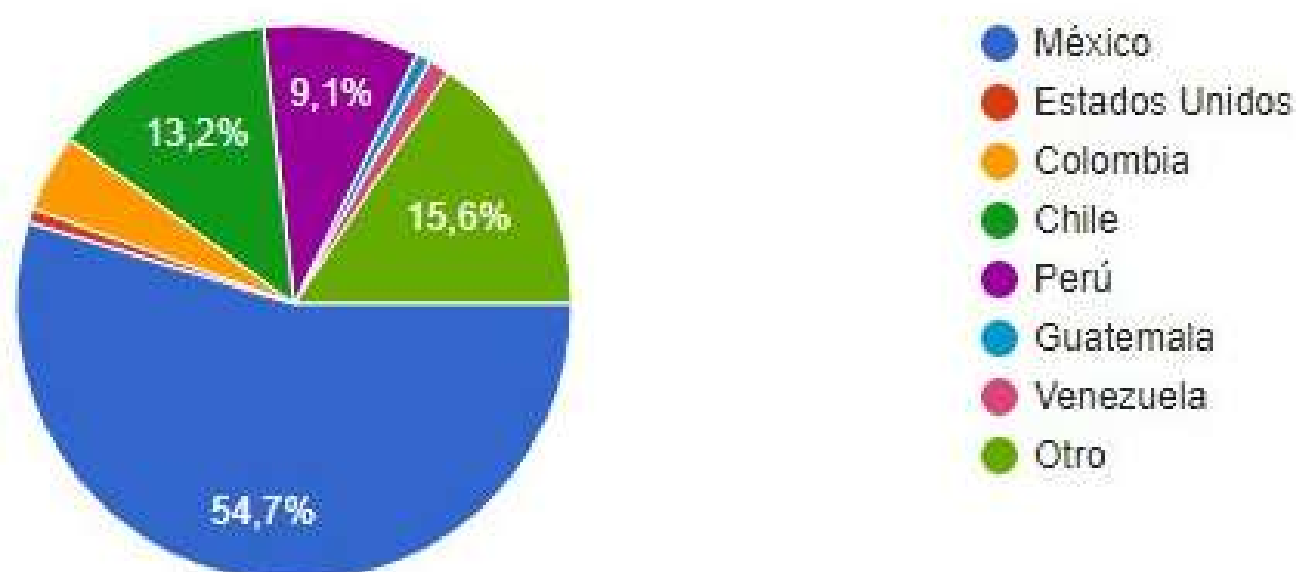
SOBRE LAS PARTICIPANTES



Si bien hay una gran diversidad, la encuesta se realizó a jugadoras de servidores de Latinoamérica, por ello, la mayoría son de México, Colombia, Chile y otros. Las edades son variadas, siendo las jugadoras de 21 a 25 años las que más juegan.

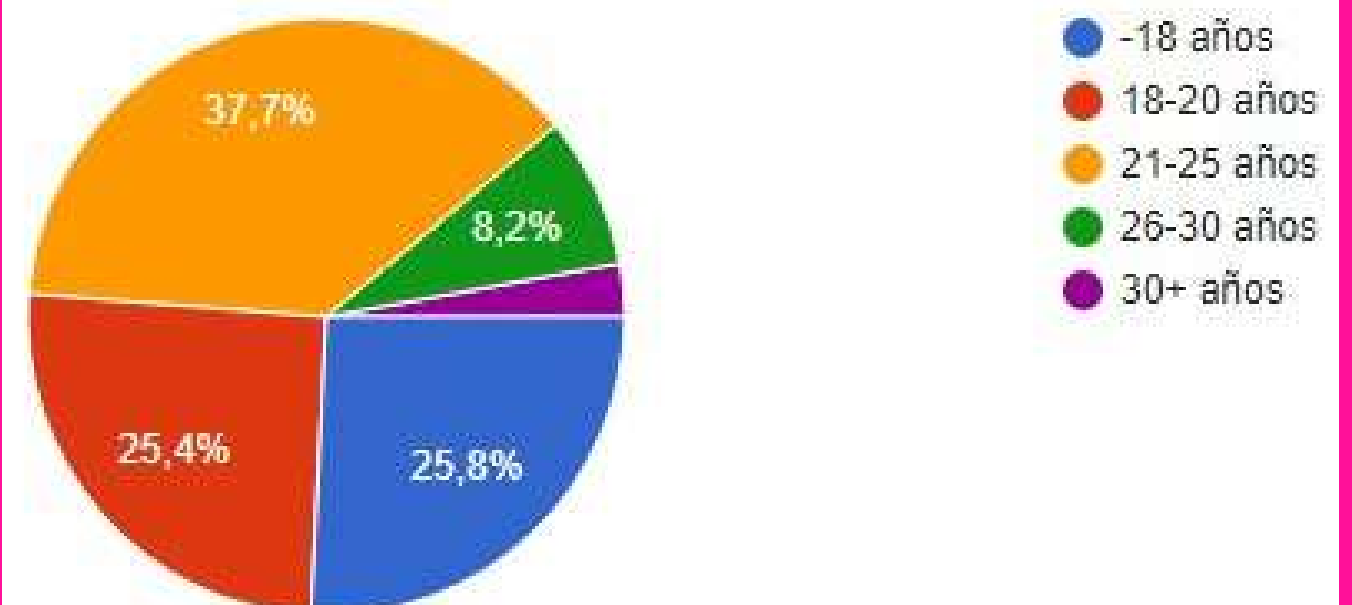
Lugar de residencia

243 respuestas



Edad

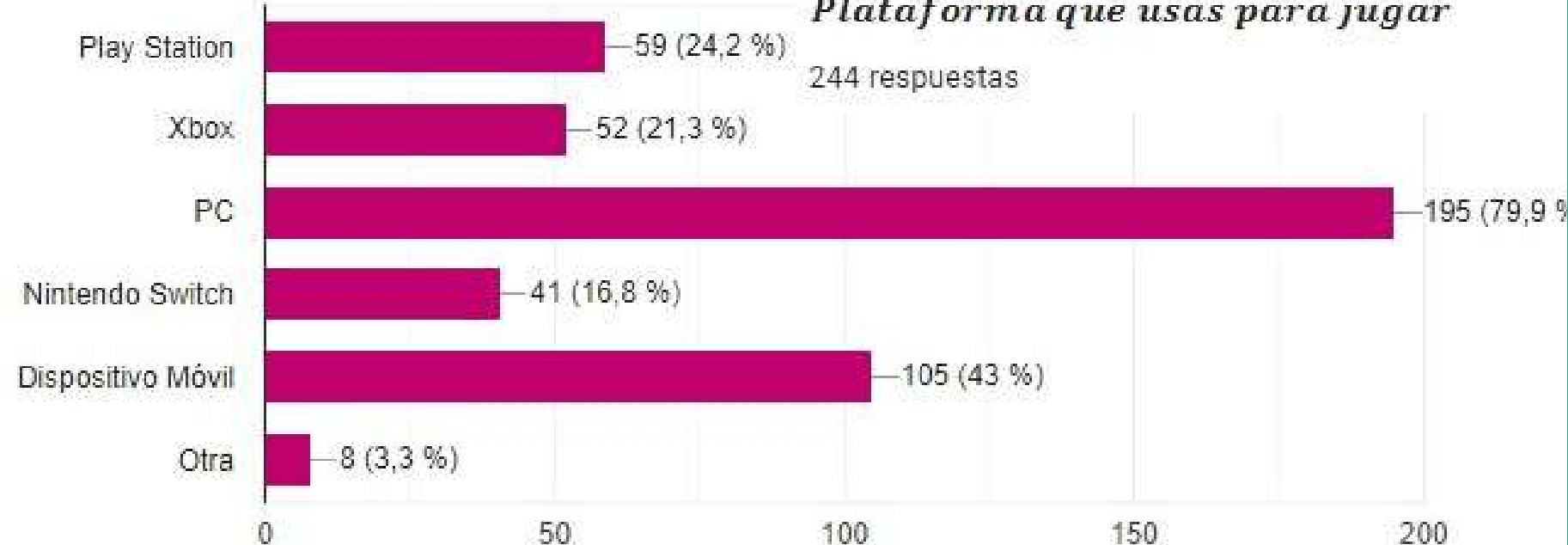
244 respuestas



El fácil acceso se hace presente pues no son las consolas las que lideran las plataformas de juego, sino los dispositivos móviles y las computadoras (PC). Hoy en día, es muy sencillo acceder a un teléfono que permita jugar desde juegos sencillos como puzzles y desafíos (como Candy Crush) hasta juegos más elaborados como algunos shooters (como Fortnite). Las computadoras se han vuelto indispensables en muchos contextos, en parte gracias a la pandemia y la necesidad de trabajo y estudio desde casa.

Plataforma que usas para jugar

244 respuestas



Gamertag o nombre de usuario

227 respuestas

DaniTovar03

yunn x8

Jager Duhast

Xbox: BuMaga1011 (Epic: CemitaDeBirria)

Isidorita#poto

Clover

CherryAndy

nahi/arminkeii

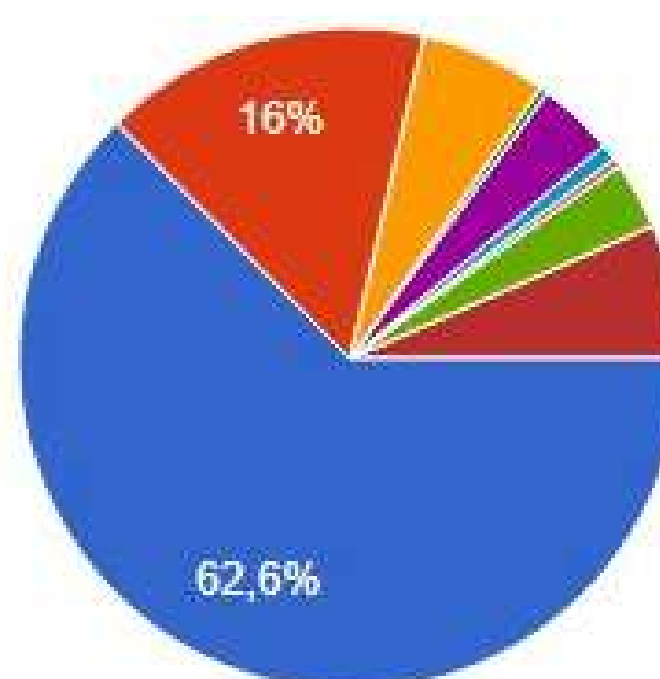


El **gamertag** es el nombre de usuario. Desde aquí vemos que no todas las chicas usan nombres "femeninos" o que revelen sus nombres reales. Los nombres ambiguos ayudan a no estar expuestas a la **violencia** que, por el simple hecho de ser percibidas como mujeres, se enfrentan muchas jugadoras.

Ellas, en mayoría, prefieren los videojuegos **shooter** (de disparos) seguidos de los de acción y aventura, siendo los de lucha y deportes los menos elegidos.

Tipo de juego favorito

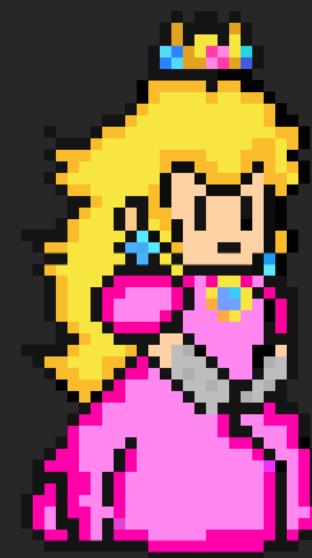
243 respuestas



- Shooter
- Acción y aventura
- Estrategia
- Deportes
- Simulación
- Musical
- Arcade
- Lucha
- Otro

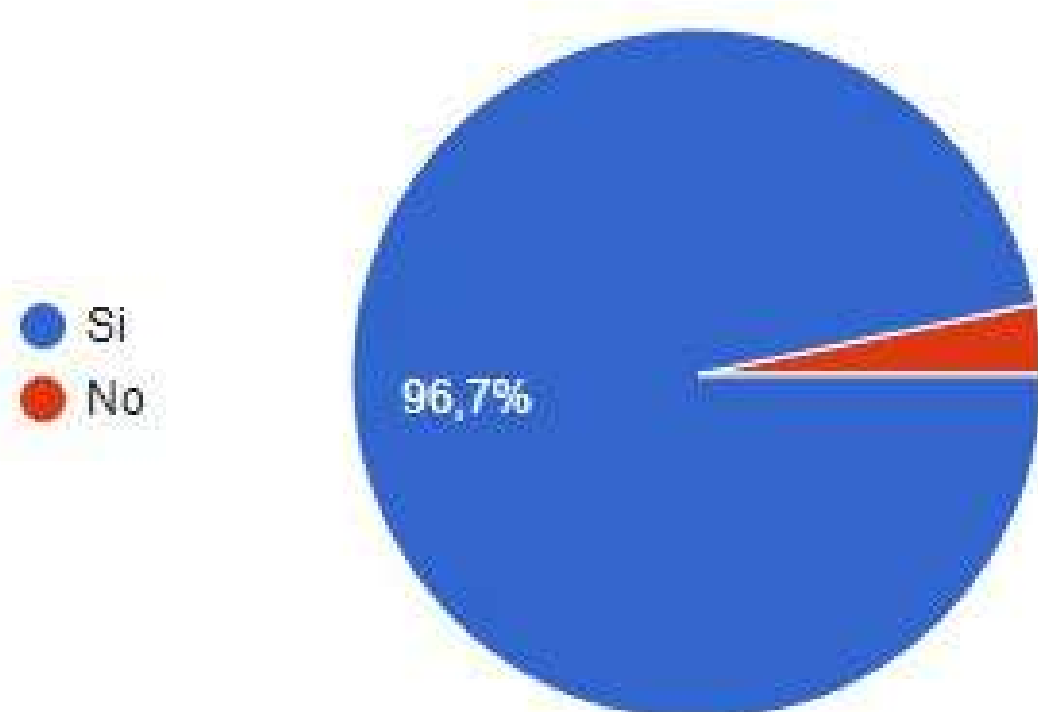


LOS VIDEOJUEGOS Y LAS JUGADORAS



¿Sueles jugar en línea?

243 respuestas



Las jugadoras, en mayoría, suelen jugar en **línea**, es decir, aquella modalidad que permite que de manera **remota**, más de 2 personas **interactúen** en tiempo real dentro del videojuego, ya sea mediante chats predeterminados, de texto o de voz.

Y un casi cuarenta por ciento lo hace con amigxs que conocen por medio de esta modalidad de juego o los grupos donde estos se socializan.

¿Con quién sueles jugar la mayoría del tiempo?

244 respuestas



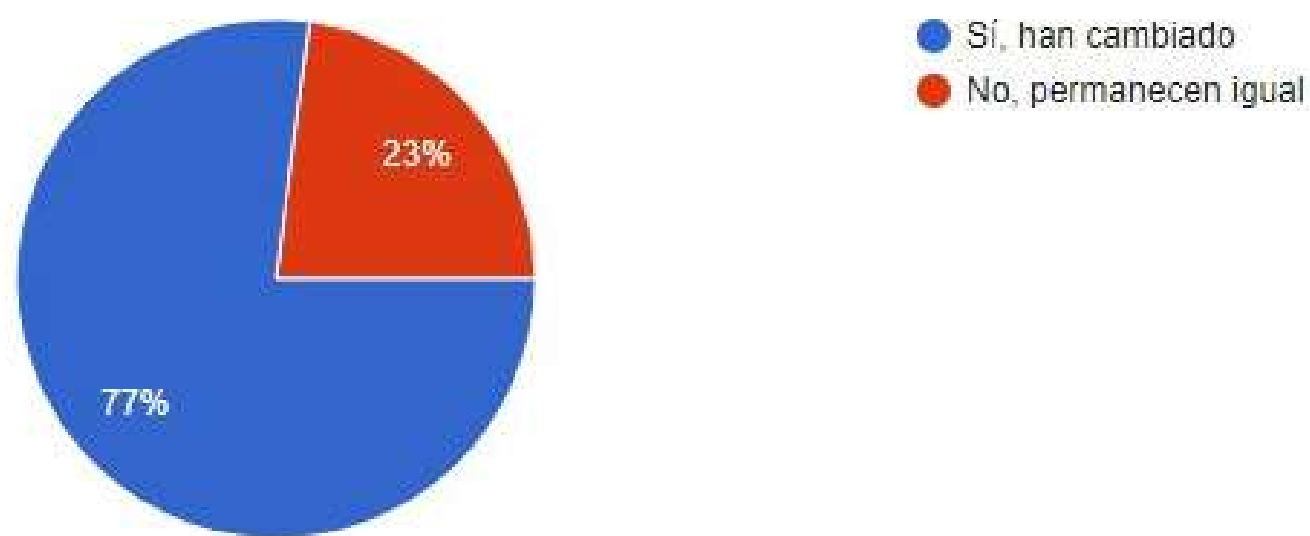
Con ello notamos la relevancia de la **socialización** mediante los videojuegos, y cómo estos llevan hacia una **convivencia cotidiana** con personas con quienes se pueden comunicar aún cuando no se encuentren físicamente cerca.

La **pandemia** por COVID-19 **modificó** la forma en que todas habitan el mundo, del mismo modo, las **formas** en que se juega. Algunas aumentaron su tiempo dedicado, otras lo redujeron, se diversificaron los tipos de juego. En el caso de las participantes, solo el veintitrés por ciento **no** cambiaron nada en sus dinámicas cotidianas.



¿Han cambiado tus dinámicas y formas de juego a partir del inicio de la pandemia?

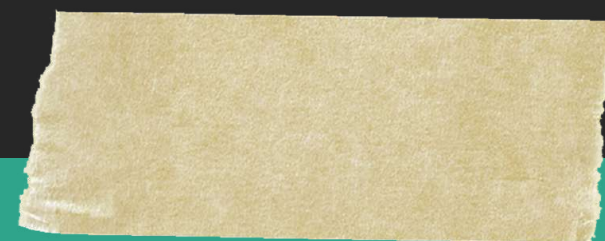
244 respuestas



La realidad, en estos tiempos, puede ser un mundo agotador; las noticias, los decesos, el caos mundial exigen un tiempo libre, que los videojuegos han permitido **vivir**. La ruptura de esta **realidad** y la **realidad virtual** **no** deberían estar peleadas. Muchos **beneficios** pueden encontrarse como el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales.

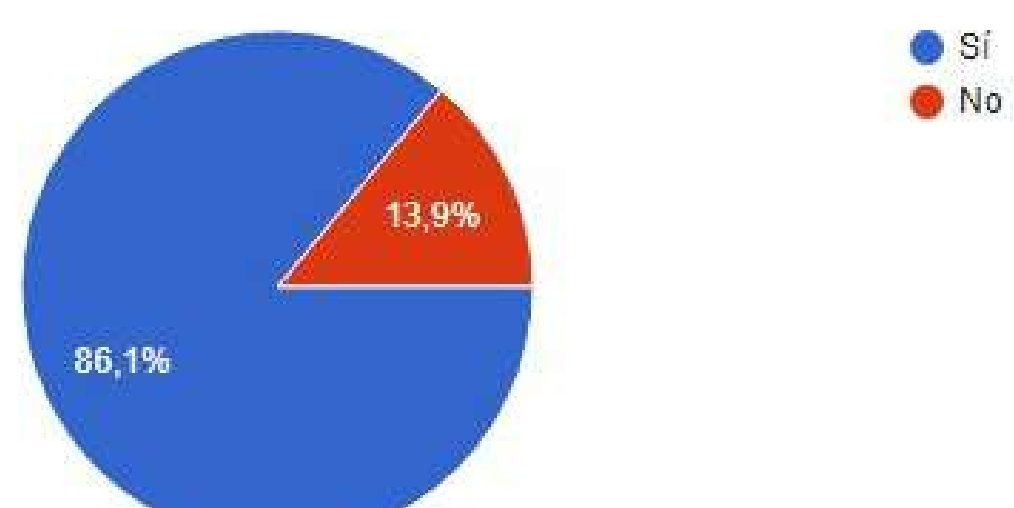
De igual importancia, la mayoría de las jugadoras consideran que los videojuegos tienen un papel **más allá del entretenimiento** en sus vidas.

Algunas pueden hacerlo en forma de trabajo, de un hobby más serio o de competencia.



¿Consideras que los videojuegos tienen un papel en tu vida más allá de únicamente el entretenimiento?

244 respuestas

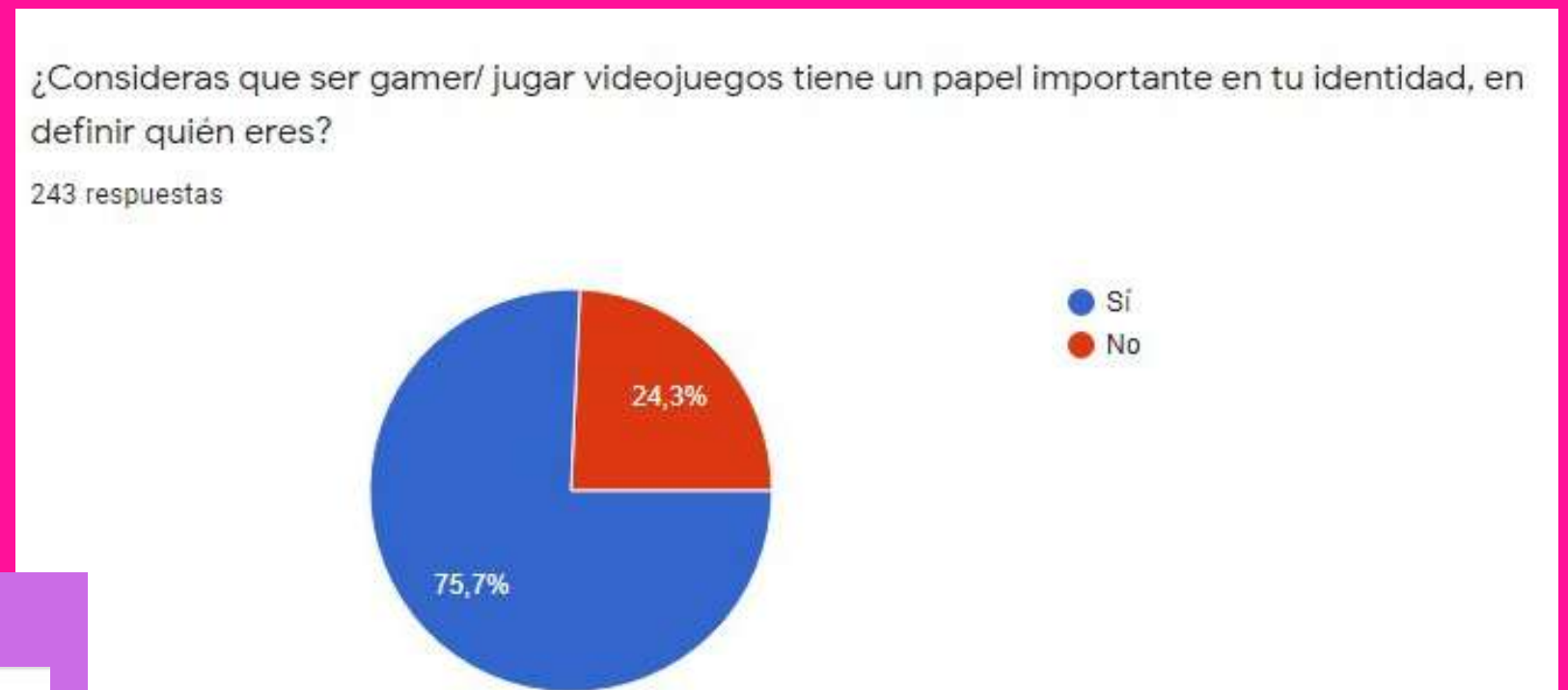


RELACIONES IDENTITARIAS



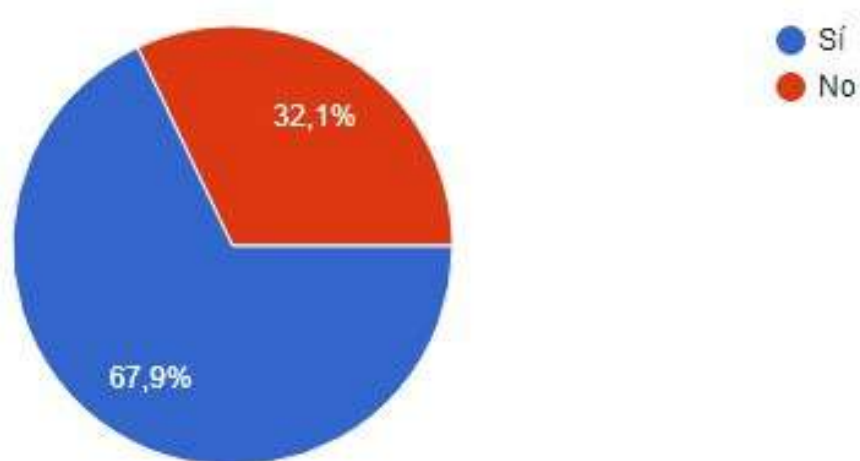
Una parte importante de jugadoras consideran que ser gamer es una parte **importante** de su vida y de la forma en la que se conciben; de su **identidad**.

Existen diferentes formas de identificación. El simple hecho de no tener que usar el nombre real, la creación de un avatar personalizado a gusto de la jugadora o el sentirse afines a personajes previamente creados permiten que la identidad **fluya** de una manera más libre que en la vida cotidiana de relaciones cara a cara, pues en ella, se está inmerso en una cultura, con costumbres y roles marcados que pueden romperse al entrar a un videojuego.



¿Te has sentido acompañada, escuchada, identificada a través de la historia de algún videojuego?

243 respuestas



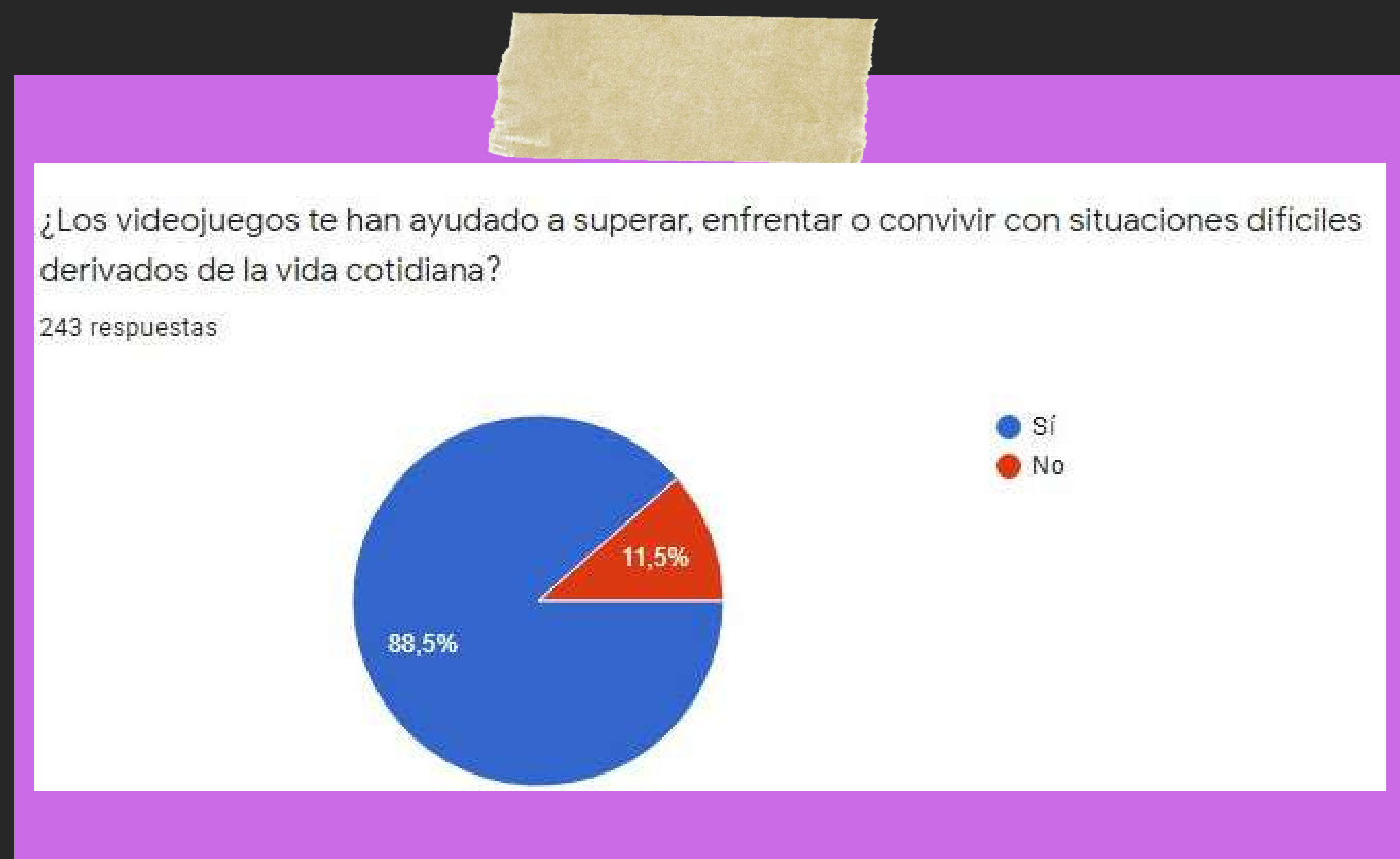
Las historias forman parte importante del juego, y a través de ellas se puede empatizar con los personajes. Es importante que los desarrolladores apuesten por una diversidad no sólo sexogenérica, como se ha propuesto en los últimos años, sino diversidad de historias, culturas, temáticas, épocas, hace una experiencia enriquecedora.



Los juegos, y no solo los videojuegos, son una herramienta muy útil para conocer el mundo, la forma en que podemos resolver problemas y enfrentar situaciones.

Por ejemplo, en ocasiones los psicólogos y psiquiatras han utilizado la personalización de avatares para sustituir el test del dibujo de la figura humana y así observar cómo el individuo se observa tanto a sí mismo como a lxs otrxs. También, al trabajar con algunos casos de neurodivergencias, se utilizan juegos donde el personaje tenga comportamiento disperso, preocupaciones, entre otros, y que el jugador deba centrar su atención y habilidades para realizar los retos que el juego propone, como el caso de **Crash Bandicoot**, usado para técnicas de concentración en pacientes con TDAH, o **Celeste**, para técnicas de control en crisis de ansiedad.

En este caso, casi el noventa por ciento de las participantes **afirman** que los videojuegos las han ayudado con situaciones complicadas de la vida cotidiana.



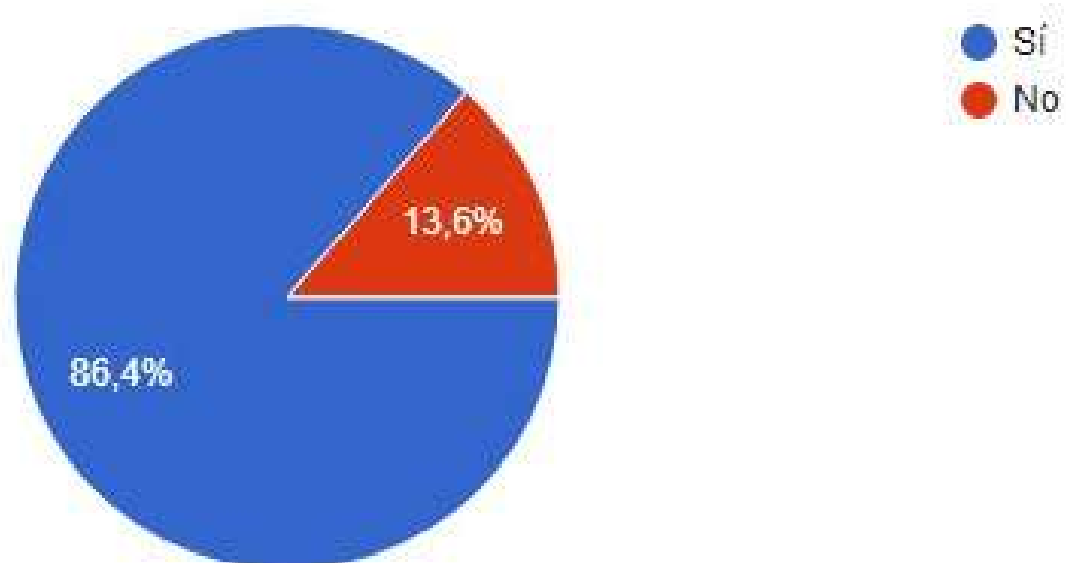


Identificarse y empatizar es un proceso que puede ser independiente o complementario, pero de ahí parte en gran medida la forma en que los juegos apoyan en la formación de habilidades en lo que llamamos mundo real.

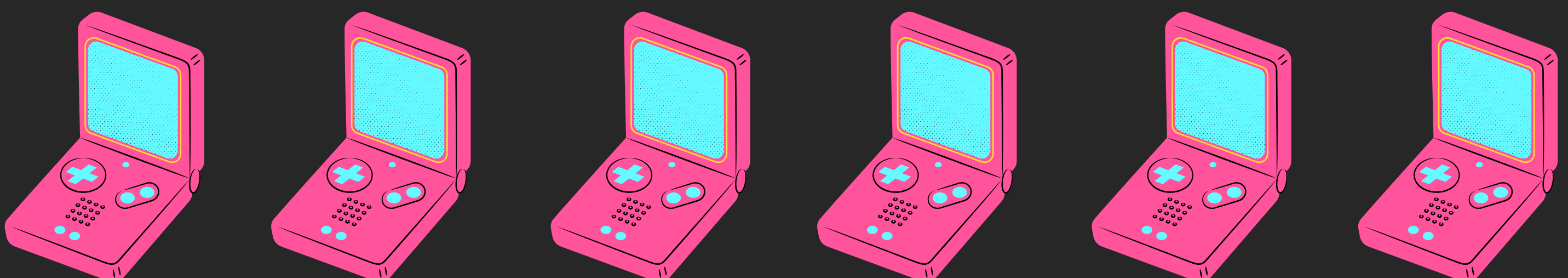
Introducir historias diferentes, jugabilidad distinta, personajes de todos los tipos, permite que al jugar, quien lo hace se encuentre aprendiendo y apprehendiendo habilidades y valores a través de las actitudes, los retos y los planteamientos de cada fase del juego. Es posible hacer procesos educativos eficientes a través de estos, y los juegos de video son una gran ventaja en la actualidad.

¿Has encontrado en los videojuegos y su comunidad formas de reflexión, aprendizaje y acompañamiento?

243 respuestas



En mayoría, las jugadoras sí han encontrado formas de reflexión, aprendizaje y acompañamiento en estos procesos.



FORMANDO COMUNIDAD



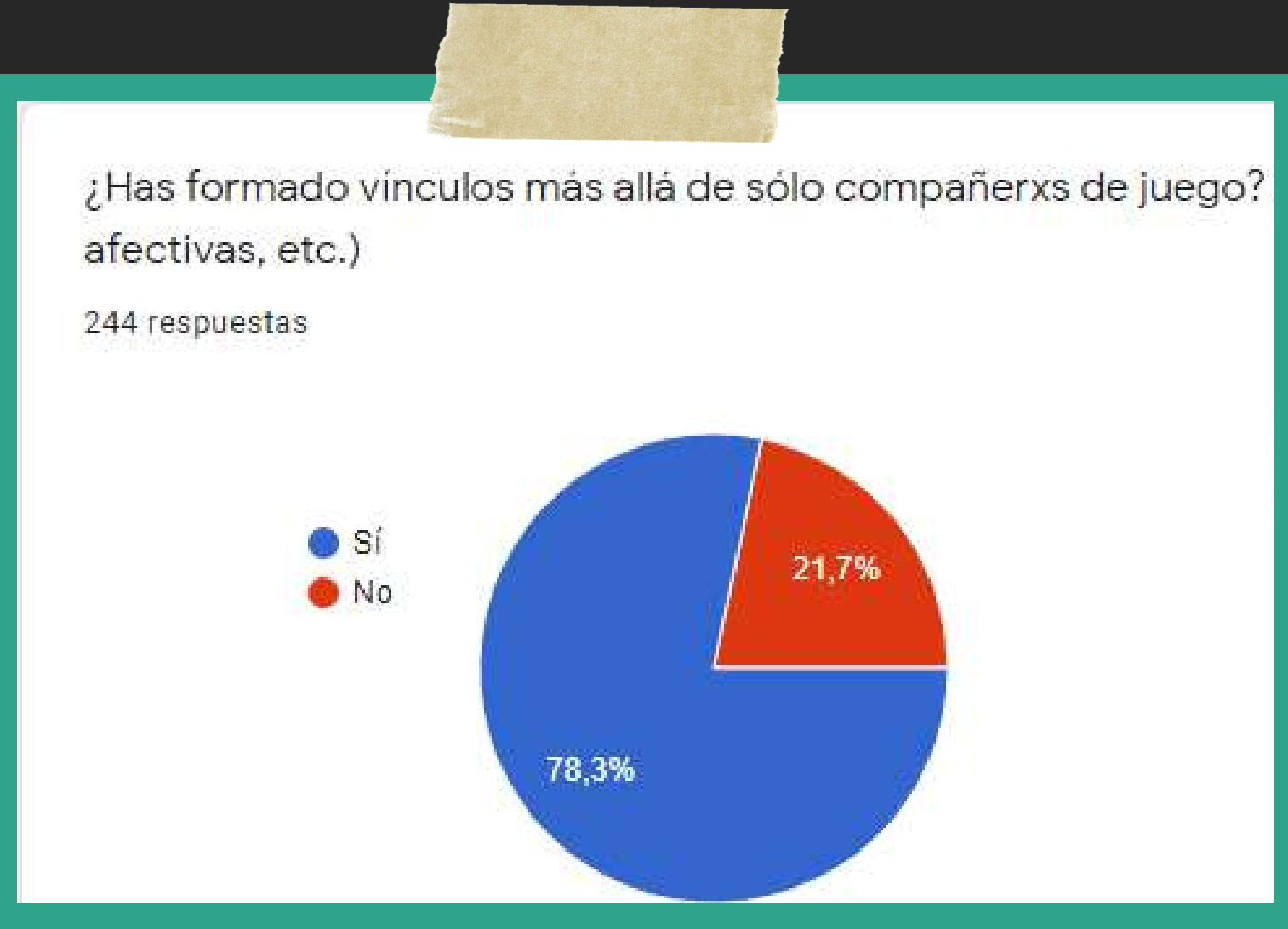
Después de lo observado con anterioridad, se puede afirmar la importancia de los videojuegos en la **cotidianidad** de las jugadoras. Entonces, el formar parte de el grupo de personas que juegan y que tienen contacto entre sí cada día es de igual forma importante.

En mayoría las jugadoras ingresaron a las comunidades femeninas debido a que buscaban **alternativas** a grupos de convivencia mixtos, o razones **relacionadas** a esto mismo, como el acoso, la discriminación, el hostigamiento.

Existen grupos en diferentes plataformas, como facebook o discord.

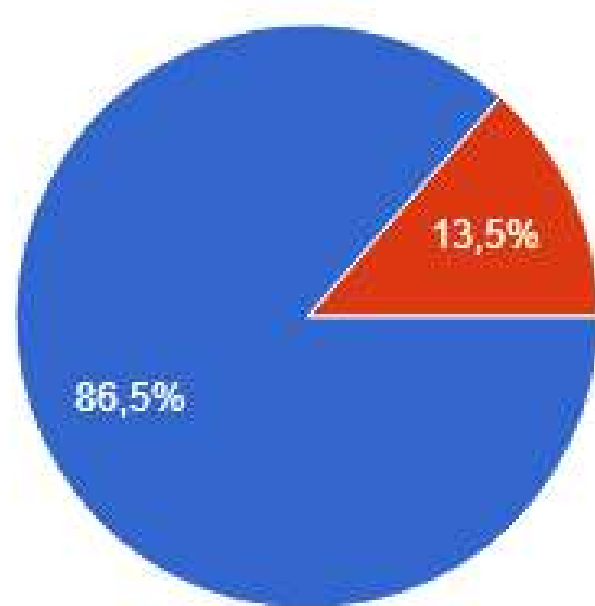


Gracias a ello, y como sucede en general en la **comunidad gamer** mixta también, se forman **vínculos** de amistad, románticos, entre otras, gracias a esta convivencia que puede romper las barreras de la virtualidad. Las amistades formadas a través del **gaming**, a pesar de ubicarse en un plano usualmente considerado fuera de lo real, **son reales**.



El grupo o grupos de los que formas parte ¿Te hacen sentir acompañada?

244 respuestas

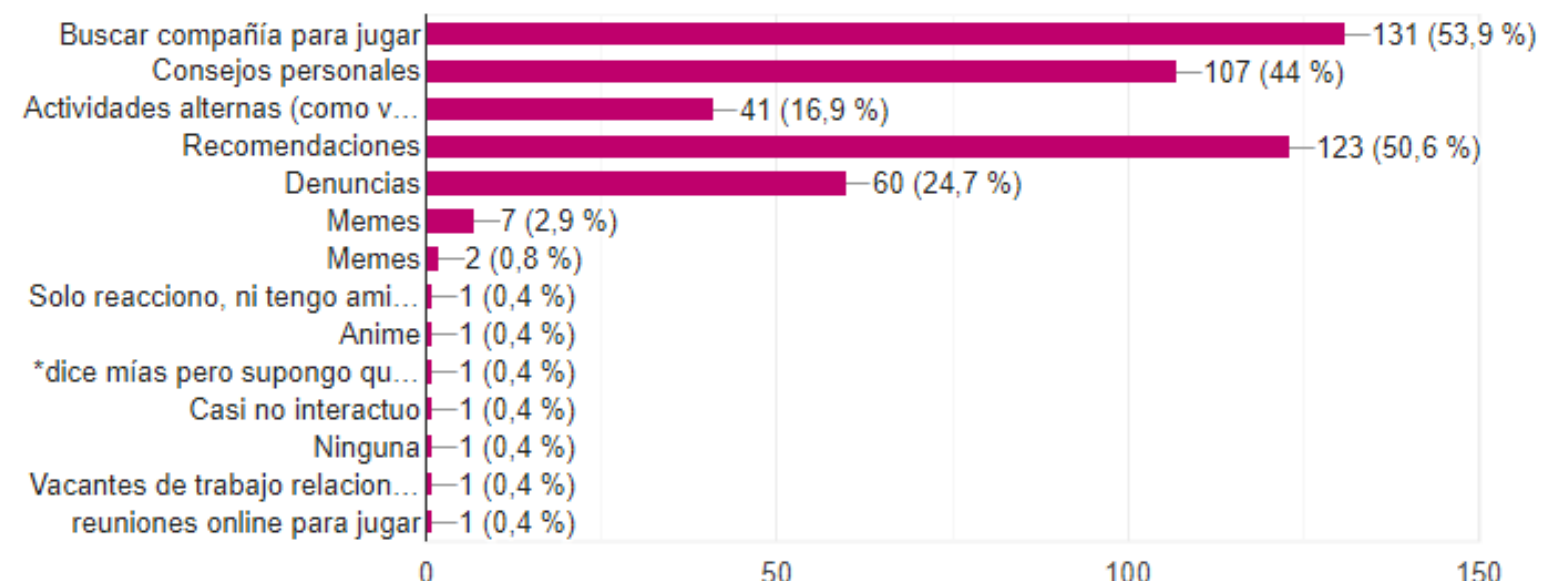


● Sí
● No



¿Cuáles son las publicaciones con las que más interactúas?

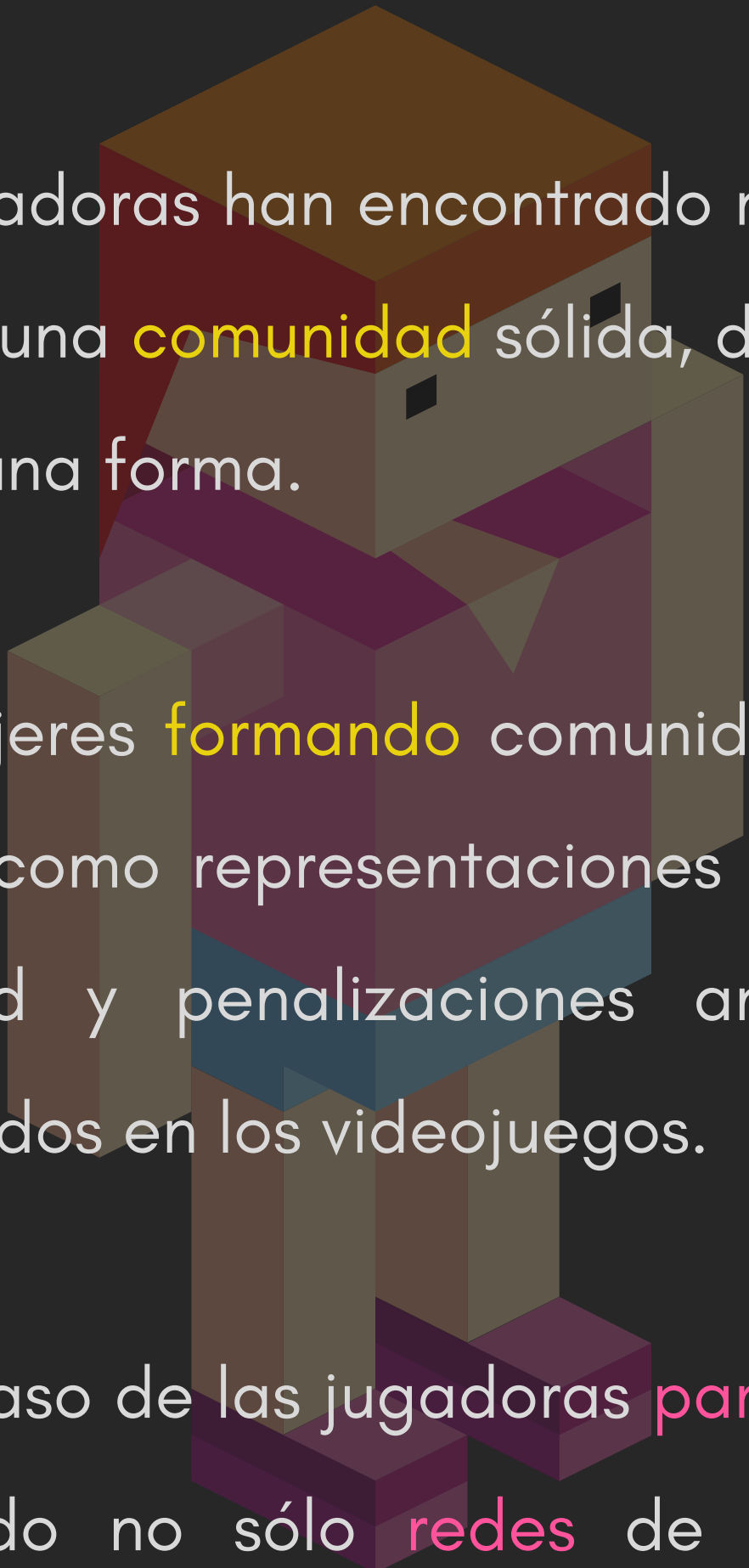
243 respuestas



Estar en **comunidad** es compartir el espacio, compartir historias, proyectos, y de ello deriva que no solo un aspecto de la vida de las jugadoras esté involucrado. Se **comparten** espacios para hablar sobre juegos, denunciar personas que las han violentado, así como ver películas, hablar de otros temas como la familia, lxs amigxs, la escuela. Estos grupos virtuales ya no son sólo un espacio sobre videojuegos; son el lugar donde las gamers conviven, comparten, interactúan, **viven**.

CONCLUSIONS





Las jugadoras han encontrado maneras de **crear** espacios seguros y al mismo tiempo, formar una **comunidad** sólida, donde cada una de las integrantes logra sentirse parte de alguna forma.

Las mujeres **formando** comunidad han alzado la voz y logrado poner sobre la mesa temas como representaciones dignas, diversidad de personajes e historias, justicia, equidad y penalizaciones ante la discriminación y segregación de sectores vulnerados en los videojuegos.

En el caso de las jugadoras **participantes**, han decidido integrarse y jugar entre ellas, haciendo no sólo **redes** de compañeras, pues se apoyan aún fuera de los videojuegos, los cuales son un **aspecto importante** de su día a día gracias a que en ellos han encontrado una forma de entretenerse, convivir con la realidad, aprender y existir en un nivel personal e identitario.

A partir de la **convivencia** basada en la **igualdad** y el **respeto**, nacen experiencias positivas. Al final de la encuesta, mediante una pregunta abierta se pidió a las participantes mencionar cómo es que pertenecer a la comunidad ha influido en su experiencia, y han sido en mayoría respuestas positivas, con algunas neutras. **Formar comunidad** es, entonces, un aspecto importante para el **mejoramiento** de la **experiencia** de las jugadoras y ésta genera una mejor sensación cuando está libre de discriminación, violencia y machismo.



Lo anterior es importante pues los videojuegos, al ser parte importante de la vida de muchas personas alrededor del mundo, tienen influencia más allá de lo virtual. Jugar, crear e incentivar el desarrollo de videojuegos incluyentes en todo sentido puede:

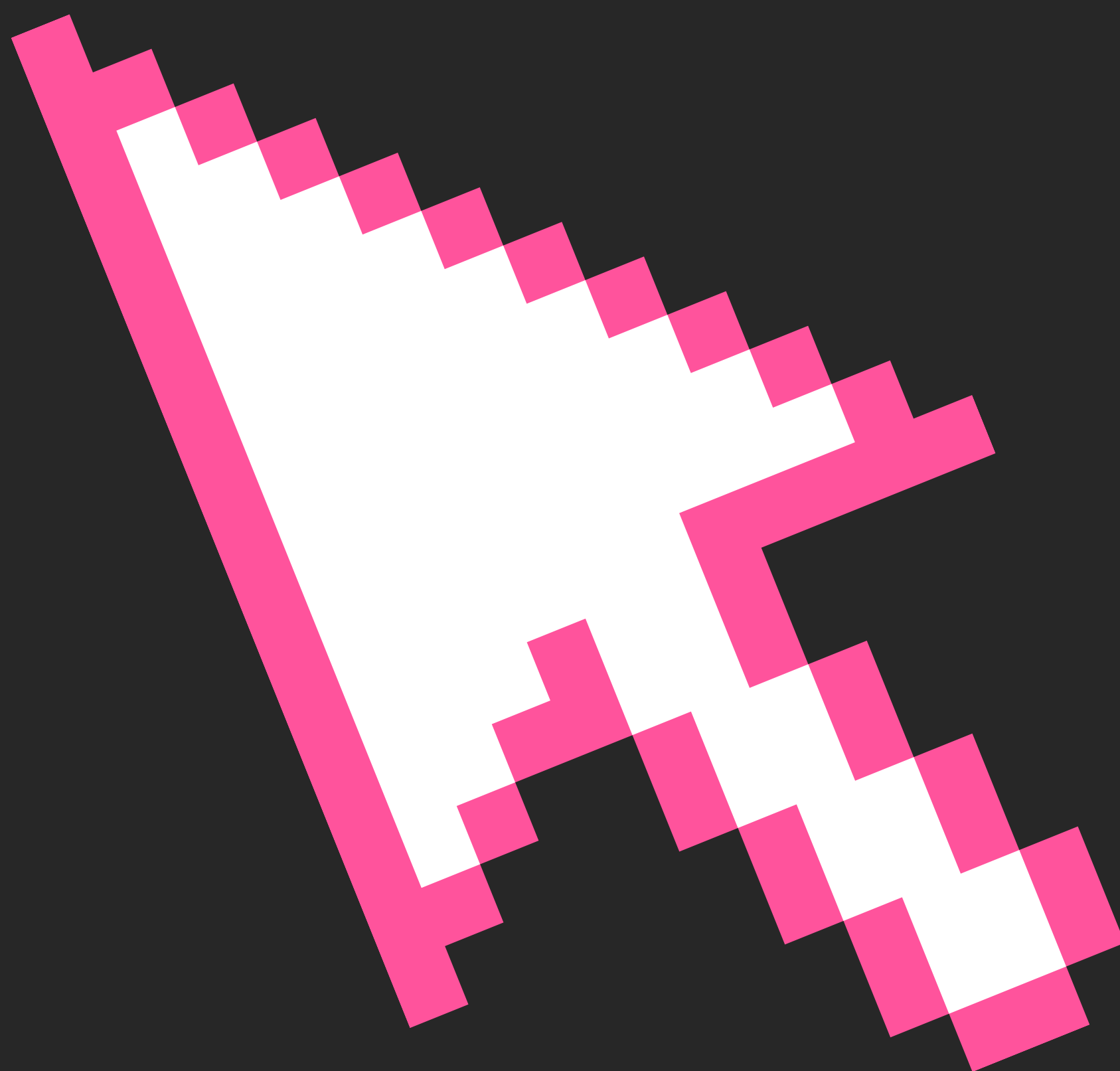
Hacer más fácil el acercamiento de las infancias a los juegos, la ciencia y la tecnología, y las niñas que despierten un interés por ello no se sientan fuera de lugar por ser un ambiente masculino.

Atraer nuevas jugadoras que puedan iniciarse en un ambiente sano, que su primer acercamiento no sea un reto por la condición de género.

Que los y las jugadoras sean más abiertos ante la diversidad en la vida tanto virtual como fuera de ella.



LINKS DE INTERES



Formulario empleado

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe4GliGzFmqwNPQYTBtMbX0gtSEItYm4X0wqLL2r-hvBpVfQ/viewform>

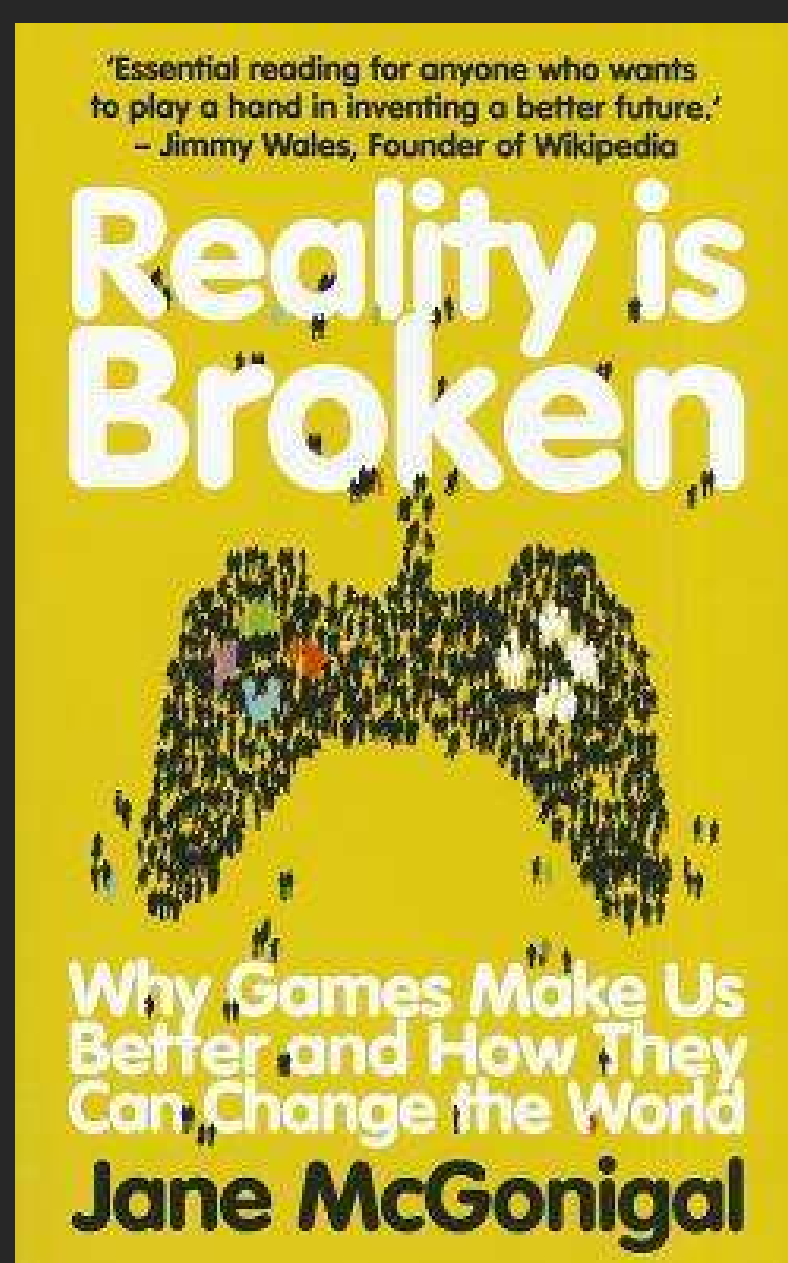
Respuestas en excel

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1UFT6OAqqblXvg8QhcuDlovQWd8qnP3CzO0Qlh0ejWUs/edit?usp=sharing>

Podcast

Impersonificación del avatar

<https://open.spotify.com/episode/0MIPsTF7OMPC6ZkOIQs9Eg?si=33GcbGDdQNODk8q6COFYzQ>



Libro

Reality is broken

https://educacaoofisicaaefcps.files.wordpress.com/2018/07/reality_is_broken.pdf