

VIDEOJUEGOS Y AUMENTO DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO  
EN PANDEMIA COVID-19

VIDEO GAMES AND INCREASE IN GENDER VIOLENCE  
IN PANDEMIC COVID-19

DRA. MARIA ESPERANZA ZIMBRON NIETO

maripi.zimbron@gmail.com

Resumen

El diseño habla de la sociedad que lo usa, transfiere cultura e identidad de un pueblo, su perpetuación dependen muchas veces de objetos de consumo que lo definen. Los videojuegos y las representaciones conllevan mensajes, con intenciones claras de generar respuestas, las cuales pueden ocasionalmente alterar el orden y valores. Las representaciones son una ventana a mundos diversos, la alza de consumo de tecnologías en tiempo de confinamiento, presume formas de entender y concebir las relaciones de género. Se detecta aumento de la violencia de género en #Quedateencasa.

Palabras clave: confinamiento, videojuegos, violencia de género.

Abstract

Design speaks of the society that uses it, transfers culture and identity of a people, its perpetuation often depends on consumer objects that define them. Video games and performances carry messages, with clear intentions to generate responses, which can occasionally alter order and values. The representations are a window to diverse worlds, the rise in consumption of technologies in confinement time, presumes ways of understanding and conceiving gender relations. An increase in gender violence is detected in #Stayatathome.

Key words: confinement, video games, gender violence.

## Introducción

El mundo ha cambiado, la vida de las personas ha dado un vuelco desde que se anunció la llegada del COVID-19, un virus microscópico que obligo a replantear y repensar nuestro pasó como especie humana en el planeta. En las últimas décadas el mundo pide auxilio desesperado por la invasión desmedida a la naturaleza; perdimos de vista lo vital para satisfacer las necesidades idealizadas sobre consumo excesivo, nuestros valores se centraron en la materialidad. Esta pandemia nos ha abierto los ojos de golpe, mostrando que lo verdaderamente importante es algo más, conservar el equilibrio se vuelve una prioridad ante las consecuencias de tales abusos.

Como seres de comunicación requerimos seguir conectados, tanto por las necesidades de socialización, como por las necesidades de permanecer integrados al mundo y a la vida económica. El desarrollo de la sociedad en el ciberespacio se desbordo a partir de ésta pandemia, el mundo real se cerró para abrir e integrar el mundo virtual. Una virtualidad aún desconocida sin límites claros, que hoy día es la ventana para salvar la sinergia mundial. La interface en las telecomunicaciones y sistemas transmedia, ha logrado crear un mundo alterno que gracias a la pandemia creció de manera forzada, dando sustento a la interrelación social.

Sin embargo, a pesar del avance tecnológico el #Quedateencasa también presenta problemáticas sociales planteadas con anterioridad por décadas, como la violencia de género, en algunos casos el confinamiento trajo consigo la permanencia en un lugar hostil, algunos hogares representan la vulnerabilidad e inseguridad en especial para las que permanecen en confinamiento.

Las redes sociales han cobrado mayor importancia y los sistemas de entretenimiento desde casa, como los videojuegos se han convertido de ser un consumo recurrente a ser también necesario, sobre todo porque se define como una plataforma de socialización alterna. El cuestionamiento sobre su uso y mensaje permanece, ¿Qué enseñan?, ¿Qué estereotipos y roles se aprenden a través de esta plataforma?

## Interconectividad en pandemia

La tecnología se ha apoderado de nuestros espacios y tiempos, la dependencia a continuar informados y actualizados hace que la conectividad se haya instalado de forma permanente en nuestras vidas sin retorno, a pesar de tener inconvenientes como la inmersión a contenidos sin discriminación o la voracidad por la cantidad de información, también ha provocado que nos conozcamos más como sociedad mundial.

Sin duda alguna la comunicación digital llegó para quedarse, ahora más que nunca se hace necesario el uso de tecnologías como herramienta hacia la inclusión. Las actividades giran en torno a la interface. Nos damos cuenta como los límites de la privacidad pueden verse expuestos por la invasión de sistemas que están en batalla constante por ganar mayor número de audiencia. Grandes empresas han quebrado y han desaparecido, empresas que tardaron años en construirse en semanas quedaron en banca rota, su esencia dependía de la presencia humana.

Sin embargo las empresas pioneras en la comunicación a distancia y la virtualidad cobraron importancia y dieron un repunte inesperado el cual había sido proyectado a años. En especial las que ofrecen una comunicación con imagen que trata de mostrar a las personas y sus gestos corporales; como zoom, google meet, o video llamadas entre otros.

El confinamiento hizo evidente las modalidades de productividad como home office o home school; dentro de los hogares los integrantes se ven en la necesidad de conectarse a diferentes plataformas en tiempos simultáneos para continuar y rescatar sus actividades.

Retomemos el hecho que el ser humano es social y plataformas virtuales permiten la comunicación, a pesar de las adversidades que se presenten en el exterior o las consecuencias de la pandemia a futuro. En el confinamiento en casa se observa la excesiva conectividad y el uso de videojuegos se incluye como un consumo de primer orden.

Haciendo una comparativa entre la comunicación real y virtual, nos enfrentamos a que la comunicación real tiene limitantes, en la presencia existe la vulnerabilidad, se detecta una necesidad de regresar a conversaciones cara a cara, para aprender sobre la introspección, la empatía, la lectura de movimientos, expresiones y signos personales que emiten mensajes (Turkle, 2017).

Otros autores como Spitzer, usan el término “Demencia digital” donde hace referencia a que las tecnologías en un uso desmedido, lo que puede llevar a la pérdida de la memoria, la concentración, la reflexión, la expresión oral y la capacidad de comunicación corporal. El pensamiento crítico y la creatividad también se topan con el uso excesivo de conectividad donde se muestran las representaciones sin ser sujetas a cuestionamiento (Ho Chau, 2018).

En el confinamiento el consumo a través de pantallas puede representar una adicción, la fantasía que conlleva vivir en un mundo virtual, puede provocar perder el sentido del yo, el autoconocimiento y los límites entre los mundos (Turkle, 2017). La mente requiere descanso y soledad para encontrarse a sí mismo aprender a conocerse y conocer a los demás, es necesario limitar momentos específicos de uso, los distractores no dejan ser a la persona, la mantienen ausente de momentos reales.

### Videojuegos como sistema de consumo

Los videojuegos son un objeto de consumo, se definen determinantes en la creación de la cultura, especialmente dentro del grupo de la juventud, en este sentido puede llegar a influir en la construcción de la personalidad, son un sistema mediático que direcciona y transmite ideología, comunica valores los cuales se pueden reflejar en las interrelaciones personales.

Los videojuegos denotan los criterios de éxito o fracaso, establecen reglas claras en cuanto a las relaciones virtuales, como alcanzar el puntaje para seguir progresando sin importar el camino para lograrlo, las pantallas no son ventanas a otros mundos, son espejos donde se refleja el funcionamiento de nuestra sociedad.

Algunos juegos ofrecen la opción de convertirnos en la persona que deseamos ser, experimentando una vida diferente con posibilidades que nos satisfagan de una mejor forma, los videojuegos aceptan a los *gamers* sin distinguir entre privilegiados u oprimidos; ricos o pobres; homosexuales o heterosexuales; amados u odiados; todos reciben las mismas oportunidades de inicio, este concepto en principio es a favor.

En la actualidad se plantean posibles contribuciones positivas como argumento de reivindicación de los videojuegos al colectivo juvenil, en métodos de rehabilitación o en diversas áreas relacionadas con la educación; el mundo virtual puede ofrecer un sin fin de oportunidades de éxito, donde la gloria se alcanza cuando te conviertes en un experto. Sin embargo, los discursos narrativos y las representaciones, así como las reglas de juego en relación al poder y la fuerza hacen que los valores hegemónicos perpetúen.

Existen juegos que conforman sistemas intertextuales transmedia (Montoya, et al., 2013), los cuales tienen la capacidad de crear una comunidad de jugadores que interactúan en el espacio simbólico colectivo tanto en la realidad como dentro de sociedades virtuales, el uso de videojuegos congrega una gran cantidad de participantes, en especial infantes y jóvenes, por lo tanto, se valida como un representativo suficientemente extenso de la sociedad, la necesidad humana de encontrar una comunidad o un lugar al cual pertenecer la integra los videojuegos.

Es a partir de estos sistemas intertextuales transmedia que se define el ciberespacio, dando origen a un espacio simbólico que se encuentra en un punto indeterminado en el interior de la pantalla y el servidor, se apoya en la red informática incrementando los canales de comunicación entre la gente real, por esta razón es pertinente definir el ciberespacio desde la interacción de los usuarios y no a partir de la tecnología que usa.

El ciberespacio abre la ventana para contemplar la formación de un mundo paralelo, donde se articula la sociedad simulada o virtual con prácticas reconocidas de la sociedad real; convirtiéndose en un espacio lleno de complejidades simbólicas; tantas o iguales como la misma sociedad en la que convivimos (Levis, 2013), y más

aún a partir de la pandemia de COVID-19 donde quedarse en casa es recomendable o incluso obligatorio.

a) Proyección de género en videojuegos.

Cuando hablamos de videojuegos partimos del referente que se trata de un mundo de ficción, es un cosmos imaginario donde los personajes han sido también inventados con parámetros de un compuesto social y cultural, se convierte en un supuesto universo manipulado, sin embargo son un discurso acerca de la realidad.

Cuatro décadas atrás ya existía la preocupación de la representación y la participación de la mujer en la industria de los videojuegos desde entonces los estudios han concluido que su papel es secundario y su estereotipo no promueve una imagen positiva (Márquez, 2014).

Los consumos culturales y en especial los sistemas mediáticos nos enseñan el deber ser como seres sexuados, nos permiten reconocernos a nosotros mismos y a los alternos; cómo construirnos y crear nuestro propio relato. Para los individuos es importante la asignación de género porque presupone la inclusión a un grupo social además de definir lineamientos establecidos de comportamiento, es decir proporcionan una guía, si los discursos al respecto fueran flexibles el género se tornaría un asunto con menos importancia y no sería un tema representativo en la definición de la identidad.

En el origen de los videojuegos tenemos el fenómeno de la damisela en apuros, donde fue muy bien representado por los diseñadores el rol que jugaban las mujeres en la sociedad este fenómeno ha dejado de ser usado en las narrativas. Las nuevas heroínas se retoman de fondo con valores similares a la objetivación de la mujer como en las series originales, un objeto de deseo; la representación ha cambiado de acuerdo a una sexualidad exagerada uso de curvas, cinturas estrechas y grandes senos, atributos deseables desde la “cultura del macho” (Díez Gutiérrez, 2018), una representación insinuante y seductora; sin embargo la construcción femenina es negada debido a que estas heroínas atienden a los valores masculinos

perpetuados; la lucha, la batalla, el hermetismo y la fuerza es la que prevalece, por lo que el discurso machista lejos de entrar en discusión, se refuerza.

Por lo tanto las representaciones de género en videojuegos siguen siendo un tema en discusión, puesto que no se ha llegado al punto de equilibrio y la mejor manera de comunicar los estereotipos.

b) Estereotipos de género en la juventud y su relación con la violencia.

El manejo de la violencia en los videojuegos queda lejos de una conciencia moral, el significado de la muerte se aleja de la mística humana, la narrativa no permite la reflexión ante estos hechos, el manejo de la violencia es descarada, la frivolidad de la agresión no se compara con ningún otro sistema transmedia. El impacto entre realidad y virtualidad sigue siendo subjetivo.

Los juegos violentos son un espejo de la cotidianidad, los videojuegos violentos rescatan parte de la realidad y la proyectan en la pantalla. El modelo de acción en los relatos de los videojuegos usa la violencia explícita destructiva y sangrienta; este tipo de acción ocupa todo el tiempo y espacio en la narrativa, la obsesión paranoide del protagonista se centra en la lucha, la pelea y la destrucción, vencer y ganar, sin importar el cómo, este tipo de narrativa se encuentra normalizada y legitima los videojuegos.

Al respecto el avance de la tecnología ha dado la posibilidad de plasmar la realidad de forma genuina, la violencia y agresión se acercan fácilmente al espectador que en muchas ocasiones son infantes o jóvenes, este sector tiene a su alcance temas antes ocultos o filtrados por las telecomunicaciones, reflejan la conformación de la sociedad y los valores que se manejan en ella.

Un análisis de la integración de la personalidad con los juegos violentos, (Markey y Markey, 2010), demostraron la existencia de niveles de violencia elevados en jugadores que preferían este tipo de juegos. En contraparte otro artículo sobre la explicación de los efectos de los videojuegos violentos en los delitos demostró una correlación entre la menor frecuencia de delitos violentos cometidos por jóvenes y

el aumento del consumo de los videojuegos violentos (Cunningham, et al., 2011). Por lo tanto, los resultados no son contundentes, tampoco demuestran la posible influencia sobre el comportamiento de los jóvenes.

Se incluye en aspectos negativos la concepción y representación de la mujer, la cual es usada como una parte ínfima del protagonista, es a la que hay que rescatar, o en otros casos es la que quiere parecerse al macho alfa cuando se muestra luchando imitando su rol, o es un objeto sexual cuando se plasma en la imagen con características sexistas, generalmente es vulnerable ante las acciones del hombre; con estos estereotipos la relación hombre-mujer se sigue mostrando a partir de la hegemonía del poder, añadiendo elementos de conceptualización propios de los videojuegos.

En el caso de los videojuegos existe una doble experiencia, por un lado el sujeto manipula el objeto a través de los controles, y por otro lado también es el protagonista de la pantalla, la identificación con la simulación de los actos, puede llegar a ser una experiencia muy real (Levis, 2013). En el primer caso el aprendizaje es físico-motor, que puede no contener connotación negativa; en el segundo caso la identificación personal puede contener aspectos de la conformación de la personalidad, valores, y movilización de emociones, tomando en cuenta la tendencia hacia el pensamiento mágico de los infantes y juventud, puede llegar a influir alejándolos de sus propios principios y de la realidad misma.

Philip Zimbardo psicólogo del siglo XX, demostró que el entorno puede influir a las personas, se constató que el contexto puede llegar a cambiar drásticamente el carácter de las personas. Esta postura es aplicable al confinamiento por pandemia, donde el entorno dentro de los hogares puede causar irritabilidad y agresión entre los que comparten día tras día el mismo espacio, lidiando con las problemáticas internas y externas.

Una persona se puede describir como de comportamiento normal sin embargo puede llevar a cabo atrocidades inimaginables, deshumanizando a otros (García Carrasco, 2020). El mismo estudio concluyó que el anonimato es determinante para efectuar conductas sádicas, la persona puede llegar a pensar que no es

responsable de la acción, se pierde identidad acudiendo a una máscara de personalidad falsa, al respecto existe una analogía con los videojuegos, porque el *gamer* no se muestra tal cual es, se oculta detrás de la pantalla.

Con apego al discurso de que los objetos nos conforman, identifican y definen estaríamos mostrando que los juegos de lucha, combate o tiro que son los que contienen altos niveles de violencia de todo tipo incluyendo la de género, estarían contribuyendo a conformar personas en proceso de maduración.

El 75% de los gamers afirman que sus familias desconocen los contenidos y valores de los videojuegos. Los mensajes se dirigen en el sentido de cómo deben ser o actuar, estos representan simbólicamente los estándares conteniendo las características de la mujer o el hombre ideal (Díez Gutiérrez, 2018).

Las medidas de protección para los menores son prácticamente nulas. Las familias se quejan y preocupan del tiempo excesivo que pasan los adolescentes expuestos a los videojuegos violentos, su preocupación va en el sentido que no saben que consecuencias tendrá, sin embargo son permisivos.

En la investigación *Factores modeladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos* (2013), se encontraron resultados positivos principalmente en los adolescentes a la respuesta agresora favorecidos por la influencia de los videojuegos violentos, constatándose a través de creencias, estados afectivos, y comportamiento propio de agresores, se activa el organismo fisiológicamente y baja la conducta altruista, después de la exposición, se mantiene la activación y la tendencia a respuestas agresivas transitorias e impulsividad, se detecta ira como factor de agresividad y niveles de ansiedad.

La exposición a videojuegos no es en sí el factor que modula la respuesta agresiva, sin embargo la edad y el género si determinan el nivel de agresividad, el resultado arrojó que a mayor edad mayor respuesta agresiva, encontrando su punto más alto en los jóvenes de entre 13 y 15 años, se concluyó que la exposición a contenido multimedia violento repercute en los niveles de ira. A través de estudios como este que determinan el uso de videojuegos con contenido violento de cualquier tipo, puede detonar la ira y la agresividad.

C. Anderson de la Iowa State University, catedrático del Departamento de Psicología publicó en un artículo (Douglas A Gentile, 2009), con base en numerosas investigaciones al respecto, afirma que los efectos de los videojuegos violentos pueden variar según factores externos a los *gamers*, componentes como el lugar, la hora, el modo de juego; si se juega en primera persona se considera es un impacto directo al área cognitiva del jugador por la posible identificación total con el agresor. También influye el rol del *gamer*, militar, asesino, héroe, rescatador, drogadicto, militar entre otros; el tiempo de juego, la presencia de sangre, sadismo, tortura, o crueldad, la persona agredida; un hombre, mujer, objeto o alienígenas. Por lo que se expone, los videojuegos tienen un sinnúmero de combinaciones y el resultado sobre su uso también puede ser diverso.

Butler (2002), considera el género como fenómeno variable, el que surge de un conjunto de relaciones culturales e históricas específicas que se va formando en el hacer cotidiano, hasta volverse una verdad absoluta, por esto la importancia de los objetos y el entorno.

Sin embargo dados los conceptos opuestos de feminidad y masculinidad, sugieren un discernimiento complejo el tratar de ser amorosa y frívola; agresivo y compasivo; dulce y ruda; insensible y sensitivo, esta situación puede llegar a representar tensiones y contradicciones. En el caso de las masculinidades es claro que se suman a prácticas donde se muestran amenazantes hacia otro, marcación de territorio, consolidación de la fuerza, agilidad, y capacidad de combate; así los hombres son alentados a tener estos logros, temática que algunos videojuegos fomentan directamente. En relación a las feminidades, la experiencia de juego genera una tensión entre la necesidad de ganar y combatir y el impulso de esperar para cuidar al otro; sin embargo las formas femeninas alternas, incluyen la agresividad, competitividad, fuerza, control y autonomía; las mujeres pueden encontrar placer en el goce de aplicar fuerza física, debido a estos hechos se propone que la violencia sea remplazada por la agresión positiva que promueva la competencia en el sentido de mejorar.

Atendiendo a este argumento se plantea el hecho que lo femenino y masculino no se dividan por una línea impenetrable, el poder construir con flexibilidad el género podría dar la opción de renovar su propio concepto, personas integrales no regidas por el género dando cabida a conceptos antagónicos personificados en un mismo ente.

El videojuego reproduce el orden tradicional, se conceptualiza como un espacio significativo hacia la construcción de las categorías de género, es indudable que los juegos albergan la reproducción de estas. Los videojuegos podrían proponer formas diferentes de desarrollarse como seres humanos donde la estimulación e imaginación encuentre espacio alejados de los estereotipos centrados en el género.

#### Confinamiento como detonador de violencia de género

El año 2020 será recordado como el año negro, donde el COVID-19 ha causado estragos en el planeta, terminando con la estabilidad que la humanidad solía manejar y controlar de manera adecuada; la salud, la economía, la seguridad y las relaciones humanas se han visto afectadas, en la que algunos especialistas la denominan la peor catástrofe mundial.

Esta enfermedad nos ha obligado a vivir tensiones emocionales y económicas, sumado al temor de la pérdida de salud; la violencia intrafamiliar ha tenido un repunte y es reflejo de valores y parámetros relacionales establecidos, que bajo las circunstancias actuales se hace más evidente.

La ONU reporta en México en sus informes 11 feminicidios al día, sin duda la violencia de género una pandemia callada con mayor antigüedad que el COVID-19. El confinamiento en los hogares es recomendado para mitigar los contagios, sin embargo hay un factor más antiguo en este espacio que permanece

La declaración de la Directora Ejecutiva de ONU Mujeres, afirma que en confinamiento 4000 millones de personas se encuentran refugiadas en casa, y cada vez las líneas de atención y ayuda para combatir la violencia doméstica se saturan

de llamados. Instituciones de países en todo el mundo, denuncian crisis y necesidad de protección hacia la emergencia de violencia de género.

La necesidad de permanecer en casa bajo las circunstancias de crisis, ha generado estrés y tensión. Las mujeres que tienen parejas violentas ahora tienen menos opción de contar con apoyos externos, se encuentran constantemente en peligro. En los últimos 12 meses, 243 millones de mujeres y niñas, de edades entre 15 y 49 años en el mundo han sufrido violencia sexual o física por parte de su compañero sentimental, con una pérdida económica de 1,5 billones de dólares, cifra se supone en aumento debido al #Quedateencasa. Lamentablemente es difícil que las víctimas denuncien en circunstancias regulares y en pandemia este hecho se agrava.

El Secretario General de Naciones Unidas, ha hecho un llamado a los gobiernos para incluir recursos y gestionar de manera eficaz apoyo para las víctimas de violencia dentro de los planes para combatir los estragos del COVID-19 (Mlambo-Kgcuka, 6 abril, 2020).

El coronavirus en México ha hecho visible la pandemia de inequidad hacia las mujeres y niñas, donde se demuestra que en muchos casos el lugar más inseguro y violento para las mujeres es su propio hogar. Se incrementaron las muertes violentas en este sector de enero a abril 2020 en comparación al año pasado, los homicidios dolosos marcaron un incremento del 11.7% (INMUJERES, 2020).

La OMS en el 2013, declaró categóricamente que la violencia contra las mujeres es un problema de salud global de proporciones epidémicas.

Seguimos registrando hechos que demuestran la violencia de género existente, las medidas precautorias no deben bajar la guardia; instancias, leyes y sociedad requieren alerta y sensibilización ante estos hechos que no han sólo se definen como una pandemia, se ha convertido en endemia.

## Conclusiones

Se advierte de manera continua violencia de género que en circunstancias de emergencia como el COVID-19 se hacen más evidentes. Los hogares son un foco de alerta, por la inseguridad que viven algunas mujeres cuando conviven con su propio agresor de forma obligada.

Los niveles de conectividad en pantallas durante el confinamiento han aumentado, situación que también deja a un lado la interacción personal o familiar, perdiendo la oportunidad de construir valores y conocimientos importantes para el desarrollo de la personalidad de cada uno de los miembros de la familia especialmente cuando hablamos de menores de edad donde la etapa de aprendizaje se encuentra en efervescencia.

Los consumos sociales como los videojuegos son una gran influencia en la construcción de la humanidad, la materialización de los valores masculinos transmitidos en la pantalla puede repercutir en la conformación de estereotipos asignando valores de caballeros de armadura, invencibles e insensibles, donde la relación con una mujer cimentada en el poder puede determinar manifestaciones hacia el machismo.

Los videojuegos de acción muestran violencia y crueldad sin una estructura de pensamiento, ni argumentos que le den sentido, es un cuestionamiento que podría dar respuestas hacia la afirmación de que los videojuegos generan más violencia y mediatizan estereotipos. Consideremos que en el mundo real existen factores que completan historias, concurren posturas diversas que apoyan el equilibrio, situación que en los videojuegos queda muchas veces ausente; este hecho hace que el gamer no construya un significado en las acciones, los actos que se llevan a cabo en el juego son puramente reactivos.

Ante esto el diseñador del programa tiene la gran responsabilidad de mostrar una realidad completa que integre diversos tipos de valores a pesar del grado de violencia que se requiera o quiera representar con la encomienda de mostrar el mundo con sus diferentes matices, de esta forma el jugador podría tener parámetros referentes para formar juicios de valor.

Concientizar a la sociedad en especial a los infantes y jóvenes para procuran el bien hacia los demás con acciones concretas, fomentar el valor de hacer cuando la mayor parte de la gente no hace nada.

#### Fuentes de consulta

Butler, J., 2002. *Cuerpos que importan*. Buenos Aires: 2002.

Cunningham, A. S., Engelstätter, B. y Ward, M. R., 2011. Understanding the effects af violent vedeo games on violent crime. *Centre for European Economic Research*, pp. 1-42.

Díez Gutiérrez, E. J., 2018. *Videojuegos y sexismo*. [En línea]

Available at:

[https://www.researchgate.net/publication/265528066\\_Videojuegos\\_y\\_sexismo](https://www.researchgate.net/publication/265528066_Videojuegos_y_sexismo)

García Carrasco, J., 2020. Reseña del efecto Lucifer. El porque de la maldad de ZIMBARDO. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la sociedad de la información*, 11(1), pp. 440-441.

Ho Chau, Y., 2018. En defensa de la conversación: el poder de la conversación en la era digital. *Revista de comunicación*, pp. 201-203.

INMUJERES, 2020. *Violencia contra las mujeres en tiempos de pandemia*, México: Gobierno de México.

Levis, D., 2013. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Argentina: Sivel.

Markey, P. M. y Markey, C. N., 2010. Vulnerability to violent video games: a review and integration of personality research. *American Psychological Association*, 14(2), pp. 82-91.

Márquez, I., 2014. Género y videojuegos. Roles estereotipos y usos. *Telos*, pp. 106-114.

Mlambo-Kgcuka, P., 6 abril, 2020. *Violencia contra las mujeres: la pandemia en la sombra*, s.l.: ONU MUJERES.

Montoya, D. F., Vásquez Arias, M. y Salinas Arboleda, H., 2013. Sistemas intertextuales transmedia. *Co-herencia*, 10(18), pp. 138-159.

Parkin, S., 2016. *Muerte por videojuegos*. España: Turner.

Turkle, S., 2017. *En defensa de la conversación*. Barcelona: Atico de los libros.