

De la Play a Ingeniería: desigualdades digitales de género a partir de los videojuegos en jóvenes estudiantes de la Ciudad de Buenos Aires.

Matozo, Victoria.

Cita:

Matozo, Victoria (2022). *De la Play a Ingeniería: desigualdades digitales de género a partir de los videojuegos en jóvenes estudiantes de la Ciudad de Buenos Aires*. *Questión*, vol. 3, no. 71.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/matozo/33>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p47x/6yt>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. *Acta Académica* fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



Question

Periodismo / Comunicación
ISSN 1669-6581

Esta obra está bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-Compartir Igual
4.0 Internacional



De la Play a Ingeniería. Desigualdades digitales de género a partir de los videojuegos en jóvenes estudiantes de la Ciudad de Buenos Aires

Victoria Matozo

Question/Cuestión, Nro.71, Vol.3, abril 2022

ISSN: 1669-6581

URL de la Revista: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/>

ICom -FPyCS -UNLP

DOI: <https://doi.org/10.24215/16696581e672>

De la Play a Ingeniería.

Desigualdades digitales de género a partir de los videojuegos en jóvenes estudiantes de la Ciudad de Buenos Aires

From the Playstation to Engineering.

Digital gender inequalities from video games in young students of the City of Buenos Aires

Victoria Matozo

Instituto de Investigaciones Gino Germani; Facultad de Ciencias Sociales; Universidad de Buenos Aires
Argentina

victoria.matozo@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0629-4268>

Resumen

Este trabajo analiza las desigualdades digitales de género en relación a la tecnología entre estudiantes de nivel medio de escuelas de gestión pública de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el período 2018 – 2020.

La primera distinción entre varones y mujeres que se observó en el trabajo de campo se dio a partir de la apropiación de consolas de videojuegos, y a partir de los juegos divididos en juegos *para niñas y para niños*. A partir de la exclusión de las mujeres del mundo de los videojuegos se generan desigualdades en la autopercepción del saber en torno a la tecnología y en la posibilidad de participar del campo digital.

Estas desigualdades son rastreadas en la presente investigación bajo una metodología mixta, a partir una encuesta propia y entrevistas en profundidad.

Palabras clave: género; tecnologías digitales; brecha digital; STEM; videojuegos.

Abstract

This paper analyzes gender digital inequalities related to technology among high school students of public schools of Buenos Aires city during the period 2018-2020.

The first distinction between men and women observed in the field work came from video game consoles' appropriation, and from videogames themselves divided into games *for girls and for boys*. Women exclusion from videogames, generates inequalities in technology knowledge self-perception and participation possibilities in the digital field.

These inequalities are studied in this research using a mixed methodology, based on an own survey and in-depth interviews.

Key words: gender; digital technologies; digital gap; STEM; videogames.

Introducción: La brecha digital de género

La brecha de género en tecnología no es nueva. En la historia de los estudios sobre consumo y apropiación de medios y tecnologías, se han evidenciado marcadas diferencias entre hombres y mujeres que responden a estereotipos y desigualdades de género.

Históricamente los hombres han dominado las tecnologías hogareñas de ocio como la televisión y la videograbadora, mientras que las mujeres han consumido estas tecnologías con cierto «placer culposo» al ser el hogar un lugar de trabajo y no de dispersión (Morley, 1988; Stevenson, 1999). Asimismo, mientras las mujeres mostraban dificultades en el uso de, por ejemplo, la videograbadora dominaban perfectamente la tecnología presente en la cocina (Grey, 1992), situación asociada a la división del trabajo en el hogar.

Cuando las tecnologías digitales (TD) como computadoras, celulares y consolas de videojuegos llegaron a los hogares, las mismas siguieron la misma división sexual de la tecnología: tecnologías externas al hogar (como el auto) y de ocio le correspondieron al hombre, mientras que tecnologías de reproducción del hogar (cocina y limpieza) le correspondieron a la mujer, lo que influyó para que los hombres dominaran las TD de entretenimiento (Ortiz Niño, 2015). Asimismo el consumo de videojuegos da cuenta de un predominio masculino (Fromme, 2003) marcado por la orientación del mercado en ofrecer contenidos, personajes y estética pensadas para hombres (Rodríguez et al., 2002). La representación femenina en los videojuegos suele ser menor, minusvalorada y en actitud pasiva (Colwell, Grady y Rhiati, 1995; Strasburgber, 1993; Braun et. al., 1986), lo que presenta un panorama poco atractivo para la participación de mujeres.

Esta «segunda brecha digital» (Castaño, 2008) de género es la abordada desde la juventud en este artículo, la cual se centra en analizar el dominio masculino en áreas estratégicas tecnológicas. Si bien esta investigación no se encarga en analizar el entramado de empleos, relaciones o empresas de tecnología, si tiene por objetivo analizar cómo es el proceso en que las mujeres desde niñas se alejan (o son alejadas) de la tecnología para luego escoger caminos profesionales lejos de dicha área. Asimismo también analiza cómo es la recibida masculina de las jóvenes que deciden participar en tecnología. Es en el devenir histórico de las trayectorias de apropiación de TD (Lemus, 2018) que la desigualdad de género emerge en las diferentes etapas de la vida de los estudiantes analizados.

En este trabajo se indagarán las trayectorias de los estudiantes, conceptualizando la apropiación como todo proceso sociocultural (Winocour, 2009) de uso, socialización y significación de TD. Este proceso histórico será abordado en las primeras tres fases descritas por Yansen y Zukerfeld (2013): 1) primera infancia, 2) contactos directos con tecnología y 3)

adolescencia (denominado juventud en este trabajo), identificando las desigualdades de género a partir de los videojuegos.

Por último, en este análisis interviene como segunda variable la clase social, con el fin de relevar si la misma mitiga o aumenta la desigualdad de género en tecnología.

Metodología

La población de este estudio está compuesta por estudiantes hombres y mujeres de escuelas secundarias públicas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) entre los años 2018-2020.

Esta investigación se realizó a partir de un diseño mixto no probabilístico (Cea D'ancona, 1992) por dominancia cualitativa y temporalidad secuencial. En una primera etapa se llevó a cabo la fase cuantitativa a partir de la aplicación de la "Encuesta Jóvenes y Tecnología 2018-2019". Se dividió a la CABA en cuartiles utilizando el Índice de Situación Socioeconómica de los Alumnos en Escuelas Secundarias (ISSAS) (UEICEE, 2017), y se escogió una escuela por cuartil, sumando una cuarta institución ubicada en una villa dentro de la ciudad. Dentro de cada escuela se encuestaron estudiantes de un 3ro, un 4to y un 5to año conformando una muestra de 247 estudiantes encuestados entre 2018 y 2019. Si bien en este trabajo se incluye la categoría *otros* dentro de género en los cuadros resultantes, no se analizará la misma al ser el número de jóvenes dentro de la misma poco significativa (N=3).

La segunda etapa de este estudio se compone de entrevistas en profundidad semiestructuradas (Valles, 2000). Las mismas se orientan a reconstruir la trayectoria de apropiación de TD de los jóvenes, como el «proceso por medio del cual un individuo se relaciona de distinta forma con diversas TD a lo largo de su vida, en el sentido de que se apropia simbólicamente y materialmente de ellas» (Lemus, 2018, p. 77). Dentro de dichas trayectorias, el análisis prestó especial atención a la emergencia de *turning points* (Hareven y Masaoka, 1988) o puntos de inflexión en los relatos de los jóvenes, como eventos significativos que generaron virajes en sus trayectorias en relación a la tecnología como pueden ser la llegada de las primeras TD (computadora, celular, consolas, etc.), primeras experiencias con juegos y *ciberbullying*, entre otras.

El muestreo para la etapa cualitativa fue intencional a fin de cubrir las cuotas de género y clase social logrando paridad en ambas variables. Las entrevistas fueron realizadas entre noviembre de 2019 y marzo 2020 y en total se entrevistaron a 28 estudiantes, 13 hombres y 15 mujeres.

Por último, este trabajo realiza una comparación por clases sociales para la cual utiliza la clasificación EGP (Erikson, Goldthorpe, y Portocarrero, 1979) calculada a partir de la ocupación de los padres por dominancia. Este esquema se utiliza colapsado en tres grandes grupos:

Clase de servicios: Jefes, gerentes, profesionales, supervisores de empleados no manuales y técnicos superiores.

Clases intermedias: Trabajadores de servicios personales y de seguridad, empleados de administración y de comercio, pequeños propietarios sin empleados y técnicos de nivel inferior.

Clases trabajadoras: Trabajadores manuales y trabajadores agrarios.

Dicha clasificación es utilizada a fin de realizar comparaciones e identificar desigualdades de clase junto a las desigualdades de género.

Y en el principio... una consola de videojuegos

Indagando en las trayectorias de apropiación de TD de los jóvenes, si bien los accesos a computadoras (88,5% hombres y 84,8% mujeres) y celulares (99% hombres y 98,6% mujeres) son similares, la principal diferencia entre hombres y mujeres se da en la posesión de consolas de videojuegos, siendo mayoritariamente la consola PlayStation, en todas las clases sociales analizadas.

Tenencia de consola de videojuegos		Género	
		Femenino	Masculino
Clase de servicios	No	51,70%	17,30%
	Si	48,30%	82,70%
Clases intermedias	No	50,00%	20,00%
	Si	50,00%	80,00%
Clase trabajadora	No	70,70%	50,00%
	Si	29,30%	50,00%

Total	No	59,40%	27,90%
	Si	40,60%	72,10%

Tabla 1. Tenencia de consola de videojuegos por género según clase social (Encuesta Jóvenes y Tecnología 2018-2019)

Mientras que en todas las clases más del 50% de los varones (y más del 80% en las clases intermedias y de servicio) poseen consolas, menos del 50% (y menos del 30% en la clase trabajadora) de las mujeres tienen acceso a estas.

Asimismo en los casos en que las mujeres reconocen tener o haber tenido consolas, el dominio de estas siempre está a cargo de un varón.

Entrevistadora: ¿Y alguna vez tuviste una consola de videojuegos?

Martina: Sí, una Family... No, no, tenía pero de mi hermano era, y yo a veces jugaba. Martina, 15 años, Comercial 6) - Clase trabajadora

Yo la tenía, que la habíamos comprado con mis hermanos, y la vendimos y después mi hermano se compró la Xbox, pero es de él. (Agostina, 18 años, ET 27) – Clase de servicios

Esta primera diferencia en el acceso a las consolas de videojuegos, enmarca a dicha TD como un dispositivo masculino. Por esta razón los tiempos de uso no suelen ser acordados entre géneros sino que suele existir una posición dominante de los varones sobre dicha TD.

Durante las entrevistas en algunos testimonios de mujeres de clase de servicios el dispositivo tablet surgió como una TD personal que podría emular la consola de videojuegos en los varones dentro del consumo femenino.

Entrevistadora: ¿Qué dispositivos usás?

Sol: El celular por sobre todo obviamente, y tengo una tablet que me regalaron creo que el año pasado, que no la uso mucho porque es Amazon, entonces tiene todo un sistema operativo raro. Tipo, me la trajeron de afuera, que está buenísimo, pero ponerle no está vinculada con Google, lo que retrasa un montón, y la uso pero poco. (Sol, 17 años, Cortázar) – Clase de servicios

Sin embargo, en las entrevistas a mujeres la tablet no surgió como un dispositivo personal que utilicen con la asiduidad e intensidad con la que los varones utilizan las consolas. Sol en su testimonio incluso afirma que la usa poco. Asimismo, el acceso a dicha TD no es tan masivo como las consolas (no supera el 65% en la clase más pudiente) y las diferencias entre hombres y mujeres no son de la misma magnitud como lo eran en la comparación sobre acceso a consolas.

Tenencia de Tablet		Género	
		Femenino	Masculino
Clase de servicios	No	35,00%	51,90%
	Si	65,00%	48,10%
Clases intermedias	No	50,00%	60,00%
	Si	50,00%	40,00%
Clase trabajadora	No	63,80%	78,10%
	Si	36,20%	21,90%
Total	No	49,30%	61,50%
	Si	50,70%	38,50%

Tabla 2. Tenencia de tablet por género según clase social (Encuesta Jóvenes y Tecnología 2018-2019)

Frente al poco uso de la tablet, la actividad de los varones con las consolas suele ser intensa: consumo de varios videojuegos y estrategias para intercambiar y conseguir nuevos dispositivos, información o simplemente más juegos.

En la Play 2 ya se extendió todo, muchísimos juegos. Jugué al GTA San Andreas, al Bully, al PES, el FIFA, el primer Call of Duty. (Loki, 17 años, Cortazar)
– Clase de servicios

Nacho: Yo la verdad sos bastante ahorrador.

Entrevistadora: ¿Pero ahorrás? ¿Para qué?

Nacho: Y, qué sé yo, para el día que diga “mmm, me gusta este juego, me lo quiero comprar. ¿Cuánto vale? \$800”. Bueno, voy a ahorrar por tres meses y luego llego a \$800. (Nacho, 15 años, ISDE) – Clases intermedias

El ahorro emerge junto a otras estrategias como piratear juegos (descargarlos ilegalmente), siendo estas dos las situaciones más comunes. Esta centralidad de los videojuegos y las consolas en el mundo masculino se da también en el acceso a dicha TD incluso antes de otros dispositivos o actividades.

¿Los primeros juegos? Bueno, es que yo mi experiencia con los juegos fue antes de que venga la primera compu a mi casa, mi hermano, uno de mis hermanastros, se compró la Play Station 2. La Play Station 2 vino con el PES y un juego más que nunca lo jugué y no me acuerdo, porque yo vivía jugando al PES con mis hermanos (...) En la Play básicamente, porque computadora no tenía, y si la tenía casi ni la usaba. (Ezequiel, 18 años, Comercial 22) – Clase trabajadora

La mayor parte de los y las jóvenes, sin distinción de clase, dan cuenta de trayectorias de apropiación de TD que comienzan con la llegada de la primera computadora al hogar y continúan con las consolas de videojuegos y/o los primeros celulares. Solo en algunos casos de varones, la consola antecede a la computadora. Sin embargo, en todos los relatos se expone una íntima relación entre las masculinidades y las consolas de videojuegos como soporte a una actividad lúdica que en cierto modo está vedado a las mujeres. Estas últimas si bien pueden acceder a las consolas, lo hacen en tiempos dominados por los varones quienes se erigen como los sujetos dominantes de estas TD. Sin embargo, ¿no existen juegos de chicas en las consolas? ¿Hay lugar para la inclusión femenina?

Juegos de nenes y juegos de nenas

Los y las jóvenes de este estudio suelen relatar una trayectoria de accesos similares a TD: primero las computadoras, luego consolas (mayormente para varones) y celulares. En relación al contenido, varones y mujeres concuerdan que las primeras interacciones con las TD fueron a través del juego durante toda la niñez para a partir de los 10 años aproximadamente comenzar a utilizar redes sociales y socializar con pares.

Centrándonos en la infancia, en el trabajo de campo emergió una diferencia entre el tipo de videojuegos: *juegos de nena* y *juegos de nene*.

Es lo típico, no sé. Hombre, fútbol, jueguitos y no sé, minitas; y mujer, fotos, belleza, tipo *make-up* y todo eso. (Pipo, 18 años, Comercial 25) - Clases intermedias

Y, tendría 5 o 6. Ya empezaba a jugar jueguitos como no sé, rompecabezas online o el típico jueguito de cocina online. Ese tipo de jueguitos. O el salón de belleza. (Lila, 15 años, Nacional Buenos Aires) - Clase de Servicios

Muchos juegos de peluquería, de que le cortás el pelo a las chicas, de vestuario, de otros que se tenían que dar un beso y un secretario no los tenía que ver [*Risas*]. Hacían “ti-ti-ti” y cuanto más tiempo duraba el beso, más punto tenía. (Dulce, 18 años, Normal 11) – Clases intermedias

Mientras que los varones recuerdan juegos de lucha o fútbol, las mujeres nombran juegos que emulan las actividades feminizadas históricamente dentro del trabajo doméstico (como cocinar), coquetería (vestimenta, maquillaje, etc.) o romance/amoríos. Los juegos de niñas,

tienen como misión principal la de imbuirlas de los estereotipos de género.

Al mismo tiempo, se espera que las niñas sigan el patrón de abocarse a tareas repetitivas (Maccoby & Jacklyn, 1966 en Yansen y Zukerfeld, 2013, p. 2)

Como se nombró en los ejemplos las tareas *femeninas* a cumplir son pocas, poco desafiantes y bien definidas. El mundo de la mujer se clausura en esas pocas actividades hogareñas de reproducción familiar, mientras que el mundo de los varones en relación a los juegos se abre en juegos de deportes, aventuras, luchas, ingenio, etc. En este sentido, «no hay juegos “de niñas” ni “de niños” sino construcciones hegemónicas que los clasifican de ese modo» (Duek, Benitez Larghi y Mognillansky, 2017, p. 170).

La división entre *juegos de niñas* y *juegos de niños* es advertida por los entrevistados que identifican rápidamente dicha diferencia basada en los estereotipos de género, sin que por ello estén de acuerdo con dicha diferenciación.

Entrevistadora: ¿Te parece que hay juegos, tipo videojuegos, que son más para mujeres y más para hombres?

Martina: A mí me da lo mismo porque pueden jugar los dos. (...) Sí, algunos son para mujeres y otros para varones.

Entrevistadora: ¿Cuál te parece que son más para mujeres?

Martina: De pintura, el que se juega con las muñecas que tenés que vestir a las muñecas. De Barbie me parece que es.

Entrevistadora: Y vos de fútbol por ejemplo, ¿jugás?

Martina: Sí.

Entrevistadora: ¿Pero te parece que son más para hombres o más o menos?

Martina: No, para los dos. (Martina, 15 años, Comercial 6) – Clase trabajadora

Esta diferencia entre *cosas de nena* y *de nene* preexiste a los dispositivos, los videojuegos y al dominio digital, y se constituye en un primer diferenciador que se transada a la actividad online (Benitez Larghi y Duek, 2018). La mayoría de los casos relevados dan cuenta de consumos y actividades lúdicas en relación con los estereotipos de género, sin embargo algunos casos eluden esta clasificación y presentan actividades por fuera de estas categorías. En estos casos se presenta la influencia de andamiajes digitales –o mediadores digitales (Matozo, 2021)- que funcionaron como referentes de videojuegos o actividades diversas con las TD, introduciendo como novedades los contenidos o usos no previstos por estos estereotipos de género. Es el caso de Lori, la única chica *gamer* de la muestra, que fue motivada por su padre y su tío, dos varones, a jugar videojuegos de lucha.

Mi tío antes era como yo, era de jugar mucho a la Play, cosas así, entonces él tenía la Play 2, y el único juego que siempre yo jugaba con él [...] Hasta que en un momento se ve que él tenía mucho trabajo o ya no le interesó más la Play 2 que me quedé jugando yo sola, entonces como que mi tío vio que yo me la pasaba todo el día jugando a ese juego, me empezó a comprar más (juegos), pero ya no de tanto miedo. Y ahí fue como cuando empecé a jugar en consola. (Lori, 18 años, Comercial 22)- Clases intermedias

En este caso, el ambiente masculinizado del hogar propició el juego de zombies, animé, peleas y autos introduciéndola en lo que se caracterizó como “juegos de varones”. El resto de las mujeres de la muestra de entrevistas tiene o tuvo poca o nula actividad en relación a este tipo de videojuegos.

Del juego al saber

La relación entre videojuegos, habilidades y alfabetización digital ha sido estudiada hallando efectos positivos sobre la atención (Green y Bavelier, 2021), las habilidades visuales y espaciales (Granic, Lobel y Engels, 2014), la capacidad para resolver problemas (Blumberg, Rosenthal y Randall, 2008) y otras habilidades cognitivas (BID, 2019). Es en este sentido que los varones *gamers* y aficionados a los videojuegos de la muestra dan cuenta de sus saberes y habilidades digitales a partir del juego.

Yo tengo una motricidad en la mano que me das un control de Play y te aprendo a jugar a lo que sea que estés jugando en dos segundos, soy rápido, todo. Mi hermana no lo sabe agarrar, pero porque nunca lo usó. Digo, o sea, sí, lo sabe agarrar, lo agarra y se acomoda, pero digo, no lo tiene tan automático como yo. Y eso es una cuestión también de a qué juegan los nenes, a qué juegan las nenas... (Julio, 18 años, Mariano Acosta) – Clase de servicios

En segundo lugar, en las encuestas realizadas se analizó la autopercepción de saber de hombres y mujeres en cuanto al dominio y saber sobre la computadora y el celular utilizando una escala de 1 (muy poco) a 5 (mucho).

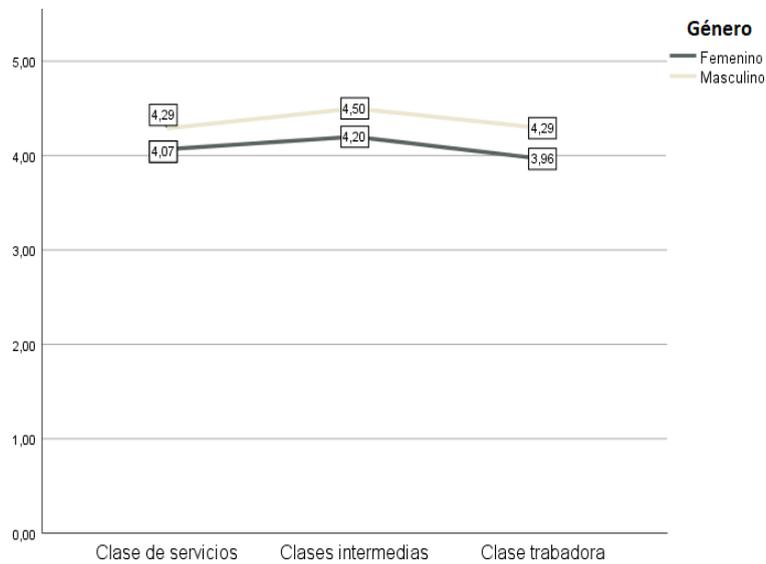


Gráfico 1. Dominio de computadora por clase social según género. (Encuesta Jóvenes y Tecnología 2018-2019)

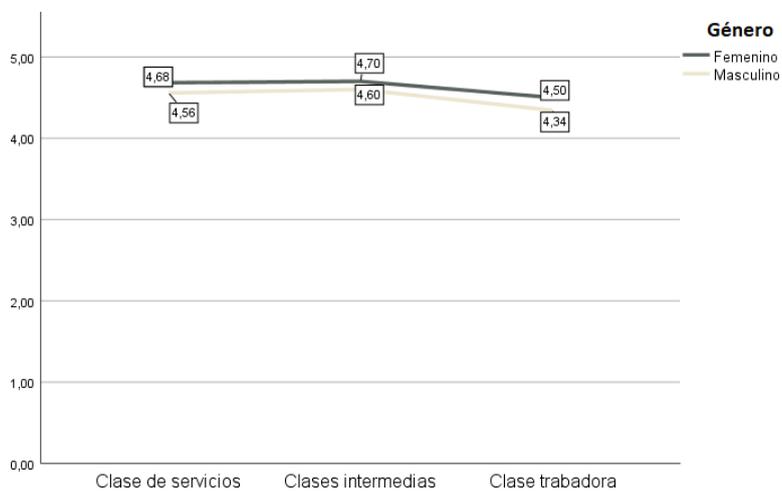


Gráfico 2. Dominio de celular por clase social según género (Encuesta Jóvenes y Tecnología 2018-2019)

Como se observa en el gráfico, la autopercepción de los varones es superior a la de las mujeres en el manejo de la computadora, e inversamente las mujeres se autoperciben mejor

que los varones con respecto a saber utilizar el celular. Esta segunda diferencia es menor que la primera lo cual indicaría una autopercepción mayor de los hombres en relación al dominio de TD. En relación a la clase si bien las tendencias no varían, la clase trabajadora suele percibirse por debajo de las otras clases, por lo que podría aumentar la baja autopercepción en las mujeres en relación a la computadora pero así también en los varones en relación al celular.

En la etapa cualitativa, emergieron dos grupos de opiniones: aquellos que creen que los hombres saben más de tecnología que las mujeres, y aquellos que creen que hombres y mujeres saben lo mismo, ambos grupos compuestos por varones y mujeres de todas las clases. Ningún individuo opinó que las mujeres saben más de tecnología que los varones.

A mí me da la sensación de que los chicos saben más, capaz no conozco muchas mujeres que sepan más de tecnología (Pedro, 4to año Carlos Pellegrini) - Clase de servicios

Me parecen que los chicos saben más (Nacha, 5to año Comercial 11) - Clases intermedias

De saber, igual. Hay chicos que no saben nada y hay chicos que sí. (Violeta, 3er año Nacional 19) - Clase de servicios

Estas diferencias que ubican a los varones por encima de las mujeres en algunos casos, pero en ninguno a las mujeres en un lugar de privilegio en relación a las TD, comienzan a construirse desde la infancia. La explicación de los varones de por qué las mujeres saben menos de tecnología se orientan a «por una costumbre social» (Roberto, 5to año ET 35, 17 años- Clases intermedias) o por «cómo está estructurado el patriarcado» (Julio, 5to año Mariano Acosta, 18 años- Clases de servicios). Estas respuestas sin embargo fueron solo realizadas por jóvenes varones de clases de servicios e intermedias, ninguno de clase trabajadora.

Los nenes juegan con los nenes

Como ya se dijo, la exclusión de la mujer en la tecnología comienza en la infancia. El mundo gamer, definido como el ámbito de consolas, videojuegos y jugadores, se naturaliza como un espacio masculino que constituye la primera barrera para poder acceder de forma lúdica al saber digital desde pequeños. Esta situación continúa en la juventud siendo un campo excluyente para mujeres, como lo explica el siguiente relato.

Cuando hay una chica siempre pasa esto: hay una chica en un equipo y dicen «¡Ah, una chica!». Hay dos opciones: está el pelotudo de «¡Eh, una chica, andá a la cocina!» (...) La otra es como «¡Ah, una chica! ¿Che, querés esto?», como si les tuvieran que enseñar, «che, ¿te enseñó esto?, che, ¿te ayudó?» (...) se la quieren levantar y asumen que es una boluda por ser chica. (...) Eso al mismo tiempo aleja a las chicas porque es como a ver, depende de uno cómo maneje la situación, porque hay gente que se acostumbra, hay gente que le chupa un huevo, tenés la opción en todos los juegos de mutear, listo, no lo escuchás más. (Nicolás, 5to año ET26, 17 años)- Clases de servicios

La presencia de una mujer se vive como una novedad, un extraño dentro de un campo cerrado de similares, y en segundo lugar es calificada como un objeto de deseo/conquista o como alguien inexperto. Por otro lado, los videojuegos son enunciados por el joven como una comunidad tóxica, con normas y formas de interacción similares al fútbol.

Los juegos realmente, es una comunidad tóxica. Es como en un partido de fútbol, en el fútbol pasa lo mismo. Con el otro equipo se putean, ¿entendés? En esto también, y con el mismo equipo también porque si la partida depende del otro te puteás, a veces te enojás. Sí, yo con mis propios amigos nos puteamos, tipo «¡Dale, boludo!», pero o sea no es de mala onda esto, re bien, pero es como así. (Nicolás, 5to año ET26, 17 años) – Clase de servicios

En primer lugar, la comparación con un partido de fútbol imita a otro espacio masculino, este señalamiento -aunque parecería ser realizado desde la denuncia- reafirma el cierre del campo y la cofradía varonil en donde la hostilidad emerge ante la presencia de mujeres.

En segundo lugar, dependerá de cómo las mujeres «manejen la situación» (mutear, ignorar comentarios, etc.) su permanencia en ese espacio, no de que el espacio mismo se actualice. La inclusión a partir de otros parámetros no es una opción ya que el campo está definido por reglas establecidas que no se pretenden quebrar, y será el rol de las mujeres que quieran participar aceptar estas normas e interactuar sin poner en discusión los fundamentos de dichas reglas. Así ocurre que entrando en la adolescencia, muchas chicas ya no juegan y se acercan a otros usos y consumos de TD.

A los 11, 12, 13 ya no jugaba casi. Seguía viendo videos en YouTube, empecé a ver como los youtubers, empezaron a ser los youtubers. [...] Los juegos como que se empezaron a reemplazar por eso, por videítos. (Lila, 15 años, Nacional Buenos Aires)- Clase de servicios

Pero el desencuentro de las mujeres con los videojuegos también parte desde la oferta de los mismos: pocos son los juegos que incluyen mujeres como protagonistas, como advierten los jóvenes *gamers* de la muestra.

Loki: Y, hay pocos juegos que quisieron romper con esta diferencia de género que empezaran a usar a mujeres como protagonistas.

Entrevistadora: ¿Como cuál?

Loki: El Tomb Raider. (...) Capaz el último de los Uncharted. Sí. El de Nathan Drake, que es un cazarrecompensas y todo, hay varios juegos, hay cuatro juegos, y el último que sacaron son dos mujeres las protagonistas. (Loki, 17 años, Cortázar) – Clases de servicios

Asimismo, los personajes femeninos se encuentran hipersexuados: uno de cada tres personajes femeninos exhiben escotes pronunciados, un 42% lucen faldas ceñidas con cortes laterales hasta la cintura y un 12% tangas (Santana Rodríguez, 2020). Estas imágenes femeninas (tan lejos de la realidad y orientados a un público masculino) convierten al juego en un lugar más en donde se les recuerda a las mujeres que no encajan en un canon de belleza impuesto y único. Mientras los varones tienen más opciones de personajes, cuerpos, estéticas, razas y vestimentas, las mujeres suelen verse todas iguales. Esta situación junto a las

presiones del campo ya nombradas convierten a los videojuegos en un espacio poco atractivo para el juego de las mujeres.

Así como las chicas dejan de jugar a los videojuegos, sus actividades con TD se tornan a las redes sociales, editar y compartir fotografías propias y en algunos casos cumplir con el mandato estético desde una óptica personal, con mayores opciones e incluso disidencias en busca de un estilo propio. Estas actividades son analizadas por algunos estudiantes (específicamente aquellos de clase de servicios) en torno a una necesidad u obligación puramente femenina.

Socialmente ellas tienen la necesidad, la obligación social de construir una imagen. (Julio, 5to año Mariano Acosta, 18 años) – Clase de servicios

En la etapa cuantitativa de este estudio, los jóvenes dan cuenta de los siguientes consumos con TD en relación a los videojuegos y otras actividades por género.

		Género		
		Femenino	Masculino	Total
Frecuencia: jugar juegos online	Nunca	38,80%	20,00%	30,20%
	A veces	40,30%	43,00%	41,40%
	Siempre	20,90%	37,00%	28,40%
Totales		100,00%	100,00%	100,00%
Frecuencia: Jugar juegos de rol o de estrategia (Age of Empires, Warcraft, etc.)	Nunca	71,30%	47,50%	60,60%
	A veces	19,40%	26,30%	22,50%
	Siempre	9,30%	26,30%	16,90%
Totales		100,00%	100,00%	100,00%
Frecuencia: Mirar series o programas (Netflix, youtubers, etc)	Nunca	6,80%	6,10%	6,80%
	A veces	29,30%	30,60%	29,90%
	Siempre	63,90%	63,30%	63,20%
Totales		100,00%	100,00%	100,00%
Frecuencia: Crear videos	Nunca	52,80%	67,00%	58,70%
	A veces	31,50%	22,00%	27,80%
	Siempre	15,00%	11,00%	13,50%
Totales		100,00%	100,00%	100,00%

Frecuencia: Opinar o discutir en redes sociales	Nunca	18,20%	30,00%	23,40%
	A veces	43,20%	42,00%	42,60%
	Siempre	38,60%	28,00%	34,00%
Totales		100,00%	100,00%	100,00%

Tabla 3. Frecuencias de actividades por género (Encuesta Jóvenes y Tecnología 2018-2019)

Mientras que algunas actividades como mirar series o programas exhiben porcentajes similares de frecuencia por género, los varones presentan frecuencias más altas en relación a los videojuegos (siempre 37% contra 20,9% de las mujeres) y las mujeres en la creación de videos (15% contra 11% de los varones) en relación a la construcción de imágenes y el diseño, y el uso de las redes sociales (38,6% contra 28% de los varones) enfocándose en la socialización. Los estereotipos de género de esta nueva etapa vital de los individuos se reflejan en su actividad con TD, que asimismo reproducen estos lugares comunes en los que las mujeres no forman parte del mundo de los videojuegos y se orientan hacia el diseño (lo bello) en relación a la tecnología.

En la etapa cualitativa, la única mujer *gamer* (que todavía juega) exhibe en su testimonio las conductas masculinas que fueron relatadas anteriormente. Específicamente comenta cómo fue recibida a partir de que un varón en particular tenía intenciones amorosas con ella.

Lori: Yo tuve la suerte que cuando Demián me dijo «instalate el juego» directamente me llevó a una sala donde estaban todos sus amigos, entonces uno de ellos que se llamaba Leandro, que creo que este pibe estaba enamorado de mí, entonces siempre me ayudaba, trataba de que no me muriera o algo en el juego. Siempre, siempre me ayudaba, me daba las mejores armas, lo mejor de todo.

Entrevistadora: ¿Todos te quieren ayudar?

Lori: Sí. Por ser una chica más que nada. (Lori, 18 años, Comercial 22) –
Clases intermedias

Esta situación *ventajosa* de Lori a partir del deseo amoroso/sexual de los varones que la ayudan, no lo es para todas las mujeres dentro de los videojuegos y no lo ha sido en algunas situaciones para ella. Su testimonio también da cuenta de la visión negativa y la creencia de menor capacidad que se tiene sobre las mujeres en relación a los videojuegos, y que incluso ella tiene.

Lori: O sea, en este juego en general muy pocas veces encontré alguna chica jugando, y si encontrás alguna chica es como que pierde al toque.

Entrevistadora: ¿Te han bardeado?

Lori: Sí, porque al principio... era mala. Me dijeron "no, construí bien" y yo no sabía construir [*Risas*]. (Lori, 18 años, Comercial 22) – Clases intermedias

La joven recuerda con humor los momentos en los que «era mala» (estaba aprendiendo) y como persistió en los videojuegos a pesar de las barreras del campo tóxico, los personajes y las situaciones de «levante». Sin embargo este tipo de situaciones son excepcionales, siendo las más comunes el alejamiento de las mujeres de este campo.

Los comienzos en el mundo *gamer* suelen tener resultados a futuro en la elección de carreras: está demostrado que los jóvenes *gamers* tienden en mayor proporción a seguir carreras STEM (1) que aquellos que no juegan videojuegos (Hosein, 2018), siendo las mujeres tres veces más propensas a seguir este tipo de carreras si son jugadoras (Santana Rodríguez, 2020:14).

La exclusión temprana de mujeres en este campo se refleja entonces en la producción de los contenidos del mismo, creando así un círculo vicioso en el cual se reproduce la desigualdad de género.

¿Un futuro tecnológico masculinizado?

Las elecciones de carrera en los jóvenes que forman parte de la muestra fueron parte de las entrevistas conducidas en la etapa cualitativa. Como era de esperarse, varios varones *gamers* y los que concurren a escuelas técnicas planean seguir carreras relacionadas a la Computación o las Ingenierías mientras que no ocurre lo mismo con la única mujer entrevistada de escuela técnica que decidió continuar sus estudios en torno al diseño de modas. Por su parte Lori, la única mujer *gamer*, planea seguir una carrera STEM.

Yo quiero estudiar ingeniería en sistemas. [...] Es que no hay nada que me llame la atención ahora. Bueno, aparte de los juegos, ¿no? Me dijeron que estudiando ingeniería en sistemas yo puedo tener un buen trabajo, y yo quiero trabajar en Google. Porque creo que en segundo o en primer año me llevaron de excursión a Google ahí en Puerto Madero y me gustó demasiado. (Lori, 18 años, Comercial 22) – Clases intermedias

Al indagar en el tipo de actividad que desarrollaría Lori expresa: «me gustaría más para hacer tipo juego o publicidad no sé, diseño de algo». Esta identificación con el diseño, podría considerarse una feminización de la apropiación tecnológica ya que el campo de lo estético, artístico y armónico está relacionado con tareas femeninas en los estereotipos de género.

Por el momento podría parecer que el futuro femenino en tecnología está totalmente predefinido por las desigualdades de género, incluso para las chicas interesadas en tecnología. Sin embargo, las diversas trayectorias individuales pueden tomar caminos inesperados.

En el trabajo de campo emergieron casos en los cuales estudiantes mujeres fueron motivadas a involucrarse en tecnología y estudiar carreras STEM a partir de su relación con la ONG Chicas en Tecnología. Dicha organización busca reducir la brecha de género en tecnología impactando en niñas y jóvenes en edad escolar. Las estudiantes involucradas, Burbuja y Estrella, son hermanas y fueron convocadas a participar de la organización por un profesor. A partir de las actividades de capacitación y motivación de la ONG, su percepción sobre la tecnología cambió abruptamente, incluso cuestionando los estereotipos de género sobre carreras de grado.

Fuimos al primer día y salimos fascinadas. O sea, desde las actividades que hicimos hasta las charlas que nos dieron. Y ahí empezó todo, ese día. Como la frase que fue con la que nos dieron la bienvenida de “una no puede ser lo que no ve”. Uno ve abogados, contadores en todos lados para lo que es nuestro entorno, pero programadores no es muy común. (Estrella, 17 años, Comercial 22) – Clases intermedias

Chicas en Tecnología actuó como el principal andamiaje tecnológico para las hermanas Estrella y Burbuja, inclinando sus intereses hacia la tecnología y proponiéndoles nuevos referentes que ampliaron sus conocimientos con TD y su motivación hacia el campo.

Burbuja: Desde que empecé en Chicas en Tecnología sabía que quería una carrera relacionada con la tecnología (...) Maestra me decían mucho, hasta la primaria me decían “quedarías muy buena como maestra”.

Entrevistadora: ¿Quién te decía?

Burbuja: Todos. Mis profesores, mi mamá, porque yo me llevo muy bien con los chiquitos. Y ya había un momento en el que decía “pero yo no quiero ser maestra”, pero me lo repetían tanto que dije “bueno, tal vez voy a intentarlo, si tanto me lo dicen...”. Pero después de Chicas en Tecnología fue como “no, maestra no quiero ser, quiero ser esto”.

Entrevistadora: Claro, ¿pero antes no sabías que existía?

Burbuja: No, no sabía. (Burbuja, 17 años, Comercial 22) – Clases intermedias

(Biotecnología) es la aplicación de tecnología y electrónica a la medicina. O sea, nunca me hubiera enterado de esta carrera, imaginate. (Estrella, 17 años, Comercial 22) – Clases intermedias

El desconocimiento sobre las carreras tecnológicas en mujeres constituyen también barrera, ya que las mismas no son ofrecidas tanto como lo son carreras feminizadas (docencia, enfermería, etc.) La influencia de Chicas en Tecnología actúa en estos casos como un andamiaje tecnológico mediante el cual un individuo, grupo o institución ejerce un rol pedagógico en el aprendizaje de habilidades y saberes digitales y ejerce la motivación en relación a la apropiación de TD del individuo. Este doble rol de aprendizaje y motivación, es lo que llevó a que ambas estudiantes hoy sigan Ingenierías en el ITBA (Instituto Tecnológico de Buenos Aires). Esto ocurre también en el caso de Lori con la influencia de su padre y su tío en relación a los videojuegos durante su infancia. Si bien la intención principal era lúdica, ese primer acercamiento en forma de juego tuvo implicancias a largo plazo en la relación de la joven con la tecnología.

Los comentarios sobre estos intereses por parte de los varones son también parte de la exclusión femenina en el campo de la tecnología. Este aspecto es retratado en el testimonio de Burbuja al relatar cómo sus compañeros varones critican la iniciativa de la ONG por estar enfocada en mujeres y no incluirlos.

Burbuja: (Mis compañeros) Es como que tienen un poco de envidia que podamos hacer estas cosas, que tengamos estas becas.

Entrevistadora: ¿Y qué te dicen?

Burbuja: “Ah, ¿y por qué sólo para chicas? A mí me encantaría anotarme”.

(Burbuja, 17 años, Comercial 22) – Clases intermedias

La presencia de mujeres en un campo masculino resulta perturbadora, y la “envidia” que Burbuja relata da cuenta de la incomodidad que los varones sienten al evidenciar cómo las mujeres comienzan a ser incluidas en un campo que “es de nenes”.

Conclusiones

Este artículo subrayó la fuerza de las estructuras de género en la tecnología, desde la infancia a partir de los videojuegos imprimiendo las bases de las relaciones entre individuos y tecnología. Si bien las relaciones con la tecnología se desarrollan de formas heterogéneas durante la trayectoria de apropiación de TD de cada sujeto, las primeras interacciones lúdicas en la infancia definen intereses, habilidades y orientaciones que van guiando las prácticas digitales de los mismos a lo largo de su vida.

La exclusión de la mujer en tecnología se evidencia desde la desigualdad de acceso a consolas de juego y los videojuegos en sí mismos, que ofrecen réplicas de tareas de cuidado, del hogar o de roles históricamente considerados femeninos o juegos desafiantes pero con pocas protagonistas femeninas (de figura hipersexualizada) en un entorno masculinizado que frecuentemente las agrede o convierte en objeto sexual. No es de sorprender que el campo tecnológico (especialmente los videojuegos) sea un terreno masculinizado llegada la adolescencia, que los varones se inclinen más a desarrollar conocimientos en relación a la tecnología y que por lo tanto en mayor proporción se orienten a estudiar y desarrollarse en carreras STEM.

Los varones de esta investigación por su parte, reconocen la hostilidad del campo y “el patriarcado” como obstáculos para las mujeres dentro de la tecnología –especialmente aquellos de clases de servicios e intermedias- pero también exigen un lugar que consideran propio y dependerá de cada una si puedan “aguantar” o no en el mismo. Esta doble mirada indica que si bien no aprueban la hostilidad del campo, ellos mismos no se consideran parte de la misma por más que en algunos casos lo naturalicen.

Al cruzar las desigualdades de género con la clase social, la situación se perfila negativamente para la clase más desaventajada. Es así como las mujeres de clase trabajadora dan cuenta de los más bajos accesos a TD y a las más bajas autopercepciones de saberes en relación a las computadoras.

Frente a este panorama desalentador, los andamiajes tecnológicos emergen como posibilitadores de inclusión digital femenina. Como la teoría del andamiaje plantea, el sujeto experto guía el aprendizaje del sujeto novato hasta desaparecer del proceso una vez que la nueva habilidad o conocimiento fue aprehendido. Es así como la valía propia en relación a la tecnología aumenta, y el nuevo saber promueve nuevos objetivos y abre opciones en un campo que parecía cerrado en cuanto a opciones para mujeres refiere. Será hora entonces de fomentar nuevos andamiajes para que más mujeres se acerquen a este campo hostil y masculinizado que es la tecnología.

Notas

1. Carreras universitarias relacionadas con la Ciencia (Science), Tecnología (Technology), Ingeniería (Engineering) y Matemáticas (Mathematics).

Referencias Bibliográficas

Benítez Larghi, S. y Duek, C. (2018). Las construcciones del género en tiempos de Internet: modos de expresión y riesgos percibidos en las redes sociales durante la niñez. Revista

mediterránea de comunicación, 9 (2), 41-59. Recuperado de:

http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.9072/pr.9072.pdf

Blumberg, F. C., Rosenthal, S. F., y Randall, J.D. (2008). Impasse-driven learning in the context of video games. *Computers in Human Behavior*, 24(4), 1530–1541.

Braun, C. M. J., Goupil, G., Giroux, J. y Chagnon, Y. (1986) Adolescents and microcomputers: Sex differences, proxemics, task and stimulus variables. *Journal of Psychology*, 120(6).

Bruner, J. (1997) *La educación, puerta de la cultura*. Visor. Madrid, Cap. 1.

Castaño, C. (2008). *La segunda brecha digital*. Madrid: Cátedra ediciones.

Cea D'ancona, Ma. A. (1992) *Metodología Cuantitativa: Estrategias Y Técnicas De Investigación Social*. Madrid: Síntesis.

Chicas en Tecnología. Recuperado de: <https://chicasentecnologia.org/>

Colwell, J.; Grady, C. y Rhaiti, S. (1995) Computer games, self esteem and gratification of needs in adolescents. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5 (3)

Duek, C.; Benitez Larghi, S. y Moguillansky, M. (2017). Niños, nuevas tecnologías y género: hacia la definición de una agenda de investigación. *Fonseca, Journal of Communication*, (14), 167-179. Recuperado de: https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.9073/pr.9073.pdf

Erikson, R., Goldthorpe, J. H., y Portocarero, L. (1979). Intergenerational class mobility in three Western European societies: England, France and Sweden. *The British Journal of Sociology*, 30(4), 415-441. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/589632>

Fromme, J. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. *Game Stud.*, 3.

Granic, I., Lobel, A., y Engels, R.C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. Recuperado de: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>

Gray, A. (1992) *Ann Gray: Video Playtime - The gendering of a Leisure Technology*. New York: Routledge.

Green, C.S. y Bavelier, D. (2012). Learning, Attentional Control, and Action Video Games.

Current biology : CB. 22. R197-206. Recuperado de:

<https://www.cell.com/action/showPdf?pii=S0960-9822%2812%2900130-3>

Hareven, T. y Masoaha K. (1988), Turning points and transitions. Perceptions of the life course, En: *Journal of family history*. Vol 13 n° 3. Estados Unidos

Helsper, E. (2016). The Social Relativity of Digital Exclusion: Applying Relative Deprivation Theory to Digital Inequalities. En: *Communication Theory*. Recuperado de:

http://eprints.lse.ac.uk/68206/7/Helsper_The%20social%20relativity%20of%20digital%20exclusion_author_2016_LSERO.pdf

Hosein, A. (2018) Girls' Video Gaming Behaviour and Undergraduate Degree Selection: A Secondary Data Analysis Approach Computers En: *Human Behavior*, 91. pp. 226-235.

Lemus, M. (2018) *Articulaciones entre desigualdades y tecnologías digitales, Un estudio de las trayectorias de vida de jóvenes de Clases medias altas, la plata 2012 – 2017*. Tesis para optar por el grado de Doctora en ciencias sociales. Director: Dr. Sebastian Benitez Larghi, Co-directora: Dra. Leticia Muniz Terra. Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de:

<https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=tesis&d=Jte1741>

Matozo, V. (2021) *Brecha digital juvenil: Análisis de apropiación de tecnologías digitales en estudiantes de secundarias públicas por clase social (CABA, 2017- 2020)*. Tesis para optar por el grado de Doctora en ciencias sociales. Director: Dr. Pablo Molina Derteano. Universidad de Buenos Aires.

Morley, D.(1988) *Family Television: Cultural Power and Domestic Leisure*. London: Comedia Publishing Group.

Ortiz Niño. D. (2015). *De videojugadoras a desarrolladoras: el aprendizaje del desarrollo a través del prosumo*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de

Ciencias Humanas, Departamento de Sociología. Recuperado de:

<https://www.academia.edu/40403599>

Rodríguez, E. (2002) Jóvenes y videojuego: espacio, significación y conflicto. Madrid:

Fundación de Ayuda a la Drogadicción (FAD) e INJUVE. Recuperado de:

http://www.injuve.es/sites/default/files/jovenes_y_videojuegos_completo.pdf

Santana Rodríguez, N. (2020) Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector.

Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Disponible en

https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio._genero_gamers_y_videojuegos_1.pdf

Sautú, R. (2012). El método biográfico. Buenos Aires: Lumière Ediciones.

Stevenson, Nick (1999) Culturas mediáticas. Buenos Aires: Amorrortu.

Strasburgber, V. (1993) Adolescents and the media. *Adolescents Medecine: State of the Art Reviews*, 4(3).

UEICEE Unidad de Evaluación Integral de la Calidad y Equidad Educativa (2017) Índice de situación socioeconómica de los alumnos en escuelas primarias (ISSAP) y secundarias (ISSAS) de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Documento metodológico. Ministerio de Educación del GCBA. Disponible en http://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/issap-issas_21-09-17.pdf

Valles, M. (2000). Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional. Madrid: Síntesis

Winocur, R. (2009). Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre. Mexico: Siglo XXI. Disponible en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/34995>

Yansen, G. y Zukerfeld, M. (2013) Códigos generizados: La exclusión de las mujeres del mundo del software, obra en cinco actos. En *Universitas Humanística*, Pontificia Universidad

Javeriana Colombia Núm. 76, julio-diciembre, 2013, pp. 207-233. Recuperado de:

<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/univhumanistica/article/view/3128/7752>