

La mitad de las mujeres gamers son víctimas de acoso y de violencia de género en el mundo digital

29/08/2021



Pasa en la vida real, pasa en la vida digital. Las mujeres son víctimas de violencia de género en todos los ámbitos, inclusive en el digital. El estudio Gamers Research Field Agent 2021 de Nivea y LDM reveló que el 46,3% de las gamers contó haber recibido comentarios machistas de otros pares varones, el 36.3% recibió acoso, un 35.3% dijo que aún existe un estereotipo de la mujer gamer, mientras que 24.3% recibió maltratos e insultos mientras que el 17.7% aseguró que otros gamers se opusieron a jugar con ellas debido a su género.

Santiago Nettle, director de Marketing de Nivea para el Norte de Latinoamérica fue entrevistado con **Forbes México** y explicó que «*el mundo del gaming es una de las industrias digitales que están experimentando el mayor crecimiento*», un 5.5% más en relación a 2019, y donde especialmente **México es el país**

de Lationamérica con mayor facturación, con un total de 64 millones de usuarios.

«En Nivea llevamos más de 130 años apoyando a las mujeres para que se sientan bien en su piel, independientemente del ámbito en que se encuentren», aseguró Nettle.



El **36.3% de las mujeres fue acosada** en el mundo de los **videojuegos** en México. (Gentileza: Forbes Colombia)

El estudio, que detectó que del **50% de mujeres de los 2 mil gamers que participaron, consideró que existen desigualdades de género en el mundo de los videojuegos**, mientras que el **25% de los hombres no reconoció esa desigualdad.**

Pero para Nettle la prueba de esto es que el **50% de los jugadores amateurs son mujeres, y sólo uno de cada diez jugadores profesionales son mujeres.**

Entre los 2 mil encuestados el **91.3% declaró jugar videojuegos, área que los hombres dominan su participación con una presencia del 53%.**



Carolo Vázquez @CaroloVazquez, gamer argentina. (Instagram)

En esta encuesta llevada adelante en México, **las mujeres gamers denunciaron ser víctimas de acoso y machismo como también alertaron que la violencia psicológica también está sucediendo en el mundo gaming.** Fueron **siete de cada diez mujeres** las que mencionaron que ser **juzgadas por su físico** también es otro problema al que deben enfrentarse.

«Existe mucho acoso combinado con comentarios machistas en el mundo de los videojuegos»

*“Ser juzgadas por ser mujer y que esperan que cumplas con ese estereotipo, ya qué **hay muchas chicas gamers con buen cuerpo y esperan que todas las mujeres gamers sean así**”, dijo una de las tantas mujeres que participó en la encuesta.*

Pero fueron tanto hombres como mujeres los que **reconocieron que existen pocas gamers profesionales debido al poco apoyo que recibe la mujer** en ese mundo digital, lo que es impulsado por los estereotipos además de la **subestimación del género por considerarlo un 'juego para hombres'**.

Israel Santiago, presidente de LDM remarcó que más allá de los resultados del estudio hubo **datos positivos para fortalecer la inclusión** en ese universo digital.

*"El dato que fortaleció toda nuestra estrategia fue saber que **dos de cada tres personas tienen un sentimiento positivo al ver una mujer tener éxito en el mundo gamer; el cambio se puede dar, la comunidad está abierta para escuchar y ayudar a generar conciencia, estamos a tiempo para marcar una diferencia y redirigir el camino para una comunidad más inclusiva"**, expresó Santiago.*

Fuente: Crónica