



**Las mujeres en los videojuegos League of Legends y Valorant en Colombia del año 2019  
al 2020**

**Laura Karina Santos Ospina**

**Universidad del Rosario  
Escuela de Ciencias Humanas  
Periodismo y Opinión Pública  
Bogotá, Colombia  
2021**

**Las mujeres en los videojuegos League of Legends y Valorant en Colombia del año 2019  
al 2020**

**Laura Karina Santos Ospina**

**Trabajo presentado como requisito para obtener el título de:**

**Profesional en Periodismo y Opinión Pública**

**Directora: Danghelly Giovanna Zúñiga Reyes**

**Universidad del Rosario  
Escuela de Ciencias Humanas  
Periodismo y Opinión Pública  
Bogotá, Colombia  
2021**

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>1. Agradecimiento.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Introducción.....</b>	<b>3</b>
<b>3. Tema.....</b>	<b>3</b>
<b>4. Problema.....</b>	<b>3</b>
<b>5. Objetivos.....</b>	<b>4</b>
a. Objetivo específico 1	
b. Objetivo específico 2	
c. Objetivo específico 3	
<b>6. Justificación.....</b>	<b>4</b>
<b>7. Estado del arte.....</b>	<b>9</b>
<b>8. Marco teórico.....</b>	<b>10</b>
<b>9. Presentación del especial</b>	
a. Acceso al especial.....	11
b. Objetivo.....	11
c. Sinopsis.....	11
d. Diseño.....	11
e. Distribución de información.....	11
f. Menús.....	12
g. Accesos directos.....	12
h. Motor de búsqueda.....	12
i. Conexión con la audiencia y redes sociales.....	12
j. Información.....	12
<b>10. Bibliografía .....</b>	<b>13</b>

## **1. Agradecimiento**

La investigación y el desarrollo de este especial multimedia es gracias a la colaboración de Juliana Ardila, Julieth Hernandez, Gabriela Ruiz, Sandra Herrera y Nathalie Barreto quienes accedieron a contar sus historias y cómo se sentían al respecto para ser las voces del especial. Así mismo, agradezco a Diego Sanabria, Jeyleen Blanco y Paola Urueña por su aporte como voces expertas en el trabajo. También, un agradecimiento especial a mi directora Danghelly Zúñiga quien me estuvo acompañando y guiando en el proceso de creación, estructuración y escritura del trabajo.

## **2. Introducción**

Muchas veces en las plataformas de videojuegos, a pesar de que es difícil de creer, existe la discriminación por género o el acoso hacia las chicas en cuanto se enteran que ellas hacen parte del juego. Esto hace que ellas se empiecen a sentir un poco fuera de lugar y que recurran a cosas como jugar únicamente con amigos para evitar encontrarse con situaciones incómodas en las partidas. Es por eso que en este especial multimedia se realizan entrevistas, recopilación de datos y demás para soportar los argumentos e hipótesis planteada.

## **3. Tema**

Violencia simbólica y acoso hacia las mujeres en los videojuegos League of Legends y Valorant.

## **4. Problema**

Las compañías desarrolladoras de videojuegos intentan constantemente hacer que estos, los videojuegos, sean un espacio inclusivo para toda la comunidad involucrada en los videojuegos, donde tanto hombres como mujeres se sientan cómodos sin ser excluidos.

Sin embargo, los videojuegos son plataformas en las cuales algunas personas producen y naturalizan ciertos tipos de machismos y violencias simbólicas hacia las mujeres.

En respuesta a este problema, con este trabajo se propone comprender las diferentes formas de violencia simbólica que se da en contra las mujeres en el videojuego League of Legends en la región de Latinoamérica Norte (LAN) en general y en específico en Colombia en el periodo del 2018-2019. Para esto, se propone llevar a cabo una investigación mixta, es decir, cualitativa y cuantitativa, que nos permita establecer las formas de reproducción de violencias

simbólicas basadas en género que se dan en la relación de los jugadores y jugadoras en Colombia dentro del videojuego, establecer las formas de resignificación de la noción de género en el ámbito de las jugadoras e identificar en el videojuego las estrategias de la naturalización y de desnaturalización de la violencia simbólica basada en género.

## 5. Objetivos

**General:** Comprender las diferentes formas de violencia simbólica que se da en contra las mujeres en el videojuego *League of Legends* en la región de Latinoamérica Norte (LAN) y en el videojuego *Valorant* en general y en específico en Colombia en el periodo del 2018-2019.

- a. **Específico 1:** Establecer las formas de reproducción de violencias simbólicas basadas en género que se dan en la relación de los jugadores y jugadoras en Colombia dentro del videojuego *League of Legends* y del videojuego *Valorant*.
- b. **Específico 2:** Establecer las formas de resignificación de la noción de género en el ámbito de las jugadoras de *League of Legends* y *Valorant*.
- c. **Específico 3:** Identificar en el videojuego *League of Legends* en el videojuego *Valorant* las estrategias de la naturalización y de desnaturalización de la violencia simbólica basada en género.

## 6. Justificación

Los videojuegos han existido desde mucho antes de lo que nos imaginamos a pesar que solo en la década de los 70 agarraron popularidad en el público juvenil. En los 90, la llegada de la internet permitió un mejor acceso a los videojuegos por los consumidores y además se estrenan juegos como ‘*Warcraft*’ (Blizzard, 2014).

En el 2002 se lanzó “*Warcraft III: The Frozen Throne*” (Blizzard, 2014) siendo este el primer videojuego RTS que abriría las puertas a los videojuegos más populares de hoy en día. Este videojuego tenía una modalidad de juego creado tanto por los desarrolladores como la comunidad que lo jugaba que se llamaba “*Defense of the Ancients*” que es jugado por dos

equipos y el objetivo es destruir el Ancient (estructuras protegidas ubicadas a los extremos del mapa del juego) del oponente.

Poco tiempo después Blizzard Entertainment, el desarrollador de Warcraft, en el 2003 olvida este modo de juego y lo deja a un lado. Pero, la comunidad que había aportado a Defense of the Ancients, sigue actualizando este bajo el nombre de DOTA: ALL STARS. En el año 2005 Steve “Guinsoo” Feak, líder de la comunidad, deja el cargo del director del proyecto para centrarse en la creación de un juego con las mecánicas de Defense of The Ancients con la colaboración de Marc Merrill y Brandon Beck, creadores de la compañía Riot Games.

El desarrollo del nuevo videojuego tomaría 4 años y saldría en el año 2009 bajo el nombre de League of Legends. Este tuvo bastante popularidad en su primer año de lanzamiento debido a su formato Free to Play (gratis de jugar) y Gameplay Adictivo. El nombre League of Legends se debe a que una serie de campeones se reúnen por algún motivo en especial a pelear en lo que se llamaría “la Liga de las Leyendas” y serían dirigidos por un invocador, que en este caso es el jugador (Dean, 2011).

El éxito del juego fue tal que en el 2011 se celebraría el primer League of Legends Championship en Suecia, uno de los torneos de videojuegos más importantes que cuenta con uno de los premios más grandes (US\$2,250,000) y con 300.000 espectadores en total y un pico de 69.000 personas viéndolo al tiempo, llegó a superar el de la NFL (National Football League de fútbol americano) (Municio, 2018).

Además a esto, con el crecimiento de la industria de los videojuegos se han evidenciado nuevos espacios para que las personas puedan desarrollarse dentro de estos como lo han sido los juegos en línea. De esta manera, en la actualidad hay 1,200 millones de videojugadores de los cuales el 54% son hombres y el 46% son mujeres, una cifra que a simple vista parece equilibrada. A pesar de esto, algunas mujeres han denunciado a través de sus redes sociales una inconformidad con el trato recibido por sus compañeros masculinos en las plataformas online (Newzoo, 2019).



*Chat del videojuego League of Legends.*

Comentarios como “¿una chica en la partida? ya perdimos chicos” se pueden encontrar constantemente en videojuegos como League of Legends hacia las jugadoras femeninas. Esto ha generado que ellas se sientan incómodas, provocando que tengan que cambiar su nombre de usuario por uno masculino y también a evitar usar los canales de voz para no recibir ni acoso ni bullying por ser mujeres.

Dentro de los videojuegos se tienen rangos de acuerdo al nivel que cada jugador maneja. Por ejemplo, en el caso de League of Legends es un juego multijugador de arena de batalla en línea “MOBA” (el inglés: Multiplayer Online Battle Arena) en el que dos equipos, cada uno de 5 jugadores se enfrentan unos a otros con el fin de destruir el nexo o la base enemiga.

Cada jugador desempeña un rol diferente que se llaman Top, Mid, Jungla, ADC y Support. Cumplen diversos papeles como asesinos, tiradores, tanques, magos y soportes. Este último, que se trata de proteger a los otros jugadores y darles apoyo, se suele creer que es un papel bastante fácil de jugar y que, por esto, las mujeres deberían restringirse a él. Suelen llamarlo el rol “cocina” porque supuestamente es “lo único que saben hacer las mujeres”, frase que comúnmente se puede ver en los chats de juegos online.



*Chat del videojuego League of Legends.*

Las desarrolladoras de los videojuegos han intentado crear espacios en donde se pueda disminuir la brecha de género, pero esto en algunas ocasiones ha logrado reforzar los estereotipos, tal como ocurrió con el equipo ruso Vaevictis durante la LCL (League of Legends Continental League) en febrero del 2019. El equipo no tenía una plantilla de jugadores e intentó vender su plaza para el torneo. Al final no logra y, en un intento

desesperado de recibir una remuneración económica, decide formar un equipo de solo chicas.

El equipo se conformó:

- ★ Top: Anastasiya "HellMa" Pleyko (Diamante IV)
- ★ Jun: Aida "Merao" Kazaryan (Platino I)
- ★ Mid: Olga "PewPewSolari" Arsenyeva
- ★ ADC: Elina "Intgration" Sokolova
- ★ Sup: Ksenya "Trianna" Meshcheryakova

No fue posible encontrar la Liga de las demás jugadoras, pero según la página League Of Graphs (Revisada por última vez en octubre del 2019) Las jugadoras Hellma y Merao se encontraban en Diamante IV y Platino I, lo que significa que las jugadoras de Vaevictis eran buenas, pero no tenían el nivel de los jugadores profesionales que participaron en el torneo. Esto hizo que ellas perdieran casi todas las partidas y que se reforzaran pensamientos como el de “las mujeres no son buenas para los videojuegos”.

En una de las partidas de Vaevictis, su equipo contrincante RoX bloqueó a 5 campeones soporte para que ellas no pudieran jugarlos, partiendo del prejuicio de que las mujeres no saben desempeñar otro rol. Ante esto, Riot Games, la empresa desarrolladora de League of Legends, decidió sancionar al equipo, pero ya era muy tarde. Los comentarios y burlas hacia las chicas abundaban. (Guiñón, 2019)

## ALL FEMALE RUSSIAN LEAGUE OF LEGENDS TEAM VAEVICTIS ESPORTS LOSE 52-2 IN THE LCL

February 17th, 2019



*Meme sobre Vaevictis luego de la LCL (Me.me. 2019)*

Esta no ha sido la única ocasión en la que la mujer se ha visto invisibilizada dentro de la escena de los videojuegos. Geguri es una coreana experta en usar personajes tanques -aquellos con muchas vidas y mucha armadura y por eso, difíciles de matar- en el videojuego 'Overwatch'. Los medios de Corea del Sur comentaban que pocas personas tenían la habilidad de esta chica y la noticia llegó hasta Latinoamérica. Cada que le preguntaban a los equipos profesionales por qué no la incluían en su grupo, sacaban excusas y ponían en duda la capacidad de la jugadora para trabajar en equipo. Todo esto pone en duda la idea de las empresas acerca de la diversidad y de la igualdad en la escena de los videojuegos porque cuando una jugadora profesional con buen nivel se presentó a jugar no se le quiso dar la oportunidad (Fitzpatrick, 2019).

Se evidencia que la figura de la mujer se ha menospreciado en los videojuegos y la comunidad tiende a acosarlas o a disminuir su trabajo. Las jugadoras se sienten intimidadas muchas veces y manifiestan tener miedo de usar el chat de voz, por el riesgo de ser acosadas e insultadas.

Por otra parte, Movistar en España, una de las empresas que más le ha aportado a la industria de los videojuegos en el área competitiva, decidió lanzar en marzo de 2019 una serie de vídeos para la campaña #MyGameMynome en la que chicas jugadoras cuentan sus historias de acoso y machismo dentro de los videojuegos. Para el día de la mujer sacó un vídeo en el que muestran explícitamente estas actitudes hacia la comunidad femenina de los videojuegos.

A pesar de hacer reportes sobre los casos al servicio al cliente de los juegos, relatan no sentir que ocurra un cambio. Tampoco consideran que los desarrolladores hagan un esfuerzo real por cambiar la creencia de que los hombres juegan mejor y por promover una pedagogía de que ambos pueden tener el mismo nivel. Ante esto, las chicas dentro de la comunidad de videojuegos se siguen preguntando ¿Cuándo cambiará el panorama para poder sentirse seguras y cómodas en los videojuegos?

## **7. Estado del arte**

En general, el género de los videojuegos es un tema del cual se ha investigado escasamente desde perspectivas diversas: el papel de la mujer en los videojuegos, el sexismo dentro de los videojuegos y el más reciente es el papel de las jugadoras dentro de los videojuegos.

El papel de la mujer de los videojuegos es estudiado en el 2007 desde el caso de Lara Croft para así poder mirar los estereotipos (no solo de género) dentro de los videojuegos. De allí, Jansz, J. y Martis, R. (2007) concluyen que es importante tener heroínas femeninas dentro de los juegos para que las mujeres jugadoras se sientan empoderadas.

El sexismo en los videojuegos es un tema que se viene hablando aproximadamente desde el 2016 investigan como algunos videojuegos sexistas pueden provocar que las personas que los juegan disminuyan su empatía por las mujeres víctimas de violencia y que se aumenten las creencias ‘masculinas’. De esto se pudo analizar que es cierto que la falta de empatía sea una

de las principales causas de la violencia hacia las mujeres (Gabbiadini, Riva, Andrighetto, Volpato, Bushman. 2016)

Por otra parte, a pesar de que previamente se han hecho estudios sobre la sexualización de la mujer dentro de los videojuegos no se ha estudiado como tal el género dentro de estos sino hasta el 2018 como lo hizo Salas en su trabajo donde concluyó que los roles de género que eran representados dentro de los videojuegos estaban muy marcados y que de esta manera se refuerzan los estereotipos de género.

Otros estudios importantes relacionados con el tema han sido acerca de que la mayoría de personas asume que los videojuegos son un escenario de hombres, es decir, que hay predominancia masculina en estos, pero que estudios realizados por ESA (Entertainment Software Association) las mujeres establecen el 45% de la población que juegan videojuegos (Cunningham, C. 2018).

Además a eso, como ya se ha mencionado antes, Movistar España Lanzó una serie de videos para una campaña llamada “#MyGameMyName” en los que utilizan testimonios de jugadoras y jugadores que han evidenciado episodios de violencia y de machismo en los videojuegos con el fin de visibilizar lo que está pasando. Esta campaña sería el principal referente visual para el reportaje audiovisual que realizaré.

## **8. Marco conceptual**

Para este proyecto de investigación es importante resaltar el significado que le daremos a los siguientes términos que utilizaremos a lo largo de todo el presente trabajo: Videojuegos, Violencia de género y acoso.

En primer lugar para definir los videojuegos utilizaremos el concepto de Read, G. Lynch, T. Matthews, N. (2018) “Videogames are unique forms of media in that they often contain multiple tasks that each require the allocation of cognitive resources” es decir, los videojuegos son una forma de medio, por el cual se hace el uso de recursos cognitivos. Así mismo, como explican Belli, S. y López, C. (2008) “el videojuego es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías.” . De esta manera

podemos determinar que los videojuegos son un medio por el cual los jóvenes se comunican e interactúan entre ellos. Igualmente, es importante entender el término de eSport como el reconocimiento profesional y competitivo de los videojuegos oficiales (Wagner, M. 2014).

En cuanto a la violencia de género, La declaración de las Naciones Unidas sobre la eliminación de la violencia contra la mujer (1993) reconoce que ésta “constituye una manifestación de relaciones de poder históricamente desiguales entre el hombre y la mujer que han conducido a la dominación de la mujer y a la discriminación en su contra por parte del hombre e impedido el adelanto pleno de la mujer, y que la violencia contra la mujer es uno de los mecanismos sociales fundamentales por los que se fuerza a la mujer a una situación de subordinación respecto del hombre” Además, la violencia de género es aquella contra la mujer principalmente por su sexo (Gutiérrez, E. 2014)

Para definir el acoso nos enfocaremos en el ciberacoso, es decir, cuando una persona es molestada emocionalmente por uno de sus pares por cualquier plataforma electrónica (Mendoza, E. 2012).

Además a esto, un concepto importante a usar es el de ciberfeminismo por Haraway (1995) en el cual lo que resalta son las relaciones entrelazadas en las redes. Para Haraway un ciborg es “*un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción.*” (Haraway. 1984) es decir, un nuevo ser que transforma las nociones reductivas y binarias en más allá. Es decir, si nos contamos a nosotros como seres cibernéticos o ciborgs podemos esperar un trato igual de los otros porque no tendremos género. no somos hombres ni mujeres, somos un simple ser, un cyborg (Haraway. 1984).

Este concepto es ideal para el trabajo a desarrollar porque podemos entender a los jugadores y jugadoras como un ciborg, que no necesita de un género para poder funcionar en el entorno de los videojuegos como un igual.

## **9. Presentación del especial**

### **A. Acceso al especial**

## B. Objetivo

El especial multimedia *No hay chicas en los videojuegos ¿o sí?* tiene como objetivo recopilar información acerca del acoso y desigualdad hacia las mujeres dentro las plataformas de videojuegos como League of Legends y Valorant.

## C. Sinopsis

En el especial multimedia se expone la investigación que se realizó durante los años 2019 y 2020 a través de las plataformas de videojuegos previamente mencionadas y a través de entrevistas sobre el papel de la mujer como ‘gamer’ dentro de los videojuegos y sobre cómo se comporta la comunidad de dichos juegos con respecto a ellas.

## D. Diseño

*No hay chicas en los videojuegos ¿o sí?* Fue diseñado en Dreamweaver en HTML y CSS. En él, se podrá navegar en 4 sábanas donde se encuentra la información que previamente se mencionó que se recopiló más mapas, infografías, fotos y demás.

## E. Distribución de la información

Las cuatro sábanas del especial multimedia se dividen de la siguiente forma:

- a. **Inicio:** Acá se hace una breve introducción en primera persona sobre lo que es el tema principal del documental, es decir, se hace referencia a algunos comentarios comunes dentro de los videojuegos.
- b. **¿Qué es LoL?:** En esta sábana se explica cómo nacen los videojuegos que las entrevistadas hacen referencia y cómo funcionan para entender un poco los términos que ellas pueden llegar a utilizar.
- c. **¿Qué son los eSports?:** Acá se explica cómo se mueve el competitivo de los videojuegos a nivel mundial y a nivel nacional y cuál es la diferencia de un jugador profesional a los jugadores convencionales o por ‘Hobby’.
- d. **Género:** Finalmente acá se aborda todo el resultado de la investigación y las entrevistas hechas respecto a la violencia simbólica y el acoso en los videojuegos mencionados hacia las mujeres.

## F. Menús

El especial cuenta con dos menús. El primero es fijo en todas las sábanas en la parte superior de la pantalla y se puede dirigir a todos los apartados con este. El segundo es un menú Hover que se encuentra únicamente en la pantalla de inicio y dirige a las siguientes tres páginas. Este es de unas imágenes que se vuelven a blanco y negro cuando se pasa el cursor por encima.

## **G. Accesos directos**

El especial tiene un acceso directo a un vídeo de Youtube de las entrevistas de Juliana “Lenore” Ardila y de Nathalie “Natsuha” Barreto. Además a este hay un Story Line que explica la historia de cómo nace League of Legends, una infografía que explica cuántas personas hay en cada rango de League of Legends, varios mapas que explican las diferentes ligas competitivas del videojuego, y varios links de Twitter que contienen videos e imágenes que ayudan a complementar la información que se está hablando.

## **H. Motor de Búsqueda**

El especial multimedia *No hay chicas en los videojuegos ¿o sí?* no cuenta con ningún motor de búsqueda.

## **I. Conexión con la audiencia y redes sociales:**

La idea de este especial multimedia es difundirlo a través de diferentes redes sociales como Instagram, Twitter, Facebook y demás. También si se da la oportunidad participar en convocatorias para premios relacionados a la investigación sobretodo en los temas de videojuegos y feminismo.

## **J. Información**

Para la investigación de este especial multimedia se realizó seguimiento a los eventos relacionados con el videojuego League of Legends sobretodo de competitivo a través de redes sociales e internet por lo que el proyecto empezó durante la pandemia. También se hicieron dos entrevistas presenciales a figuras públicas del competitivo de videojuegos colombianas para que ellas pudieran dar su testimonio de lo que han tenido que pasar en toda la escena de videojuegos.

## **10. Bibliografía**

Blizzard. (2014) Blizzard Timeline. *Blizzard*.  
(<https://www.blizzard.com/en-us/company/about/b20/timeline.html>)

Dean, p. (2011) La historia de DOTA o cómo un mod creó su propio género. España: *Eurogamer*. (<https://www.eurogamer.es/articles/la-historia-de-dota-articulo>)

Municio, P. (2018) De 2011 a 2018, así ha cambiado el Mundial de LoL en siete años. Colombia: *Movistar eSports, As Colombia*.  
([https://esports.as.com/worlds-2018/evolucion-Mundial-LoL-2011-2018\\_0\\_1186081385.html](https://esports.as.com/worlds-2018/evolucion-Mundial-LoL-2011-2018_0_1186081385.html))

Gabbiadini A, Riva P, Andrighetto L, Volpato C, Bushman BJ (2016) Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims. *PLoS ONE* 11(4): e0152121. doi:10.1371/journal.pone.0152121

Salas, M. (2018) *Machismo: en busca del "game over". Representaciones de género en los videojuegos más populares de Costa Rica.* Costa Rica: Ediciones Complutense.

LeagueOfGraphs (2019) Merao (RU) *LeagueOfGraphs*.  
(<https://www.leagueofgraphs.com/es/summoner/ru/Merao>)

LeagueOfGraphs (2019) HellMa (RU) *LeagueOfGraphs*.  
(<https://www.leagueofgraphs.com/es/summoner/ru/hellma>)

Guiñón, A. (2019) La LCL sanciona a los rivales de Vaevictis. *Movistar eSports*.  
([https://esports.as.com/league-of-legends/LCL-sanciona-rivales-Vaevictis\\_0\\_1220877901.html](https://esports.as.com/league-of-legends/LCL-sanciona-rivales-Vaevictis_0_1220877901.html))

Fitzpatrick, A. (2019) Meet the Female Gamer Taking the Male-Dominated World of eSports by Storm. *Time*  
(<https://time.com/collection-post/5584909/kim-geguri-se-yeon-next-generation-leader-s/>)

Newzoo (2019) Global Games Market Report. Newzoo.

Movistar España (2019, Marzo 5) MOVISTAR: En el Día de la Mujer 2019, por un gaming libre de violencia machista #MyGameMyName. Recuperado de  
<https://www.youtube.com/watch?v=x6xnt7CrAcY&t=20s>

Jansz, J. & Martis, R.G. (2007) Sex Roles 56: 141.  
(<https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>)

Cunningham, C. (2018) *Games Girls Play, Context of girls and videogames.* London: Lexington Books.

Read-Bullock, G., Lynch, T., Matthews, N. L. (2018). Increased cognitive load during video game play reduce rape myth acceptance and hostile sexism after exposure to female avatars. *Sex Roles*, 79(11). doi: 10.1007/s11199-018-0905-9

- Simone, B., & López Raventós, C. (2008). Athenea digital : revista de pensamiento e investigación social. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, 14(4), 159–179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.1986>
- Wagner, M. G. (2014). On the Scientific Relevance of eSports. Ethics, 61(1), 69–73. <https://doi.org/10.1086/290752>
- Naciones Unidas (1993) Declaración sobre la eliminación de la violencia contra la mujer. Recuperado de: <https://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/violenceagainstwomen.aspx>
- Gutiérrez, E. J. D. (2014). Video Games and Gender-based Violence. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 132, 58–64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.278>
- Gutiérrez, E. J. D. (2014). Video Games and Gender-based Violence. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 132, 58–64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.278>
- Haraway, D. (1995) Ciencia, cyborgs y mujeres. España: Ediciones Cátedra, S. A. ISBN 84-376-1392-2.
- Haraway, D. (1984) Manifiesto Ciborg: El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado. Recuperado de: [https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz\\_suarez/ciborg.pdf](https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf)
- Me.me (2019) all female russian leagluе of legends team vaevictis esports (Meme) Recuperado de: <https://me.me/i/all-female-russian-leagluе-of-legends-team-vaevictis-esports-lose-d49fca0df0e440679aa8bdd9a243ee0a>