



TÍTULO

IDENTIDAD DIGITAL
LA IDEOLOGÍA DE GÉNERO EN LA REALIDAD VIRTUAL A
TRAVÉS DEL ROLEPLAY

AUTORA

Pilar Márquez Pareja

Director
Instituciones
Curso
©
©
Fecha
documento

Esta edición electrónica ha sido realizada en 2023

Dr. D. Ramón Tirado Morueta

Universidad Internacional de Andalucía ; Universidad de Huelva

Máster en Comunicación y Educación Audiovisual

Pilar Márquez Pareja

De esta edición: Universidad Internacional de Andalucía

2022



**Atribución-NoComercial-SinDerivadas
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Para más información:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

IDENTIDAD DIGITAL :
LA
IDEOLOGÍA DE GÉNERO
EN LA
REALIDAD VIRTUAL



Pilar Márquez Pareja

GTA V
LOS SIMS 4

Identidad Digital: La ideología de género en la realidad virtual a través del Roleplay

Trabajo Final de Máster (TFM)

Pilar Márquez-Pareja

Director:

Dr. Ramón Tirado Morueta



Máster en Comunicación y Educación Audiovisual
Universidad Internacional de Andalucía - Universidad de Huelva

ÍNDICE

Metadatos / Introducción	9
I. MARCO TEÓRICO	
1. Teoría de género	12
1.1. Cuestión de identidad	14
1.2. Cuestión de género	16
2. Realidad virtual: Una nueva realidad	19
2.1. Roleplay	22
2.2. Contexto actual, nuevas realidades	25
3. Expresión de género en la realidad virtual a través de videojuegos	27
3.1. GTA V (FiveM)	28
3.1.1. Contextualización y funcionamiento	
3.1.2. Creación de identidad en la plataforma	
3.1.3. Creación de un entorno	
3.1.4. Conclusiones	
3.2. Los Sims 4	44
3.2.1. Contextualización y funcionamiento	
3.2.2. Creación de identidad en la plataforma	
3.2.3. Creación de un entorno	
3.2.4. Conclusiones	
II. INVESTIGACIÓN	
1. Contextualización y justificación	53
2. Objetivos e hipótesis de la investigación	54
2.1. Objetivo primario	
2.2. Objetivo secundario	
3. Método.....	56
3.1. Participantes.....	57
3.1.1. Encuestados	
3.1.2. Entrevistados en focus group	
3.1.3. Creadores de contenidos	
3.2. Contextos analizados.....	58
3.3. Instrumentos de recogida de información.....	59
3.3.1. Cuestionarios	
3.3.2. Estructura del focus group	
3.3.3. Estructura del análisis de contenidos	
3.4. Análisis de datos.....	64
3.4.1. Datos estadísticos	
3.4.2. Datos de los focus group	
3.4.3. Datos de las observaciones	

4. Resultados.....	66
4.1. Encuestas	
4.2. Focus Group	
4.3. Creadores de Contenido	
5. Conclusiones, Limitaciones e Implicaciones.....	80
5.1. Conclusiones de la investigación	
5.2. Limitaciones e implicaciones	
III. AGRADECIMIENTOS	86
IV. REFERENCIAS	89
V. ANEXOS	102

A mi familia y amigas, por siempre apoyarme en mi proceso de crecimiento intelectual.

A las nuevas generaciones, por abrir los ojos a nuevas realidades.

A todas esas personas que estén pasando por un momento de introspección de identidad.

Agradecimientos

Agradecer a todas aquellas personas que hayan hecho posible este trabajo. Desde la directiva del Máster, mi tutor, que ha sabido guiarme y aceptar mis propuestas, mis compañeros y compañeras... Mis amigas, mi círculo familiar, que me ha apoyado... Hasta todos esos creadores de contenido, *streamers*, *youtubers*, fundadores de servidores, estudiosos del género, participantes de mis encuestas... Gracias por haber hecho posible este precioso y entusiasmante proyecto de investigación.

METADATOS

Identidad Digital: La ideología de género en la realidad virtual a través del Roleplay

Digital Identity: Gender Ideology in Virtual Reality through Roleplay

Pilar Márquez Pareja. Periodista por la Universidad de Sevilla. Estudiante del Máster en Comunicación y Educación Audiovisual por la UNIA en colaboración con la UHU (pilarmarquezpareja1999@gmail.com).

RESUMEN

La identidad humana ha sido objeto de estudio desde hace décadas. Hoy en día, con la incorporación de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana, se han conseguido traspasar ciertas barreras sociales más allá del mundo físico, creando una realidad alternativa a la real, en la virtualidad. Con la creación de esta realidad, vienen incorporadas la creación de las identidades virtuales. Con esto se pretende investigar acerca de esta nueva forma de creación de la identidad humana, las nuevas formas de relacionarse, expresarse y de interactuar con uno mismo y con el resto. Es por ello que en este trabajo de investigación se pone el foco de estudio en estas nuevas identidades creadas en la realidad virtual, a través del análisis del Roleplay, mediante análisis descriptivos y cualitativos de dos videojuegos como son GTA V Roleplay y Los Sims 4.

ABSTRACT

Human identity has been the subject of study for decades. Nowadays, with the incorporation of new technologies in everyday life, certain social barriers have been crossed beyond the physical world, creating an alternative reality to the real one, in virtuality. With the creation of this reality comes the creation of virtual identities. The aim of this research is to investigate this new way of creating human identity, the new ways of relating, expressing oneself and interacting with oneself and with others. That is why this research work focuses on these new identities created in virtual reality, through the analysis of Roleplay, by means of descriptive and qualitative analysis of two video games such as GTA V Roleplay and The Sims 4.

PALABRAS CLAVE | KEY WORDS

Mundo digital, Género, Identidad, Realidad virtual, Ideología de género, Expresión de género, Construcción social, Roleplay.

Digital world, Gender, Identity, Virtual Reality, Gender ideology, Gender expression, Social construction, Roleplay.

MARCO TEÓRICO

1. Teoría de género

En los últimos tiempos, los estudios y las investigaciones sobre género están teniendo cada vez más repercusión, y con ello, existen cada día más. Cada día que pasa, mediante distintas fuentes de comunicación o difusión, llega más información sobre género a la sociedad en general.

En la sociedad española juvenil, el género es uno de los temas más a flor de boca. Los jóvenes muestran cada vez más importancia a informarse al respecto de la identidad y todo lo que engloba la temática.

La definición de género ha ido evolucionando a la par que la mentalidad de la sociedad. Hoy en día se pueden encontrar múltiples significados. Lo primordial para abarcar cualquier temática de índole social, es tener en cuenta la situación geográfica en la que se trata, ya que dependiendo de ello, la cultura, política, economía, y pensamiento social general es distinto.

Existe el concepto de género, y también existe la propia experiencia del género.

El género es un constructo social. La cultura y la evolución de la sociedad históricamente, ha ido marcando qué formas de comportarse, actuar, representar, interaccionar... Y ser, hay o existen en la sociedad.

Cada persona tiene una propia experiencia respecto al género, y con ello una propia construcción de identidad. Junto con el género, vienen ligados distintos conceptos que se pueden explicar y entender de manera separada, pero que van intrínsecamente ligados los unos a los otros.

Hay que saber diferenciar entre el sistema binario, y el sistema no binario de género. El sistema binario es el que comprende el género “masculino” y el “femenino”, o en mejores palabras; el que comprende al hombre y a la mujer. El sistema no binario en tal caso sería el que no solamente comprende al hombre y a la mujer, si no que trata el género y todo lo que éste engloba, como un paraguas o un amplio espectro identitario en el que hay cabida a muchas más posibilidades de ser.

La identidad de género, la expresión de género, el sexo biológico y la identidad u orientación sexual son los cuatro pilares en los que se divide la teoría de la ideología de género.

Respecto al sexo biológico se puede decir que el ser humano es un ser sexuado, y se basa en el órgano sexual que tenga para clasificarse, centrándose en los cromosomas, los genitales y las hormonas. La identidad de género es un constructo social, es una vivencia subjetiva. Esta puede coincidir o no con el sexo biológico. La orientación sexual hace referencia a la atracción o preferencia sexual que se siente por otras personas, basado en la atracción emocional, sexual y afectiva.

Y finalmente la expresión de género engloba todo aquello que se espera socialmente de una persona en función a la identidad que tenga, es decir, la serie de características físicas o psicológicas que históricamente se han asignado a ciertas identidades y que por tanto se esperan de una persona en función de esta.



Imagen parte de un Post en Instagram de pilimpvlogs

1.1. Cuestión de identidad

Respecto a la identidad de género, se puede afirmar que es uno de los conceptos que más ha variado en función al tiempo debido a la evolución histórica del ser humano en sociedad. La identidad abarca muchos aspectos, no únicamente el género.

Entre las múltiples definiciones de identidad según el diccionario de español de Google proporcionado por Oxford Languages, encontramos: “Circunstancia de ser una persona o cosa en concreto y no otra, determinada por un conjunto de rasgos o características que la diferencian de otras”. O “Conjunto de rasgos o características de una persona o cosa que permiten distinguirla de otras en un conjunto”.

Es decir, la identidad como persona, engloba múltiples panoramas sociales y culturales. Existe por un lado la identidad cultural, la cual a su vez se subdivide en varias ramas identitarias... Por otro lado, a su vez existe la identidad nacional, así como la identidad de género o la identidad personal.

La identidad personal es el concepto que tiene un individuo sobre sí mismo en relación con el resto de personas que le rodean¹. Es decir, su concepción como ser humano social y su relación en este sistema. La identidad de género se identifica como su propio nombre indica, con la cuestión de género que se explicará en el siguiente apartado.

La identidad nacional, en su caso, hace referencia al sentimiento de pertenencia del ser humano hacia un grupo sociocultural (además de político-económico). El patriotismo o el nacionalismo son dos identidades nacionales que permiten entender este concepto correctamente.

Y por último la identidad cultural se basa en una serie de valores culturales, como la lengua, las tradiciones, las creencias, los valores, las costumbres o tradiciones... Propios de una cultura con la cual se puede identificar el individuo.

Cuando se trata sobre la identidad es de obligado cumplimiento tratar sobre la diversidad, la multiplicidad y los entramados sociales.

¹ Según: "Respeto". En: *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/respeto/>
Consultado: Consultado: 01 de enero de 2019, 12:01 am

En el abstracto del artículo de Beatriz Muros titulado “El concepto de identidad en el mundo virtual: el "yo" on.line”, se comenta que “hablar de identidad es hablar de identidades. Nuestro yo se conforma a partir de la adaptación del ser al medio. En este artículo se trata de reflexionar sobre la identidad virtual desde la posición del individuo. Se parte del análisis de factores culturales y sociales que inciden en la construcción de la identidad para clarificar el concepto de identidad virtual estableciendo conexiones o desconexiones entre ambos”.

Dentro de esta realidad virtual, ésta se concibe mayoritariamente como una comunidad o atmósfera virtual en la que se realiza una simulación de un mundo o un entorno artificiales inspirados en los del mundo real (o no), donde cualquier usuario puede interactuar con los otros usuarios a través de sus personajes, o con el propio entorno y sus objetos y herramientas. Ligándolo con el concepto de identidad, como menciona Chávez Valdivia en ‘Identidad Virtual Vs. Identidad Real’; “la identidad, al ser inherente a todo ser humano, desempeña un rol trascendental en nuestras vidas, sin embargo; a la par de la importancia que encierra este derecho fundamental, el desarrollo de los mundos virtuales la ha convertido en un concepto dinámico, perdiendo en cierta forma su tradicional carácter único e inequívoco”.

Esto es, los avatares o personajes virtuales creados por cada usuario, adquiere desde el momento de su creación una identidad virtual propia, dada por este usuario. Muchas veces esta identidad virtual del personaje es distinta a la identidad real del usuario en el mundo físico, y en ocasiones, y como se comentará en las conclusiones de este trabajo de investigación, esto se convierte en una vía de escape para algunos usuarios, pudiendo incluso llegar a la confusión entre ambas de sus identidades (realidad física y realidad virtual).

1.2. Cuestión de género

El género como constructo social, es un concepto que va ligado a las estructuras de poder. El género y por lo tanto, la manera del ser humano de experimentarlo, se encuentra enlazado con la raza, la clase, la discapacidad, la nacionalidad, el origen étnico, la fe, la vinculación geográfica, la edad, la sexualidad o la generación, entre otros.

Según Kate Bornstein el género es “una gran bola enmarañada de género y otra mezcla de cosas”. La historia, la arqueología, la antropología o la sociología, nos demuestran que el género y todo lo que engloba el concepto, es algo que ha ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad.

Robert Stoller, psicólogo, definió el concepto de identidad de género y llegó a la conclusión de que la identidad no es determinada por el sexo biológico, sino por el hecho de haber vivido desde el nacimiento las experiencias, ritos y costumbres atribuidos a un género concreto. Desde el punto de vista antropológico se tiene como referencia a Rubin (1975) que trata un sistema sexo/género, como una interpretación histórico-cultural que cada sociedad elabora en torno a la diferenciación sexual y que da lugar a una serie de representaciones sociales, discursos, prácticas, normas, relaciones y valores.

Citando a Merry E. Wiesner, “existe una inmensa diversidad de género tanto dentro de grupos como entre ellos: Di cualquier cosa y siempre hay un contraejemplo de algún momento de la historia, de algún lugar del mundo actual, o ambas cosas. Y la mayor parte del mundo, durante la mayor parte del tiempo, ha sido patriarcal, con hombres detentando gran parte del poder, y mujeres y otros géneros en subordinación”.

La historia del género va entrelazada con la historia del capitalismo, por ello los conceptos género y clase están intrínsecamente conectados al estar, por ejemplo, algunos trabajos mejor valorados que otros.

A su vez, no solamente con la clase, sino con la raza o con la discapacidad ha sido asociado el género, así como con muchos más conceptos, algunos de ellos ya mencionados previamente.

Según el Glosario para la Igualdad del Gobierno de México (Instituto Nacional de las Mujeres); “la ideología de género es un término que se utiliza de manera negativa y despectiva para cancelar o desestimar la diversidad sexual y de género a la que se han ido abriendo las sociedades, las culturas y las naciones. Al denominarla ideología se hace referencia al carácter dogmático que se presupone respecto a las ideas de igualdad, empoderamiento y respeto de la vivencia personal de la identidad y la sexualidad. Se rechazan los movimientos feministas y de la diversidad argumentando que van en contra de la naturaleza y de la familia y que operan poniendo en peligro el orden social establecido”.

Los estudios de género son los estudios académicos que se centran en el género como categoría principal. Están ligados con los estudios feministas, los estudios de la mujer, del hombre, o los estudios del colectivo LGBT. Simone de Beauvoir es una de las personas que más destacan en los escritos, investigaciones y estudios de este campo. Según ella, el género sería aquellas construcciones sociales y culturales sobre la masculinidad y la feminidad (no el estatus purista de hombre-mujer).

Desde los años setenta con el Movimiento de Liberación de las Mujeres, comenzaron a aparecer los primeros estudios de género, pero no sería hasta los años noventa que comenzaron a aparecer las expresiones “teoría del género” o “ideología de género”.

Con todo esto, recalcar de nuevo la supremacía del sistema binario de género, que, excepto en algunas culturas indígenas u orientales, primaba en el global de la sociedad. De esto ya habla Riki Wilchins (activista por los derechos LGBT y escritora estadounidense) en su obra “GenderQueer: Voces más allá del Binarismo Sexual”, cuando se refiere al género binario como algo que divide y polariza a la sociedad.

Desde un punto de vista de la psicología, el género se concibe a raíz de tres elementos básicos: la asignación del género a raíz del sexo adjudicado en el nacimiento de un ser humano; la identidad de género, que conlleva todo el esquema sexoafectivo e ideológico; y el rol de género, que sería todo lo que conlleva el pertenecer a un género u otro, el valor identitario de una de estas “etiquetas” y todo lo que conlleva y arrastra históricamente asociado con ella.

2. Realidad virtual: Una nueva realidad

Hoy en día existen nuevas herramientas que se han incorporado al sistema social de relaciones humanas. Estas herramientas se encuentran cada vez más integradas en la sociedad. Si bien es cierto, debido a múltiples factores que derivan en una brecha económica, salarial, y de accesibilidad, estas herramientas y su uso no están del todo globalizadas.

El acceso a Internet no existe de igual manera en todos los países del mundo, incluso dentro de cada país, diferentes factores sociales, políticos y económicos provocan que esta brecha sea igualmente existente.

Es por ello que este trabajo se ha centrado en la población juvenil de la sociedad española actual. Ésta población se encuentra actualmente experimentando uno de los mayores cambios producidos nunca en la historia de la humanidad; la revolución tecnológica en su mayor esplendor.

Hoy más que nunca existe una brecha intergeneracional cada vez mayor. Los conocidos nativos tecnológicos son toda una realidad; las nuevas generaciones se crían rodeados de dispositivos electrónicos y tecnológicos, por lo que su realidad desde el nacimiento, crecimiento y desarrollo, es completamente distinta a la de sus propios progenitores, por ejemplo.

A lo largo de este trabajo van a ser usados distintos conceptos técnicos y específicos como realidad virtual, metaverso, o similares. Para ello, hay que aclarar a qué se hace referencia cuando se nombra o menciona alguno de estos conceptos.

En el caso del metaverso, éste término fue creado originalmente por Neal Stephenson, y definido como un espacio virtual 3D que conecta en todos los aspectos de su vida a los usuarios de manera online. Estas conexiones se producen mediante el control de un avatar por parte de cada usuario, dentro de una realidad aumentada.

Un ejemplo de la participación de los videojuegos en el metaverso, es la gira virtual de Travis Scott (cantante estadounidense), a la que más de doce millones y medio de jugadores asistieron mediante el modo multijugador dentro del famoso juego de *shooters* (disparos), Fortnite.

Por otro lado, para esclarecer el concepto de realidad virtual, podemos encontrar varias definiciones. Destaca la de Barrientos y Poma en *“Desarrollo de Videojuegos en Realidad Virtual para una Plataforma Omnidireccional”*: “La realidad virtual es un sistema tecnológico a través del cual un usuario o múltiples usuarios pueden experimentar un entorno simulado. En este entorno pueden realizarse actividades como ver videos omnidireccionales, explorar entornos simulados, y jugar videojuegos con diversas temáticas. Para interactuar con estos entornos virtuales se requieren de interfaces de navegación que permitan interpretar acciones del mundo real en el entorno simulado. Estas interfaces varían según funcionalidad y modalidad de uso. Las interfaces naturales se caracterizan por la interacción de los órganos sensoriales del cuerpo humano con el dispositivo para transmitir información sobre un evento. En realidad virtual, la interfaz de navegación más usada es la locomoción natural por su alto grado de sensación de presencia e inmersión. Este tipo de locomoción permite al usuario realizar actividades simples y realistas con el apoyo de hardware especializado. Mediante el uso de estas tecnologías, el usuario podrá navegar en entornos virtuales con el apoyo de una pantalla montada a la cabeza (HMD). Estos dispositivos muestran el entorno virtual a través de un monitor integrado en el casco o un teléfono móvil”.

En el caso de este trabajo, se destacaría que “un usuario o múltiples usuarios pueden experimentar un entorno simulado”; y el apartado en el que se dice que se pueden “interpretar acciones del mundo real en el entorno simulado”. En este caso, no se trataría de una realidad virtual con uso de tecnologías como gafas de realidad aumentada (VR) creadas por Ivan Sutherland, o similares (que también son posible usar en estos videojuegos analizados en la investigación, pero no es lo común), sino de una realidad virtual a través de las propias pantallas en sí.

Según algunas declaraciones de Ivan Sutherland en el artículo de Mario Viciosa, “se me ocurrió que podían sustituir la cámara por un ordenador y fabricar un mundo sintético que reprodujese un tipo de realidad”. Además, Sutherland declaró que “hay muchas maneras de divertirse” y que no se imagina “una generación de niños desconectados por vivir en su realidad virtual de videojuegos o adictos a sus -cada vez más seductoras- historias gráficas”.

El término espacio cibernético o ciberespacio procede de un relato de William Gibson en 1981 Johnny Mnemonic, incluido en el volumen de Quemando Cromo (1986), pero se popularizó mediante su novela Neuromante, en 1984.

Se hace referencia a realidad virtual como un entorno en el que se crea una atmósfera con distintas escenas y objetos o herramientas que simulan la realidad física mediante tecnología informática, y que permiten con ello, que el usuario se vea envuelto en una sensación de inmersión dentro de esta atmósfera concebida como realidad.

La realidad virtual, como se ha comentado anteriormente, puede ser inmersiva, pero también puede ser no inmersiva, o semi inmersiva. En la realidad inmersiva, el usuario hace uso de herramientas externas que permiten una inmersión más sensorial, como son los guantes, los cascos, gafas, o trajes especiales. La realidad no inmersiva se trata que aquella experiencia de realidad virtual a través de la propia pantalla, mediante el ratón, el teclado, la spantallas, los periféricos, y otros accesorios del ordenador, se permite la inmersión en la realidad virtual de una manera alternativa (este es el tipo de realidad virtual en el que se centra el trabajo). Y la realidad virtual semi inmersiva se trata de aquella en la que el usuario hace uso únicamente de gafas VR y mantiene un contacto con objetos del mundo real o físico.

A su vez, existen distintas metodologías mediante las cuales se puede llevar a cabo la experiencia de la realidad virtual. Como son; la inmersión en entorno virtuales, mediante un dispositivo externo que permite la conexión cerebro (usuario) - máquina (ordenador o fuente base de desarrollo y control de la experiencia), como las gafas VR. También mediante avatares, prediseñados o con un diseño personalizado, llegando a poder realizarse un diseño del propio avatar mediante un escáner visual a tiempo real mediante una videocámara, o mediante un escáner de las fotografías online del propio usuario. Mediante simuladores, como simuladores de conducción de vehículos, de robos, de escenas de crímenes, de disparos o guerrillas, entre otros. Mediante la proyección de imágenes reales, proyectadas en la realidad virtual. Y por último mediante el ordenador, sin ningún tipo de sensor de movimiento o herramienta externa a parte de los propios periféricos que use cada usuario, a través de videojuegos que

permiten al usuario la creación de personajes y objetos de interacción haciéndolo sentir parte de esta realidad virtual. Esta última metodología es en la que se centra este trabajo de investigación.

Esta nueva era, la nueva era digital, permite la existencia de una realidad en este mundo virtual, conocida como la realidad virtual. Una realidad paralela a la física en la que millones de personas tienen acceso y desarrollan sus propias identidades.

2.1. Roleplay

Los juegos de rol (JDR) son los juegos en los que cada jugador tiene un rol, personaje, papel o personalidad que desempeñar. Cuando una persona *rolea* significa que está desempeñando el rol de su personaje (o PJ abreviado) elegido. Los juegos de Roleplay son así juegos de interpretación en los que el usuario o jugador se sumerge completamente en una realidad ajena a la física, y comienza a interpretar un personaje metiéndose completamente en el papel, en un entorno específico. Es decir, se trata de una representación improvisada (generalmente y a gran escala) de una personalidad, en una situación relevante.

El Roleplay no solo se limita al papel de los juegos, también se puede llevar hacia otros aspectos de la vida cotidiana. Los juegos de rol exigen gran empatía, capacidad de toma de decisiones, creatividad, capacidad de trabajo en equipo, percepción... Entre otros valores o características, para poder realizarse de manera correcta.

Según el Diccionario de la Lengua Española (DRAE): “rol. → papel. Cargo o función que alguien o algo cumple en alguna situación o en la vida”.

Sevillano Pareja comenta en su Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España que “este nuevo tipo de juego conoció un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en día hay miles de juegos de rol diferentes por todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas”.

Según el psicólogo y psiquiatra Jacob Levy M., el Roleplay viene del teatro de la improvisación. Sus orígenes se remontan a la psicoterapia, con una rama conocida como dramatización o psicodrama. A través de esta, se permitía que el paciente pudiera hablar de sus incomodidades o malestares de manera ficticia y espontánea abstrayéndose y facilitando un entorno seguro. Sería como posicionarse como narrador omnisciente de la propia historia de uno mismo. Abstraerse de sus problemas hasta tal punto que fuera sencillo hablarlo.

Por ello, el Roleplay conlleva ciertas habilidades o capacidades psicológicas y sociales en el ser humano en concreto. Los *roleplayers* han de meterse en la piel de un personaje, interpretándolo ante una situación ficticia preseleccionada.

Todo esto se trata de una especie de simulación en la que los participantes desarrollan habilidades como la empatía, la capacidad de adaptación, la creatividad y la resolución de problemas.

Según Mahatma Ghandi; “las tres cuartas partes de las miserias y de los malos entendidos en el mundo terminarían si las personas se pusieran en los zapatos de sus adversarios y entendieran su punto de vista”.²

Es por esto por lo que el Roleplay abarca tantos campos y es utilizado no solo en el ocio o entretenimiento, sino en la educación, entrevistas de trabajo, espectáculos culturales, medicina...

En otros términos, se presenta una herramienta mediante la cual se desarrolla el aprendizaje activo y práctico. Por ejemplo, en una clase, el profesor se encargaría de proporcionar todas aquellas

² Fuente: Patricia Ramos Psicología (2014). Blogspot. Empatía. www.patriciaramospsicologia.com

herramientas necesarias y el alumnado cuando comience la actividad ya se encontraría en el comienzo de un continuo aprendizaje práctico y activo.

Además, según diversos estudios, en el ámbito de la educación el Roleplay ayuda a motivar y potenciar el interés del alumnado, así como mejorar las diferentes habilidades sociales mencionadas anteriormente.

Otra de las habilidades que se pueden desarrollar y a las que ayuda a desarrollar el Roleplay es a hablar en público y ganar confianza en sí mismo. Un 75% de la población, según la Escuela Europea de Dirección y Empresa (EUDE) presenta síntomas de nerviosismo o ansiedad al hablar en público. Así, el Roleplay puede servir de puente hacia una mejora social y personal en este aspecto, mejorando estas habilidades, así como las de negociaciones, capacidad de resolución de conflictos o verse ante situaciones inciertas o inesperadas.

Otras habilidades que permite desarrollar el Roleplay serían la capacidad de anticipación, reacción, estrategia, de resiliencia, de escucha, toma de decisiones, comunicación, y de conciliación.

En el Roleplay en los juegos o videojuegos, existen tantas modalidades de Roleplay que sería muy complicado explicar una sola forma o un solo esquema de ello.

Una de las formas más clásicas, como el Dungeons & Dragons, sería mediante dos tipos de roles: narrador y jugador; un tablero con un mapa, una ficha de personaje con ciertas habilidades y características, y una historia inicial o base con un problema central como punto de partida, a partir de la cual los personajes tendrán que ir interaccionando con diversas situaciones a las que se irán enfrentando.

Otra de las formas que cada vez se está popularizando más (quizás más conocida actualmente que los juegos de mesa, e incluso más jugada), es la de los videojuegos. En cada videojuego se siguen unas

formas, pautas, reglas, pero por lo general consiste en la creación de un personaje, que tendrá que habitar en cierto mundo abierto, en el cual también tendrá que seguir una historia propia e independiente, interaccionando tanto con el resto de jugadores como con el entorno.

El objetivo fundamental del rol en el ocio o entretenimiento, es precisamente esto: convertir una realidad virtual en un espacio (generalmente seguro) de ocio.

2.2. Contexto actual, nuevas realidades

Los tiempos cambian, y con ellos las personas y las relaciones sociales. La expresión, la forma de relacionarse, de comunicar, la cultura, la sociedad en general evoluciona con el paso del tiempo y la introducción de novedades en el panorama. Estos cambios vienen producidos en gran parte por las incorporaciones de nuevas maneras de comunicarse o la evolución del pensamiento genérico social de la juventud, principalmente.

Como se ha comentado anteriormente, hoy más que nunca existe una brecha intergeneracional cada vez mayor. Los conocidos nativos tecnológicos son toda una realidad; las nuevas generaciones se crían rodeados de dispositivos electrónicos y tecnológicos, por lo que su realidad desde el nacimiento, crecimiento y desarrollo, es completamente distinta a la de sus propios progenitores, por ejemplo. Es por ello que se ha dicho que esta nueva era, la nueva era digital, permite la existencia de una realidad en este mundo virtual, conocida como la realidad virtual.

Una realidad paralela a la física en la que millones de personas tienen acceso y desarrollan sus propias identidades.

Así, la realidad virtual se convierte en un mundo, un universo, en el que desarrollar una vida paralela complementaria a la “real” o física. Se habla de realidad física en contraposición a la realidad virtual

debido a que el referirse a la realidad física como realidad real en sí (usado por muchas personas), pone en cuestión la definición del término “real”.

Es decir, si una realidad es concebida como un espacio, un entorno, un lugar, en el que una persona desarrolla su propia identidad e interacciona tanto con el resto de personas como con el propio entorno, entra en esta misma definición la realidad virtual. Por lo tanto, la realidad virtual no deja de ser real, dentro de sus limitaciones, implicaciones y posibilidades.

Si se concibe la realidad según las definiciones oficiales: “Existencia verdadera y efectiva de algo o alguien”, cualquier persona puede afirmar la verdadera existencia de su avatar o personaje dentro de esta atmósfera virtual.

Según la definición de realidad en Oxford Dictionaries: “La realidad es el término lingüístico que expresa el concepto abstracto de lo real. La realidad es la suma o agregado de todo lo que es real o existente dentro de un sistema, en contraposición a lo que es solo imaginario”. Según esto, se caería en la contraposición de debate acerca de si una identidad virtual deja de ser menos real sola y únicamente porque se desarrolla en un entorno virtual y no en un entorno físico. Es decir, entendiendo que la identidad es un concepto no tangible, ¿si la realidad identitaria de una personas se desarrolla en un mundo no tangible a su vez, sino virtual, deja de ser menos real?

3. Expresión de género en la realidad virtual a través de videojuegos

La cuestión de la identidad humana lleva siendo objeto de estudio desde hace décadas. La identidad nos define como personas, cada persona tiene una identidad propia, unas vivencias y una forma de expresarlas. Entran en juego dentro de esta identidad, conceptos como el de ideología de género. Cómo nos expresamos, cómo nos sentimos respecto a uno mismo y respecto al resto. Con los nuevos avances tecnológicos, hemos conseguido traspasar estos entramados sociales más allá del mundo real, creando un mundo virtual donde estos conceptos se hacen un hueco cada vez más grande. Con una perspectiva de género y enfocado sobre todo en la sociedad joven española y situado en la actualidad. A través de un análisis mediante dos videojuegos de Roleplay; GTA V y Los Sims 4, en este trabajo se realizará una labor investigadora centrada en el papel de las personas, su expresión, relaciones sociales e identidad en la Red.

Se ha realizado una labor investigadora profunda, ardua y de larga duración, basada en los dos videojuegos punteros en este campo, como son el GTA V Roleplay y Los Sims 4. Estos dos videojuegos han sido seleccionados precisamente por su popularidad entre la población en la que está centrado este estudio. Son dos de los videojuegos más de moda en la juventud española actual, y los más punteros en temática Roleplay. Además han sido seleccionados a su vez por el desarrollo, la jugabilidad y las mecánicas de ambos videojuegos.

En este trabajo de investigación se ha realizado un análisis de datos descriptivo y cualitativo. Se trata de un análisis cualitativo ya que se han usado distintas técnicas de investigación como la observación (a través de distintas plataformas, en primera persona o a través de otras personas, en este caso creadores y creadoras de contenido), las encuestas (perfiles de participantes especificado en su punto correspondiente); o los *focus groups* (grupos en los que de manera pausada y tranquila se inicia un

debate a cerca de un tema, en este caso, a cerca de la identidad, que derivaría en la identidad online, la juventud y las tecnologías y el roleplay y las experiencias propias de jugo).

Por otro lado, también se trata de un análisis descriptivo a través de técnicas como la encuesta y las entrevistas; así como la descripción y la presentación tras una previa obtención de datos, o la recolección y organización de éstos mediante canales visuales, como gráficas o esquemas.

3.1. GTA V Online (FiveM)

Grand Theft Auto V o GTA V es un videojuego catalogado en la sección de acción o aventura, desarrollado y distribuido por Rockstar. Se trata de un mundo abierto basado en la ciudad de Los Ángeles, California, y es parte de una saga de videojuegos titulada bajo el mismo nombre. Esta saga fue creada por Dan Houser, David Jones y Sam Houser y publicada en el mercado en 1999. Esta quinta entrega de la saga de videojuegos salió a la venta en septiembre del año 2013 y distribuida para más tipos de consolas en 2014.

3.1.1. Contextualización y funcionamiento

Contextualización

El GTA ha ido creciendo conforme han ido saliendo las renovaciones de la saga de juegos, y con ellas sus versiones Online y Roleplay (a través de FiveM y RockStar) se han ido popularizando con el tiempo.

Desde la salida del GTA Online en 2013, el videojuego ha ido escalando en las listas de ventas y ganándose la aprobación del público juvenil (generalmente) mundial. En el contexto en el que está centrado este trabajo de investigación, es decir, desde el contexto de la población juvenil española, se puede afirmar que el aumento de fama de este videojuego se debe en gran parte a la cantidad de creadores de contenido que comenzaron a jugar en *streaming* a este juego.

Este juego de realidad virtual, no deja de ser una versión actualizada de los clásicos juegos de rol de mesa, tablero, lápiz y dados como Dungeons & Dragons. Gran parte del atractivo que presenta el juego es gracias a ubicarse en las nuevas plataformas integrándose con las necesidades de las nuevas generaciones de jóvenes nativos digitales.

En GTA V Roleplay cada usuario asume la identidad de un personaje creado por el usuario, en una realidad basada en un mundo con unas normas, leyes, y sistemas identitarios específicos de cada servidor. Este juego permite al usuario meterse en la piel de un personaje, mediante el cual tendrá que realizar una labor interpretativa de éste, como si de actores se tratase.

De hecho, se ha popularizado tanto en redes sociales que existen ciertos creadores de contenidos que se han vuelto famosos por la alta calidad de sus *streamings* de Roleplay, llegando a compararse con una serie a nivel de cualquier OPP o una película de cartelera (Cristinini, Carola, Dess o Elisa Waves, son ejemplos de esto).

En resumen, podría decirse que el GTA V Roleplay es un teatro desarrollado en la realidad virtual, donde existen en la realidad física dos roles o papeles posibles: el de usuario o rolear o el de espectador (mediante plataformas de *streaming*); y a su vez dentro de la realidad virtual, infinitas posibilidades de rol o papeles que interpretar.

Además, en esta realidad virtual, al ser un videojuego sandbox -"cajón de arena", o entorno controlado-, existen casi infinitas posibilidades de desarrollo de la historia o realidad.



Imagen sacada del banco de imágenes de Google

Funcionamiento

El funcionamiento de este videojuego es distinto dependiendo de la versión que se esté jugando; existe una versión historia (clásica versión de videojuego en la que se interpreta al protagonista y se va completando una historia guiada), la versión Online y la versión Roleplay. En esta última se juega en línea, en directo, interaccionando con otros jugadores o usuarios a tiempo real.

Para poder jugar en esta versión hacen falta dos aplicaciones externas, pero el pilar fundamental es el videojuego. Una vez instaladas estas aplicaciones se tendrá acceso al catálogo de servidores que se nos ofrecen. Un servidor es una realidad o un mundo abierto en el que se va a representar al personaje que se escoja. Es decir, es un espacio en el que se juega directamente con el personaje creado. Los servidores

presentan una escala real de Los Ángeles, California (dentro del juego conocida como Los Santos), ya que es el *mapeado* por defecto en el que se desarrolla el videojuego GTA V.

Sin embargo, cada servidor puede ser modificado o *mapeado* por los desarrolladores y programadores internos. Con la posibilidad de personalizar cada servidor, mediante operaciones informáticas y distintas programaciones, se permite una experiencia casi única en cada uno de ellos, así como se permite la inmersión completa o casi completa del usuario en estos.

Algunos ejemplos de servidores que han sido *mapeados* de manera personalizada y que han tenido un gran éxito entre los usuarios y los espectadores, son Marbella Vice (inspirado en Marbella, España), Liberty City (inspirado en Nueva York), o London Eye (inspirado en Londres).

Es decir, el GTA V Roleplay es un espacio en el metaverso en el que cada usuario se crea su propia realidad mediante un personaje al que interpreta en un mundo preseleccionado. Por ejemplo, se puede inventar a un personaje que es un una importante mujer de negocios, un extranjero que no entiende ni habla el idioma de la ciudad local en la que vive, una mujer o un hombre metidos en el mundo de la mafia, etc. Es una realidad que deja las puertas abiertas a la imaginación de cada usuario, pudiendo realizar cualquier cosa que se nos ocurra (bajo ciertas normas específicas).

Una vez se accede a un servidor, lo primero y más básico es el proceso de creación de personaje. Justo cuando se accede por primera vez a un nuevo servidor se debe crear un personaje con el que se roleará en esa ciudad. En cada ciudad se puede tener o el mismo, u otro personaje.

Una vez creado el personaje, introduciendo los datos básicos del DNI como nombre completo, fecha de nacimiento, altura o lugar de nacimiento, se comienza el juego en sí.

En cada servidor existen unas normativas propias que hay que cumplir para que el roleo sea correcto, y así el juego sea sencillo y fluido. Pero en general, existen unas normativas básicas de roleo que han de cumplirse en todos los servidores en común.

Lo más básico de esta normativa es la creación de una historia para el personaje al que se interpreta. Esto es, una vez se crea un personaje con ciertas características (físicas y psicológicas), así como con una historia detrás (el background del personaje), y se comienza el juego, se ha de ceñir a estas características y esta historia, debiendo interpretar al personaje conforme a estas con un sentido, continuidad y evolucionando según vayan dándose ciertas situaciones. La interpretación de personaje es lo más básico de cualquier tipo de rol (tanto en GTA como en Dragones y Mazmorras, por ejemplo).

Por otro lado, existen ciertos conceptos o comandos específicos mediante los cuales se desarrolla la experiencia del rol, a parte de un chat de voz por el que se posibilita la comunicación entre los usuarios.

Algunos de estos conceptos son IC y OOC, que significan In Character y Out Of Character, es decir, dentro y fuera del juego, dentro y fuera del rol. IC es lo que le sucede al personaje una vez está roleando, y OOC es lo que le sucede al roleador en la vida real (IRL). Por ejemplo, mi personaje se llama Alejandra y es policía IC, y yo me llamo Pilar y soy Periodista OOC.

Para la interacción con las demás personas, se hace uso de los comandos /me y /do, que son comandos obligatorios. En el chat de texto (tecla T) se puede escribir, y haciendo uso de ciertos comandos (*/ejemplo*) se accede a distintas posibilidades. Cada comando tiene un objetivo propio y con ello un significado diferente. El /me sirve para expresar las acciones que quieres que tu personaje (PJ) haga en el juego.

Ejemplo: /me se quita la gorra con la mano derecha y la deja sobre la mesa.

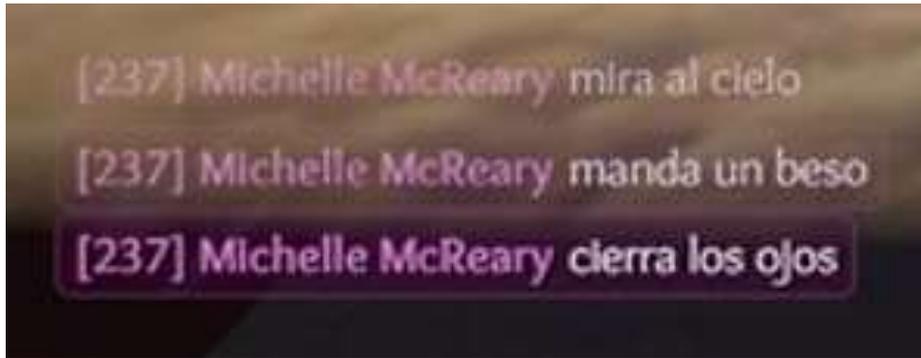


Imagen sacada del canal de Twitch de Cristinini

Hay ciertas acciones que se pueden realizar mediante el menú de animaciones que te proporciona el propio servidor . En este caso, el uso del /me no haría falta. Las animaciones se pueden seleccionar desde el propio menú de animaciones o se pueden escribir mediante el comando correspondiente para evitar perder tiempo buscando una animación específica (se memoriza el comando de ciertas animaciones y se escribe rápidamente en el chat para ahorrar tiempo).

Ejemplo: /e sitchair4 (El personaje se sienta en una silla)

Por otro lado, el comando /do se usa para expresar las acciones o las situaciones que envuelven o le suceden al personaje desde la perspectiva de un narrador en tercera persona. Estos dos comandos sirven para hacer la experiencia de juego aún más inmersiva.

Ejemplo 1: /do se le vería jugando con el móvil

Ejemplo 2: /do se le vería concentrada



Imagen sacada del canal de Twitch de Cristinini

Existen otros conceptos básicos del rol que varían de nombre según el tipo de rol que se haga o juego de rol en el que se encuentre. Estos son las denominaciones y usos en GTA V Roleplay:

- MetaGaming (MG): Es toda la información que se obtiene OOC y se aplica IC. No se puede aplicar una información OOC dentro del juego porque se estaría realizando MG, es decir, mezclando el OOC con el IC. Todo lo que suceda IC tiene que pasar por información IC, y todo lo OOC no puede usarse IC. Un ejemplo claro de esto es el entrar en un servidor en el que conoces a algunos roleadores, si se entra en ese servidor y se conoce cuál es el personaje que realizan ciertos roleadores, no se puede ir a interactuar con estos personajes solo porque se conozca a la persona que lo interpreta. Es una interacción que debe realizar tu personaje IC completamente, y teniendo en cuenta lo explicado anteriormente de la interpretación del propio PJ.

- PowerGaming (PG): Son las mecánicas del juego (las acciones que se pueden realizar con el personaje), que en la vida real no tendrían sentido o no se podrían hacer. Lo que se trata es que el rol sea casi tan realista como la realidad, buscar un espacio de realidad virtual completamente. Un ejemplo sería ir con un coche por la carretera, tener un accidente y que se pinche una rueda: en este caso, se

debería rolear la pérdida de esa rueda, aminorando la velocidad del vehículo, aunque el propio juego permitiese la posibilidad de seguir a altas velocidades, hay que rolear el golpe y sus consecuencias.

- DeathMatch (DM): Es la acción de agredir/abatir/matar a otros jugadores del servidor sin ningún motivo aparente ni ningún rol previo.

- PlayerKill (PK): Es la situación que se da cuando a nuestro PJ lo abaten de alguna manera o pierde la conciencia. Por ejemplo el PJ se encuentra en medio de una pelea, pierde la conciencia por los golpes y lo llevan al hospital. Una vez reanimado, el PJ no podrá recordar (OOC sí se recuerda, pero IC se ha de rolear la pérdida de memoria correspondiente) lo último que ha pasado.

- PlayerKill Total (PKT): Es cuando un personaje por algún motivo importante pierde la memoria completamente y no recuerda nada de lo ocurrido desde el momento en el que llegó a la ciudad (desde el momento en el que el roleador por primera vez se metió en ese servidor). Esto sirve en los casos en los que se debería hacer un CK (muerte total del PJ), pero no se quiere realizar por cierto motivo de peso.

Por ejemplo, un personaje es policía y el roleador quiere hacer otro tipo de rol ilegal dentro del juego, para no rolear que el PJ se muere y poder rolear esta faceta ilegal del personaje, lo que se realiza es un PKT (roleando un golpe o algo similar IC que pueda hacer al PJ perder la conciencia), así el PJ pierde la memoria y no recuerda nada de a policía, y puede tomar otro camino en el juego.

- CharacterKill (CK): Es la muerte total del personaje, o en caso de no querer perder al PJ; el abandono total del personaje del servidor en el que se rolea (CK de viaje, roleas que el PJ abandona para siempre la ciudad por un viaje, lo que conlleva a que se puede usar el PJ en otros servidores pero no en el mismo anterior).



Imagen sacada del canal de Twitch de Cristinini

- Rol de entorno: El rol de entorno es una norma básica para facilitar la jugabilidad del rol. Al ser una videojuego y tener ciertas limitaciones a la hora de su desarrollo, se usa el rol de entorno para aumentar el realismo y buscar un espacio lo más similar a la realidad real posible. Por ejemplo, tener en cuenta que en el hospital habría médicos, enfermos, gente en la sala de espera... En la comisaría habría una recepción, guardias por la zona... Aunque realmente en el juego nos podamos encontrar ese espacio vacío (normalmente se encuentra vacío por las dificultades de desarrollo y lag que se producen al añadir demasiados NPC al servidor).

- Fairplay: Es decir; juego limpio. Tener en cuenta que se trata de un juego y todos sus usuarios deben optar en igualdad o equidad a las mismas opciones de jugabilidad, bajo unas mismas normas y un mismo patrón.

Otras normativas

- No usar chat de voz IC para hablar temas OOC. Para facilitar más la inmersión existe un servidor en la plataforma Discord, donde al acceder optas a distintos canales de charla, voz, texto o vídeo donde se puede reportar cualquier tipo de inconveniente.
- No evadir un rol. Siempre hay que actuar bajo las consecuencias y las actitudes que tendría el personaje que representamos. No puede afectar lo OOC a lo IC.
- Prohibidos roles agresivos (violaciones, abuso, torturas, terrorismo...). En muchos (sino todos) de los servidores que se encuentran actualmente en GTA V Roleplay están prohibidas ciertas actitudes extremas para hacer del espacio virtual un entorno seguro.
- Prohibido roles machistas, racistas, xenófobos, LGBTIfobos.
- Uso comandos /entorno y /auxilio. Son dos comandos para interactuar con el cuerpo policial y con los sanitarios.

Normativa específica a seguir en cada servidor

Cada servidor de Roleplay tiene sus propias normas y ambientación, por lo que es fundamental el conocimiento previo de esto para acomodarse a la hora de rolear. Un servidor puede estar ambientado en Los Ángeles, otro en Marbella, y otro en London. Por lo que es muy importante saber dónde está ambientado, así como tener en cuenta toda la normativa específica de este servidor. Todo esto ayudaría a que la fluidez y el realismo de esta “realidad” virtual, valga la redundancia, sea mayor y a que sea lo más parecido a IRL.

3.1.2. Creación de identidad en la plataforma

Antes de la creación de un personaje, normalmente los servidores suelen pedir una ficha de este mismo, denominada comúnmente: Ficha de personaje. Esta ficha sirve para garantizar por parte de los moderadores y administradores del servidor, una fluidez, seriedad en el rol, y garantía de seguridad a la hora de un nivel mínimo en el juego.

En esta ficha habrá que rellenar ciertos apartados básicos como son: Nombre y apellidos del PJ. Edad y fecha de nacimiento, así como lugar. Género, altura y peso. Rasgos (europeos, orientales, latinos...), físico (complexión), tez (blanca, morena, negra...), estado civil, y si tiene tatuajes, entre otros. A su vez, existe un apartado más largo, en el que hay que desarrollar un poco el PJ, con diferentes apartados o preguntas como: ¿Qué ha traído a tu PJ a la ciudad? ¿Qué estudia/trabaja? ¿Familia, amigos, amores, vínculos sanguíneos o familiares en la ciudad? ¿Descripción física y peculiaridades (tatuajes, cicatrices...)? ¿Carácter (psicología del PJ)? ¿Aficiones, filias, fobias, manías, miedos, y defectos del PJ? ¿Antecedentes o pasado relevante?



Imagen sacada del canal de Twitch de Cristinini

Estas son algunas de las preguntas que se realizan a la hora de presentar la Ficha del Personaje a la administración del servidor en el que se va a rolear. Una vez enviada, se dará el visto bueno o no, en caso de afirmativo, se procederá con la entrada al servidor, y con ello, con la creación física del personaje IC.

Una vez se *logea* -se “entra”- en el servidor por primera vez, se comienza creando el personaje, y con ello, su pasaporte. En el pasaporte se deben rellenar algunos datos como el nombre, apellido, fecha de nacimiento... Del personaje, que ha de coincidir con la información de la ficha de PJ presentada previamente.

Una vez rellenados estos datos del pasaporte, se procederá con la creación física del personaje. Aparecerá un menú lateral desplegable en el que se encontrarán distintas categorías y subcategorías. En

primer lugar, la cara: Se muestran dos menús de caras con aproximadamente 45 caras en cada menú (el número de opciones varía según el servidor), se escoge ambas caras, que pertenecerían a ambos progenitores, y a continuación se escoge el balance de semejanza a uno u otro, así como la piel y la tonalidad de ésta.

A continuación el menú nos da opciones de modificación de algunos rasgos de la cara, como la altura de pómulos, la anchura de la mandíbula, las arrugas, las pecas, el color de ojos, la fortaleza muscular, el color de pelo y el peinado, las cejas o el maquillaje, entre otras.

A su vez, existe el menú de vestimenta, dónde se podrá elegir entre un amplio menú, la ropa que se le quiere poner al personaje. Esta sección estaría conformada por un gran número de prendas de ropa, como camisas de vestir, trajes, ropa informal, urbana, zapatillas, deportivas, tops, pijamas, accesorios, complementos...



Imagen sacada del servidor de Roleplay de Overlife

Una vez customizado el personaje con la ropa y el físico (acordado en la ficha), se podrá crear y comenzar el rol. Un aspecto fundamental es que todas las selecciones previas concuerden con su personalidad o con las características psicológicas e históricas acontecidas al personaje. Es fundamental la coherencia.

3.1.3. Creación de un entorno

El entorno virtual es fundamental para la creación de un ecosistema dentro de la realidad virtual. Un entorno permite la implicación del usuario en la realidad. Se crea una burbuja en la que el usuario se involucra de manera inmersiva en esta realidad. A raíz de la creación de un buen entorno virtual, se podrá comenzar una buena realidad.

En el GTA V Roleplay, el entorno tiene un papel indispensable, ya que está creado por los propios usuarios. Con las limitaciones que generalmente se tienen en muchos videojuegos, provoca que en numerosas ocasiones el entorno se tenga que crear a partir de la propia imaginación y buen *roleo* del usuario.

Es decir, la ambientación en un servidor de GTA V Roleplay, en ocasiones, depende de la calidad del rol que juegan sus usuarios. Es por ello que, como se ha comentado anteriormente, el rol de entorno es indispensable y fundamental en este videojuego.

Así como en el rol clásico, gran parte de la atmósfera conseguida en un rol, es gracias a sus participantes. Una vez conseguida esta inmersión, será mucho más sencillo rolear ya que se asemejará mucho más a la realidad a la que se está acostumbrada.

3.1.4. Conclusiones

Se puede llegar a la conclusión de que el rol en un mundo abierto como posibilita el GTA V Roleplay ofrece una realidad muy similar a la física. En juegos de este estilo, la interacción tanto con el mundo como con las demás personas son a tiempo real, online y verdadera. Esto último es en el sentido de que detrás de cada personaje existe una persona física, es decir, no son NPC (Non Playable Character: Personaje No Jugador) aunque sí que existe la posibilidad de interacción con personajes prediseñados por el propio juego. Es por lo que se llega a la conclusión de que al existir tantas semejanzas con ambas realidades (física y virtual) se podría llegar a la confusión entre ellas.

Este fenómeno le suele pasar a algunas personas con algunas series de televisión, películas o libros, con los que el individuo se siente identificado con un personaje hasta tal punto que su nivel de inmersión en esa realidad ficticia es tal que una vez acaba de consumir estos vídeos, las emociones siguen permanentes en su cuerpo e interfieren en su manera común de actuación. Similar pasa con el GTA V Roleplay, con la diferencia de que no solo entra en juego la identificación con el personaje del individuo, sino también el alto grado de empatía que en muchas ocasiones hacen al usuario no disociar correctamente las emociones IC y OOC en su “vida real”.

Además está controlado y moderado por un equipo específicamente formado para mantener el mejor desarrollo de la historia del propio servidor, asegurando así que la experiencia de juego de cualquier usuario sea óptima. De esta manera se evitan problemas como los que acontecieron en otra plataforma de realidad virtual en la que no se encontraban tan controlados los roles abusivos.

3.2. Los Sims 4

Los Sims es un videojuego creado por Will Wright y publicado por Electronic Arts en el año 2000. Un videojuego catalogado en las etiquetas de estrategia y simulación e interacción social, desarrollado por Maxis. Es el videojuego de PC más vendido de la historia, con más de 100 millones de copias vendidas en total.

Los orígenes de este videojuego se remontan a SimCity, una precuela de lo que serían Los Sims, creada por el diseñador y desarrollador de videojuegos Will Wright. Wright plasmó en el videojuego una nueva forma de interacción que engloba el ocio, la interacción social, la creatividad, la simulación de vida, y los juegos de comunidad.

Fue un precedente para muchos juegos de este género. Sirvió como base y abrió un camino más en el mundo de los videojuegos. Los Sims es conocido como el primer videojuego en el que a cada ser vivo se le asigna una personalidad propia individual.



Imagen sacada del canal de YouTube de Vegetta777

3.2.1. Contextualización y cómo funciona

Para comenzar el juego se ha de crear una nueva partida, dónde al clickar se deberá comenzar a crear el/los personajes y sus mascotas en caso de que tuvieran. Para la creación del personaje existen dos opciones: en la parte emocional se puede realizar un test o cuestionario que automáticamente rellenará los datos del personaje, o se puede realizar a mano; en la parte física, se puede optar por hacer click en los dados y que las características físicas sean al azar, o realizar las modificaciones personalmente. Además de rellenar una serie de datos básicos como su nombre y apellidos, que también se pueden poner al azar o personalizarlo. Se entrará más a fondo en el siguiente apartado.

Existen diferentes packs de contenidos, de accesorios, artículos gratuitos complementarios, packs de expansiones, mods, etc... Todo para complementar el juego en sí.

Justo después de crear una unidad familiar principal, se deberá escoger un mundo y una casa en la que vivan. Existen mínimo 7 mundos en los que se puede elegir casa (más los que se tengan con las expansiones).

A partir de aquí existen muchas posibilidades. Se da la opción de crear nuevas unidades familiares, de modificar y crear construcciones y casas, de interaccionar con la primera unidad familiar y comenzar la vida de ésta... Entre otras.

3.2.2. Creación de identidad en la plataforma

A la hora de crear un personaje en Los Sims 4 existen varias formas de realizarlo, pero generalmente se divide en personalizable o al azar. Todas las opciones de creación personalizada también van a tener una opción para realizarlo al azar.

En primer lugar, se crea una unidad familiar, con los miembros de la familia que se quiera, incluidas las mascotas. Cuando se ha creado, el siguiente paso es la creación de la personalidad del “Sim”, con ello, se puede realizar un cuestionario de unas diez preguntas, con el cual se va creando poco a poco la personalidad de este. Los rasgos de personalidad se definen en un rasgo principal, dirigido al hilo conductor de la vida del Sim, y tres rasgos más específicos o concretos que marcarán su carácter diario.

Ejemplo: Principal: Creativo. Estos Sims tienden a estar inspirados, pueden compartir ideas creativas con otros Sims y pueden disgustarse si no son creativos durante un tiempo. Secundarios: Materialista. Estos Sims pueden admirar posesiones y alardear de ellas, y se ponen tristes cuando llevan un tiempo sin comprar nada. Torpe. Estos Sims

suelen ser más paquetes para las actividades físicas y tienden a reírse de sus torpezas en vez de disgustarse. Coleguita. Estos Sims pueden dar abrazos de coleguitas a otros coleguitas. Además, se sienten más seguros junto con otros coleguitas y vigorizados viendo deportes.



Imagen sacada del canal de YouTube de Vegetta777

Una vez elegidos los rasgos de personalidad, que afectarán en el transcurso de la historia de nuestro Sim, así como a su manera de relacionarse con el resto y con su entorno, se procede a rellenar datos personales del Sim, como son: Género (sistema binario únicamente); tono de voz (baremo grave-aguda); edad en la que se encuentra (infancia -con dos opciones: de dos a cuatro años, y de cinco a diez años aproximadamente-, adolescencia, juventud, adultez o vejez); forma de caminar (con musicalidad, lento, rápido, serio, hippie, más masculina o femenina...). Y por último para completar esos datos personales, se debe rellenar el nombre y apellido(s) del Sim, pudiendo optar por aleatorizar o personalizarlo.

Completados los datos personales del Sim, el segundo gran paso es la parte física. En esta parte se puede modificar todo lo que se quiera del Sim; altura, peso, forma del cuerpo, forma de la cabeza, de los ojos o cualquier parte del cuerpo, fisionomía, color de pelo, de ojos, de piel, complejión, ropa, accesorios, etc.

Se le proporcionarán al Sim una serie de características físicas que tendrá por defecto, como la forma del cuerpo o el color de los ojos o piel, y además habrá una serie de características modificables según diversas opciones. Esto es, la ropa, el peinado, el maquillaje o los accesorios, que son modificables según qué ocasión. Existen distintas ocasiones en las que se puede cambiar el Sim, según sea de día o de noche, según haga mucha calor o mucho frío, para fiesta, piscina, deporte, o para un evento formal. En cada una de estas ocasiones se puede alterar la apariencia del Sim, adaptándolo a la situación.

En las características físicas del personaje, se puede elegir entre múltiples opciones de cada rasgo físico, por ejemplo, se puede elegir un color de piel, y a la vez, modificar este color de piel; o se puede elegir una nariz, y a su vez modificar la apertura de los orificios, la altura del puente, la anchura de la nariz, el nivel del hueso... Entre otras cosas. Es decir, todo es modificable y personalizable completamente.

3.2.3. Creación de un entorno

Como se ha comentado anteriormente; el entorno virtual es fundamental para la creación de un ecosistema dentro de la realidad virtual. Un entorno permite la implicación del usuario en la realidad. Se crea una burbuja en la que el usuario se involucra de manera inmersiva en esta realidad. A raíz de la creación de un buen entorno virtual, se podrá comenzar una buena realidad.

En Los Sims 4, y en la serie de juegos de Los Sims en general, es bastante distinto al GTA. Esto se debe a que, a pesar de que existe interacción directa con cualquier tipo de objeto o ser vivo, incluidas personas, no se trata de un juego multijugador en el que dos usuarios se encuentren en un mismo servidor interactuando directamente entre ellos.

Más bien se trata de una serie de interacciones predefinidas que limitan en cierta manera las acciones que puede realizar el personaje. Es decir, en Los Sims todo está un poco más limitado que en el GTA, por ejemplo.



Imagen sacada del canal de YouTube de Vegetta777

La riqueza en este sentido que nos proporciona GTA debido a la interacción “real” que existe con otros usuarios, en Los Sims no la encontramos de tal manera. Es por esto por lo que hablamos de ciertas limitaciones o restricciones.

En GTA la realidad se conforma con una interacción mucho más real que en Los Sims, porque en Los Sims esta interacción viene ya predefinida. Si bien es cierto que con el uso de las diferentes expansiones y los diversos mods que existen, estas restricciones son menos conforme pasa el tiempo.

Actualmente, la cuenta oficial de Twitter de Los Sims se encuentra promocionando un anuncio nuevo de algo importante para la franquicia de videojuegos. Muchos de sus usuarios especulan en un posible modo de juego Online de Roleplay interactivo multijugador, lo cual haría que el mundo del Roleplay creciera aún más.

2.2.4. Conclusiones

Con la investigación respecto al videojuego de Los Sims, el enfoque ha sido distinto. En GTA el enfoque iba más destinado a la interacción social con la realidad o el entorno virtual creado; mas en Los Sims el enfoque iba dirigido a la creación de una identidad propia dentro de una realidad virtual ya preconfigurada y diseñada. Al ser un videojuego en el que todo viene predefinido, las limitaciones son más, por lo que el foco se ha puesto más en el usuario como individuo, y no en el usuario como ser social.

En este sentido, se ha podido observar y llegar a la conclusión de que el usuario normalmente en este videojuego, tiende a idealizar a su personaje, consiguiendo o queriendo conseguir aquello que IRL no puede (o quiere) permitirse por una circunstancia u otra.

Este videojuego presenta sensaciones mucho más idílicas, nos muestra un mundo abierto, con múltiples escenarios y millones de posibilidades. La inmersión en este mundo hace que el usuario tome el rol o el papel de “titiritero”. El usuario pasa a ser el que mueve los hilos sin tener que representar del todo un papel de un personaje individual, sino más bien eligiendo las acciones y el transcurso de la vida de los personajes con los que juega.

Es por ello que el enfoque era distinto; en GTA el usuario se mete en el papel de su personaje seleccionado y creado por él mismo; en Los Sims por el contrario el usuario, a pesar de que también crea los personajes, juega más el papel o rol de narrador de la historia.

INVESTIGACIÓN

1. Contextualización y justificación

El género es un tópico muy tratado hoy en día, cada vez se ha popularizado más el estudio que envuelve esta temática. Con ello, muchas ramas enlazadas también han comenzado a explorarse. Una de ellas es la que unifica los conceptos de género con identidad humana, y, unificándolo con otro concepto muy interesante como es la realidad virtual, se ha querido realizar una investigación más a fondo para aprender, vislumbrar, y conocer, más sobre todo esto.

Las tecnologías cada vez están más al alcance de la sociedad española en general, siendo un espejo -en menor medida- de la sociedad -genérica y con excepciones obvias- mundial. Hoy en día, y cada vez más, los famosos juegos de 'rol', de creación de personajes, de creación de una realidad alternativa, son más populares. Con ello, el objeto de estudio de este trabajo se centra principalmente en estas relaciones, en cómo la identidad de una persona humana se puede plasmar en un 'avatar' o personaje virtual, cómo se relaciona con otros y en espacios virtuales, y cómo se ha construido de esta manera una realidad virtual alternativa cada vez más parecida a -y a veces con más posibilidades que- la real. Para ello, se ha realizado una labor investigadora profunda, ardua y de larga duración, basada en los dos videojuegos punteros en este campo: GTA V Roleplay, y Los Sims 4.

2. Objetivos e hipótesis de la investigación

El supuesto de partida previa a la investigación, basada en el objetivo principal sería:

“El mundo real tal como lo conocemos presenta algunas limitaciones que pueden ser superadas de una forma muy particular: Los mundos virtuales. El inminente desarrollo tecnológico ha dado origen a notables cambios en la identidad individual. Es así como las identidades virtuales, dan la posibilidad de construir un sujeto digital que cuente con todas las características personales y fenotípicas deseadas. (...) No sólo satisfacen carencias reales sino que (...) los sujetos digitales son más aceptados por un círculo que, aunque también virtual, construye y brinda elementos determinantes para reafirmar o excluir el carácter social de una persona”.³

Esta creación de una realidad virtual cada vez más consolidada, ha dado lugar al principal y primer objetivo de este trabajo de investigación:

Analizar los entramados sociales⁴ y el reflejo de las identidades humanas⁵ en esta realidad virtual mediante los dos videojuegos de rol más punteros del panorama actual.

³ Chávez Valdivia, A. K. (2012). Identidad Virtual Vs. Identidad Real. *Universidad La Salle. Facultad de Derecho*.

⁴ “Entramados sociales” en alusión a los procesos comunicativos e interactivos con otros seres humanos, produciendo un intercambio comunicativo e informativo, propios del ser humano al ser seres sociales.

⁵ “Identidades humanas” en referencia a la identidad de género en el sentido de lo estudiado a lo largo de la investigación.

Como complemento a este objetivo principal, se agregan una serie de objetivos secundarios que nos ayudarán, tanto a la comprensión del principal, como a tener una mayor pluralidad o puntos de vista del tema de estudio.

Estudiar cómo se refleja la identidad humana, es decir, expresión de género de cada individuo o usuario (aspectos como la expresión física, emocional, social o psicológica), en la creación de personajes en estas realidades virtuales.

Analizar las formas de interacción social⁶ entre la población joven española en el metaverso dentro de estos juegos de roleplay en realidad virtual.

Examinar las diferencias y semejanzas sobre la identidad de género reflejadas en los avatares de los jugadores en el mundo virtual con respecto a su identidad de género en el mundo físico.

⁶ Entendiendo el término “interacción social” como el intercambio comunicativo e informativo al que se enfrenta el ser humano como ser social.

3. Método

Para la realización del trabajo se han usado una serie de herramientas de contacto directo con usuarios para tener una mayor proximidad a la temática tratada en la investigación. Por un lado, se realizó una encuesta en dos de los perfiles profesionales en redes sociales de la autora de este trabajo (Instagram y Twitter), por otro, se ha llevado a cabo el análisis de los perfiles de una serie de creadores de contenido mediante sus publicaciones en diferentes redes sociales (sobre todo Twitch), y por último, se realizaron mecánicas de Focus Groups.

La labor investigadora se realizó siguiendo los siguientes pasos: Creación de la hipótesis y formulación del problema; formulación de preguntas principales; marcar los puntos más importantes del tema y fragmentarlo; recopilación de información; respuesta a las preguntas claves; desarrollo de la hipótesis; recopilación desde distintos puntos de vista; conclusiones.

La serie de encuestas se realizaron mediante el siguiente proceso: Selección del medio o canal por el cual se va a realizar la encuesta; formulación de las preguntas; formulación de respuestas a las preguntas cerradas; creación visual de la encuesta mediante distintos programas como Canva, Procreate o PhotoScape X; publicación de las encuestas en forma de *Stories* e *Hilo*; recopilación de información obtenida a través de las respuestas; ordenación de toda esta información; estructuración y creación de gráficas y esquemas visuales de los resultados; conclusiones.

Las dinámicas de los Focus Groups se han realizado mediante los siguientes pasos: Búsqueda de perfiles de personas para participar en estos grupos de debate; clasificación de las personas según grado de cercanía o proximidad en distintos grupos; formulación de preguntas; configuración de cada grupo en fechas concretas (y lugares las que pudieran ser presenciales, las online mediante la plataforma Discord, canal Mundo Paralelo); preguntas iniciales e inicio del debate; recopilación de conceptos que se tratan, toma de notas y extracción de datos interesantes para el proyecto; tiempo de moderación del debate y

conducción de este; una vez finalizado el debate, vertebrar y estructurar todos los datos recopilados como resultado de los Focus Groups; y formulación de conclusiones.

3.1. Participantes

3.1.1. Encuestas

Para la determinación de los valores obtenidos en cuestiones poblacionales a nivel de trabajo de campo mediante las encuestas de redes sociales, se usaron distintos parámetros: Tamaño de la muestra es de 153 personas; con una desviación estándar esperada de 5% y fiabilidad de un 95% (porcentajes más altos debido a la correlación usuarios participantes-encuestador). El tamaño de la muestra se obtuvo por medio de la red social Instagram, mediante el uso de sus funcionalidades en Stories, con herramientas como encuestas cerradas, preguntas abiertas o preguntas de múltiple opción. Se realizó una encuesta abierta a personas de media-alta fiabilidad. Finalmente, la muestra estuvo conformada por 153 jóvenes españoles pertenecientes a cuatro comunidades autónomas; Andalucía, Cantabria, Cataluña y Comunidad de Madrid.

Las personas que han participado tienen una media de edad de entre 19 y 29 años, siendo la franja de edad más común los 21-24 años. Respecto al género, un 54% de las personas que han participado son mujeres, un 43% son hombres y un 3% son personas no binarias. El nivel de estudios de un 94% de los participantes es universitario o superior, y el de un 6% es de formación profesional media.

3.1.2. Focus Groups

Los participantes de los Focus Groups fueron 30 personas de edades entre 18 y 32 años, de Almería, Huelva, Málaga y Sevilla, con niveles de estudios superiores, de diferentes géneros. Los perfiles fueron

preseleccionados y comprobados para verificar que realmente tuvieran conocimiento de la temática, tanto en general como en primera persona por participación activa. El nivel de estudio de estas personas es universitario, con licenciaturas en Periodismo, Educación, Ingeniería de Software, Antropología, o Psicología.

3.1.3. Creadores de Contenido

Respecto a los participantes en la observación de creadores de contenido, se escogieron estos creadores de contenido: Cosas De Noobs, Vegetta777 y Wonder Gea para Los Sims 4. Y Cristinini, Carola, Auron, Dess, Thania e Illo Juan para GTA V Roleplay.

Los creadores fueron seleccionados por una serie de criterios como popularidad en redes sociales, cifras, números de visitas e influencia, variedad de género, edad (juventud), contenidos producidos (que sus contenidos sobre estos dos juegos no sean casos aislados, sino que juegue frecuentemente a ellos o tengan series de ellos), o forma de creación de contenido.

3.2. Contextos analizados

Los contextos analizados corresponden a los entornos virtuales en los que se ha basado esta investigación. Dentro de Los Sims 4, los entornos virtuales en los que se han basado los análisis del trabajo, son los de diferentes *streamings* de creadores de contenido. En concreto, Cosas De Noobs, Vegetta777 y Wonder Gea. Estos tres perfiles han sido seleccionados para complementar parte del estudio, ya que presentan características requeridas para ello. A través de los tres *streamings* se han tenido distintos puntos de vista a la vez que se han podido observar semejanzas. Los tres creadores de contenido se encuentran en una franja de edad similar, perteneciendo a la juventud española actual.

Respecto al GTA V Roleplay, los servidores en los que se han basado los análisis del trabajo de investigación han sido en Raven RP, Dominio RP y Overlife RP a través del trabajo de campo; y

Marbella Vice y London Eye a través de diferentes *streamings*. Los creadores de contenido seleccionados para la investigación han sido Cristinini, Carola, Auron, Dess, Thania e Illo Juan. Todos estos *streamers* o creadores de contenido pertenecen a la misma franja de edad, juventud, y tienen nacionalidad española. En los distintos servidores se han podido llegar a las mismas conclusiones ya expuestas a lo largo del trabajo.

3.3. Instrumentos de recogida de información

Encuestas, Focus Groups y análisis de contenido mediante la observación de creadores de contenido.

Para la realización de este proyecto de investigación, el foco desde un primer momento no se ha puesto tanto en los resultados obtenidos si no en las preguntas previas prediseñadas ante el proceso investigador. El trabajo de búsqueda, recopilación, filtrado, y recuperación de materiales que nos dotarán de conocimiento e informaciones para nuestro futuro trabajo es el eje de este trabajo en concreto ha sido la clave del trabajo.

El trabajo de investigación, por lo tanto, fue diseñado a partir de un planteamiento global, en torno a los diversos procedimientos mediante los cuales nos podemos aproximar a las cuestiones planteadas en los objetivos previos. En primera instancia, se procede con el primer procedimiento o camino, en el cual, de forma tradicional, mediante diversos documentos -libros, artículos, reseñas, documentos gráficos o escritos-, se obtendrán las fuentes principales de la investigación, esclareciendo así los conceptos más básicos y generales de ésta. Posteriormente, se realiza un proceso investigador a fondo mediante esta serie de herramientas, a través de las cuales se conseguirá una mayor aproximación a la temática, logrando con ello, clarificar a groso modo algunos de los objetivos secundarios, así como el objetivo general del proyecto.

Tanto las encuestas, como las observaciones de los creadores de contenidos, y el esquema de preguntas del Focus Groups, están fundamentados en el ejercicio de la labor periodística. Es decir, para la

realización de la encuesta se han aplicado los conocimientos adquiridos de la profesión del periodista enfocado en la creación de encuestas periodísticas; para las preguntas de los Focus Groups, nos centramos en el Modelo Espectral de la Actividad Grupal desarrollado por Munné (1985, p. 34), en el que se se parte del concepto de actividad de grupo definida como: “aquello que hace que un grupo vaya desarrollándose en cuanto a tal, abarcando lo que individualmente y colectivamente los miembros hacen, sienten o piensan en un contexto espacio-temporal establecido”. Y finalmente con respecto al análisis de contenido mediante la observación de creadores de contenido, se realizó el proceso a partir de la definición de análisis de contenido de Krippendorff (1990), como “una técnica de investigación que se utiliza para hacer inferencias reproducibles y válidas de los datos y su contexto”.

3.3.1. Encuestas

Las encuestas realizadas tanto en Twitter (Anexo 1) como en Instagram, buscaban un punto de vista mucho más personal respecto a todo lo que trata el trabajo. Se pretendía recopilar datos cuanto más cercanos a la realidad posible, y para ello se ha contado con personas que participan en esta realidad, así nos aproximamos mucho más a la temática y nos adentramos al completo ofreciendo un análisis mucho más realista, objetivo, y completo.

Para las encuestas se realizaron distintas tareas. En un principio se seleccionó este método de recopilación de información debido fundamentalmente a la adecuación de la temática del trabajo con la edad y el contexto de las personas usuarias de las redes sociales en las que estaba planteada. Sería práctico recoger una muestra de opiniones y vivencias en estas dos redes sociales como son Twitter e Instagram ya que son las dos redes sociales más usadas y con mejor capacidad de interacción actualmente. Se adecuaron las preguntas formuladas previamente en un documento, a cada una de las redes sociales, se decoraron con sus respectivos gráficos, figuras, avatares y elementos visuales para la adecuación a los contextos de los perfiles de cada red social, y se publicaron en forma de Storie e Hilo, ya que son las herramientas más directas y con mayor capacidad de interacción de ambas redes.

Posteriormente se realizó una labor de recopilación de todos los datos obtenidos, un esquema y una gráfica para una mayor ayuda visual de estos datos, y finalmente se realizaron una serie de conclusiones a raíz de todo esto.

Las preguntas realizadas son las siguientes.

- Cerradas como: ¿Has jugado roleplay alguna vez? ¿Has jugado GTA o Los Sims? ¿Has jugado GTA V roleplay? ¿Sueles crear pj parecidos a ti? ¿Sueles crear una versión idealizada de ti o 100% real?
- Abiertas como: ¿Cómo sueles crear los personajes con los que juegas? ¿Cómo haces que interaccionen tus pj? ¿Cómo crees que interacciona el resto? ¿Algo más que añadir?

3.3.2. Focus Groups

Se realizó una búsqueda de perfiles de personas para participar en estos grupos de debate y se clasificaron según grado de cercanía o proximidad en distintos grupos. Se idearon las preguntas que se iban a realizar y se concretaron fechas, horas y lugares de quedada para cada grupo. Una vez llegado el momento, se pusieron en cuestión las primeras preguntas y se inició el debate, el cual fue moderado y conducido en todo momento. Cuando llegó el final de la primera parte del debate, se cuestionaron las siguientes preguntas y se siguió el mismo procedimiento. En todo momento se realizó una labor de recopilación de todos los datos extraídos de los debates, comentarios y aportaciones de cada persona participante mediante una serie de anotaciones y esquemas. Una vez finalizados los debates se compararon todos los datos recopilados, analizaron y se extrajeron las conclusiones pertinentes.

Las preguntas que se realizaron son las siguientes.

- Iniciales: ¿Alguna vez has jugado o has creado un personaje del sexo o género opuesto con el que te identificas? ¿Cuál es tu propia identidad en el “mundo físico”? ¿Y en el “mundo virtual”? ¿Qué crees que afecta por parte del “mundo real o físico”, en la creación de una identidad virtual?

- Finales: ¿Por qué motivo/s juegas a este tipo de juegos? ¿Sirve de entretenimiento, por su estética, por la creatividad que permite el juego, por influencia de amistades o conocidos, por recomendación de creadores de contenido, porque sirve de vía de escape o desahogo, o por cuestiones más personales?

3.3.3. Creadores de Contenido

Con respecto a los creadores de contenido analizados, la metodología seguida ha sido distinta. En este caso, se han seguido unos procedimientos específicos para estos análisis. Con ello, se creó una ficha en forma de esquema que sirviera de guía a la hora de recopilar los datos mediante la observación de estos canales. Previo a la creación de esta ficha, ya se había planteado qué streamers o creadores de contenido iban a ser seleccionados para el análisis, así como la plataforma en la que se iban a analizar estos contenidos. Se escogió Twitch, ya que es la plataforma de vídeos en directo más conocida internacionalmente en la actualidad, y por otro lado YouTube ya que, si bien no es tan popular como plataforma de streaming en directo como hace unos años, sigue siendo puntera a la hora de difusión de contenido audiovisual.

Por último, una tercera vía o camino del proceso investigador de este trabajo, es el tanteo en las plataformas estudiadas como son GTA V y Los Sims; así como los programas complementarios como Discord, FiveM; o redes sociales como Instagram y Twitter. Esto iría orientado hacia la inmersión en primera persona dentro del universo que comprende todo lo que se estudia y trata en esta investigación. Como labor periodística sería conocida formalmente como “trabajo de campo”. Accediendo a ciertos espacios y participando de forma activa en ellos, así como interaccionando con los usuarios y con el propio ecosistema inherente y característico de cada uno de ellos.

Para el análisis para la observación de estos creadores de contenido se realizó una ficha con distintos apartados, clasificados en dos partes; datos personales del streamer y datos del análisis del contenido de roleplay e identidad conforme a la temática principal de esta investigación.

En la ficha de análisis para la observación se realizó una reparación en dos partes; datos personales del streamer y datos del análisis del contenido de roleplay e identidad conforme a la temática principal de esta investigación. Para la primera parte de datos personales, se tuvieron en cuenta los siguientes apartados: Nombre completo, nombre de streamer, edad, género, plataforma de contenidos, juego (GTA V o Los Sims), tiempo de juego, forma de juego. Y para la segunda parte, se analizaron los siguientes apartados: Nombre de personaje, características físicas del personaje, género del personaje y datos personales de éste, trabajo del personaje, modo de vida del personaje, características emocionales o psicológicas del personaje, y motivaciones y expectativas del creador de contenido a la hora de la creación del personaje. Así se respondieron las preguntas básicas de cualquier trabajo periodístico como son: Quién, qué, cómo, por qué y dónde.

Una vez rellena cada una de las fichas mediante la observación de los vídeos de las listas de reproducción de YouTube o colecciones en Twitch, se procedió al análisis, la comparación de resultados, y puesta en común de estos. Con ello, se finalizó con la extracción de conclusiones permitida gracias a todo el trabajo de investigación y análisis previo.

Los principales elementos observados y conclusiones extraídas en cada una de las fichas mediante el proceso de observación de cada uno de los creadores de contenido, se encuentran presentes a lo largo de este trabajo, reflejadas también en común con otras de las conclusiones extraídas de otros procesos investigadores de este mismo trabajo. Se trata de diferentes subdivisiones que constan de unos análisis sociales a distintas personas, por ello, a pesar de dividirse en diferentes agrupaciones (entrevistas a amistades en redes sociales, grupos de conocidos para los Focus Groups, creadores de contenido), no dejan de encontrarse en un mismo contexto sociológico y cultural, y por tanto, presentan una serie de valores y características intrínsecamente comunes entre todos ellos. No se obtendrían los mismos resultados analizando un streamer de 50 años nacido y que vive en Colombia y a un adolescente nacido y que vive en Dubai. En este trabajo, sin embargo, debido al foco en una edad perteneciente a la juventud de la sociedad española actual, todas las personas a las que se han realizado análisis han presentado situaciones comunes debido a todo esto explicado anteriormente.

Por lo tanto, los resultados de este proceso de observación, recopilación de información y análisis de esta, centrado en los creadores y las creadoras de contenido seleccionados mencionados anteriormente, y algunas conclusiones extraídas se podrán encontrar en el apartado de resultados (4) que se encuentra más adelante.

3.4. Análisis de datos

En este trabajo de investigación se ha realizado un análisis de datos descriptivo y cualitativo. Para la recopilación y estructuración de los datos obtenidos en las encuestas se ha realizado una estadística descriptiva así como un estudio de la media, también aplicados en los análisis finales de las dos herramientas restantes. Para la primera parte de las encuestas se realizó un análisis bivariado, al presentar dos variables finales posibles en ellos. Por otro lado, para calcular y cuantificar la dispersión o variación numérica en alguno de los estudios realizados, se ha realizado un estudio de desviación típica o desviación estándar.

En el análisis de contenido se realizó un recuento de códigos primarios y secundarios, así como un análisis de la fiabilidad inter codificadores e intra códigos, para calcular estimaciones de la fiabilidad inter-evaluadores siguiendo el modelo de las Dos mitades, dividiendo la escala en dos partes y examinando la correlación entre dichas partes. Este último también aplicado en el análisis de los Focus Groups.

Se trata de un análisis cualitativo ya que se han usado distintas técnicas de investigación como la observación (a través de distintas plataformas, en primera persona o a través de otras personas, en este caso creadores y creadoras de contenido), las encuestas (perfiles de participantes especificado en su punto correspondiente); o los *focus groups* (grupos en los que de manera pausada y tranquila se inicia un debate a cerca de un tema, en este caso, a cerca de la identidad, que derivaría en la identidad online, la juventud y las tecnologías y el roleplay y las experiencias propias de juego).

Es decir, se ha procedido con la obtención de los datos, su tratamiento, la organización de estos, la categorización y el análisis final de todo lo recopilado y estructurado. Por otro lado, también se trata de un análisis descriptivo a través de técnicas como la encuesta y las entrevistas; así como la descripción y la presentación tras una previa obtención de datos, o la recolección y organización de éstos mediante canales visuales, como gráficas o esquemas.

4. Resultados

En este apartado son expuestos todos los resultados recogidos en la encuesta realizada mediante los perfiles de las redes sociales, así como los análisis de los creadores de contenido investigados y los resultados de los Focus Groups.

Tablas con la primera encuesta de participación directa del usuario

En esta encuesta se verán dos esquemas. El primero recoge las preguntas cerradas, y el segundo recoge las preguntas abiertas. En el primero, se pueden observar las preguntas cerradas a la izquierda del folio, y las respuestas a la derecha. En las respuestas se han expuesto el número de personas que ha elegido una opción u otra, así como las posibles respuestas.

Nº PREGUNTA CERRADA	RESPUESTA(S)
1. ¿Has jugado roleplay alguna vez?	85 sí / 71 no
2. ¿Has jugado GTA o Los Sims?	103 sí / 44 no
3. ¿Has jugado GTA V roleplay?	63 sí / 90 no
4. ¿Sueles crear pj parecidos a ti?	97 sí / 69 no
5. ¿Sueles crear una versión idealizada de ti o 100% real?	102 a / 49 b

En este segundo esquema se recogen las preguntas abiertas una a una. En primer lugar, el enunciado de la pregunta, y en segundo lugar, el número de respuestas, así como algunas de las muestras literales más repetidas en la sección de respuestas.

Nº PREGUNTA ABIERTA

1. ¿Cómo sueles crear los personajes con los que juegas?

RESPUESTA(S) -134-

- “Normalmente me centro en personajes famosos que me gustan y la personalidad que busco”.
 - “Parecidos a mi”.
 - “En función del juego: GTA parecido a mi / En Elden Ring por ejemplo me invento uno”.
 - “Suelo intentar copiar PJ de series, libros o películas”.
 - “Identificándonos con alguien conocido”.
 - “Aleatorios”.
 - “Diferentes a mi”.
 - “Muy estereotipados.
 - “Dedico un gran tiempo a crear el pj, suelo hacer mezcla entre mi yo real y mi yo ideal”.
-

Nº PREGUNTA ABIERTA

2. ¿Cómo haces que interaccionen tus pj?

RESPUESTA(S) 106-

- “Una mezcla: una vida cotidiana al uso pero también un poco de fantasía de lo que me gustaría hacer IRL”.
 - “Vida completamente distinta”.
 - “Idílica comparado con la mía, con desgracias (cuernos, muertes, hijos...)”.
 - “Lo que me gustaría hacer IRL pero que no puede y lo hago IC”.
 - “Hacen cosas que me gustaría pero no puedo”.
 - “Realmente solo hago que tengan una buena vida, pero cotidiana”.
-

Nº PREGUNTA ABIERTA

3. ¿Cómo crees que interacciona el resto?

RESPUESTA(S) -78-

- “Creo que igual: un poco de realidad y personalidad, un poco de lo que gustaría y no hacen”.
 - “Más o menos como yo”.
 - “Usan su PJ para desconectar de su realidad y hacer/tener aquello que en la realidad ven difícil de alcanzar... Casa y trabajo ideal, amplia red de amigos, pareja, tener algo por lo que levantarse cada día...”
-

Nº PREGUNTA ABIERTA

4. ¿Algo más que añadir?

RESPUESTA(S) -119-

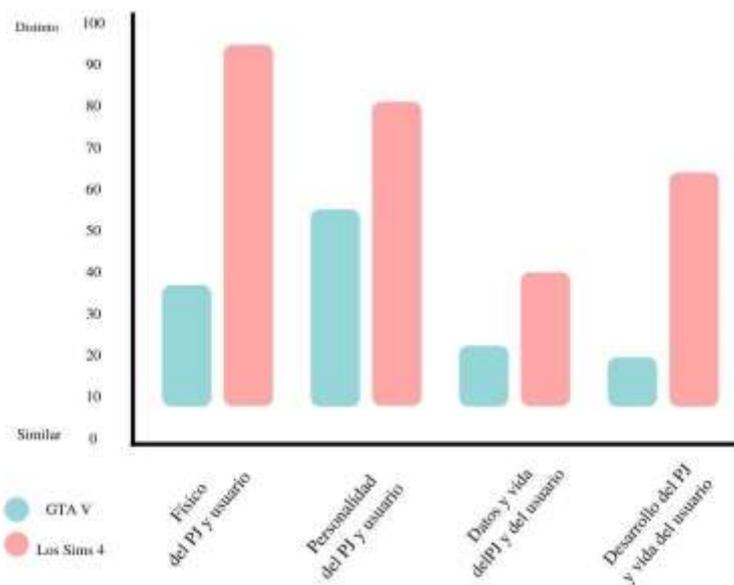
- “Creo que en los juegos intentamos encajar en los estereotipos, aunque no sean normativos”.

Gráfica de recopilación de datos

Mediante la siguiente gráfica se han recogido los datos totales de todas las personas a las que se ha observado y han participado en las encuestas. La gráfica mide el baremo de diferencia o similitud de los usuarios con respecto a los personajes que representan o que se crean, en distintos contextos. Se puede observar el baremo del 0 al 100 de menor a mayor similitud de los usuarios con sus personajes. Se ha realizado una división entre el físico, la personalidad, los datos (edad, nombre, lugar de nacimiento...) y la vida (profesión, forma de desenvolverse...) y el desarrollo (historia de vida) del usuario y el personaje.

Se ha realizado en la gráfica una escala del 0-100 representada en la barra lateral vertical situada en la parte izquierda de esta. Para el cálculo de estas cifras se realizaron unos porcentajes teniendo en cuenta las respuestas obtenidas en las encuestas realizadas, las conclusiones de los Focus Groups, y los datos recopilados extraídos de los análisis tras las observaciones a los streamers o creadores de contenido. Todos estos resultados han sido organizados de forma numérica en una tabla, y posteriormente se han calculado los porcentajes respecto a cada uno de los aspectos mencionados en la gráfica.

Estos datos son los totales estipulados tras las observaciones de creaciones de personajes por parte de los streamers y creadores de contenido que se han observado y por parte de las respuestas obtenidas en las encuestas o entrevistas realizadas.



Se ha podido observar cómo en el GTA V los personajes son bastante distintos en físico a sus usuarios, sin embargo se parecen un poco más en la personalidad (a la hora de rolear con ellos). También presentan una diferencia grande a la hora de la creación de los datos y la historia de vida del personaje por parte de los usuarios. Es decir, se llega a la conclusión de que en GTA V los usuarios suelen crear personajes con historias y físicos bastante distintos a los propios del usuario, generalmente.

Por otro lado, observando la gráfica de Los Sims 4, se reflejan los datos de cómo los usuarios suelen crear personajes más parecidos físicamente a ellos mismos, así como los rasgos de personalidad escogidos. Sin embargo dejan de coincidir tanto a la hora del desarrollo de la vida o del desarrollo del personaje, ya que suelen presentar una tendencia a la idealización de la vida de los personajes.

4.1. Encuestas

¿Quién participó en las encuestas?

153 jóvenes españoles de media-alta fiabilidad, de Andalucía, Cantabria, Cataluña y Comunidad de Madrid. Una edad de entre 19 y 29 años, con foco en los 21-24 años. Un 54% son mujeres, un 43% son hombres y un 3% son personas no binarias. Con nivel de estudios universitario o superior por parte de un 94% de los participantes, de formación profesional media por parte del 6% restante.

¿Cómo se desarrolló este proceso?

Para las encuestas se realizaron distintas tareas. En un principio se seleccionó este método de recopilación de información debido fundamentalmente a la adecuación de la temática del trabajo con la edad y el contexto de las personas usuarias de las redes sociales en las que estaba planteada. Sería práctico recoger una muestra de opiniones y vivencias en estas dos redes sociales como son Twitter e Instagram ya que son las dos redes sociales más usadas y con mejor capacidad de interacción actualmente. Se adecuaron las preguntas formuladas previamente en un documento, a cada una de las redes sociales, se decoraron con sus respectivos gráficos, figuras, avatares y elementos visuales para la adecuación a los contextos de los perfiles de cada red social, y se publicaron en forma de Storie e Hilo, ya que son las herramientas más directas y con mayor capacidad de interacción de ambas redes.

Posteriormente se realizó una labor de recopilación de todos los datos obtenidos, un esquema y una gráfica para una mayor ayuda visual de estos datos, y finalmente se realizaron una serie de conclusiones a raíz de todo esto.

4.2. Focus Groups

¿Cuántos participantes hubo?

Se escogieron un total de 30 personas de entre 18 y 32 años, de Almería, Huelva, Málaga y Sevilla (Comunidad Autónoma de Andalucía), con niveles de estudios superiores, y de diferentes géneros. Todas estas personas escogidas para los Focus Groups fueron seleccionadas tras analizar sus perfiles y comprobar que realmente tenían conocimiento de la temática, tanto en general como en primera persona por haber participado activamente en la creación de identidades virtuales en uno o ambos de los videojuegos analizados. El nivel de estudio de estas personas es universitario, con licenciaturas en Periodismo, Educación, Ingeniería de Software, Antropología, o Psicología, a destacar entre otros grados.

Los grupos fueron conformados según proximidad respecto a las relaciones sociales que mantenían cada uno de los integrantes con el resto, para facilitar un espacio seguro y un debate cómodo. Así, los grupos fueron separados en cinco, ocho, seis, cuatro y siete personas, respectivamente. En el primer y tercer grupo sus integrantes viven o nacieron en Sevilla; en el segundo sus integrantes viven o nacieron en Almería y Sevilla; en el cuarto grupo sus integrantes viven o nacieron en Huelva y Sevilla; y en el quinto grupo sus integrantes viven o nacieron en Málaga y Sevilla.

¿Qué preguntas se les hizo?

Se les hicieron tres preguntas iniciales para abrir el debate, y todo continuó a raíz de cada una de sus respuestas.

¿Alguna vez has jugado o has creado un personaje del sexo o género opuesto con el que te identificas?

¿Cuál es tu propia identidad en el “mundo físico”? ¿Y en el “mundo virtual”?

¿Qué crees que afecta por parte del “mundo real o físico”, en la creación de una identidad virtual?

A su vez para concluir los debates se hicieron dos preguntas finales (que realmente conforman una sola), más centradas en los videojuegos en los que se ha de crear una identidad virtual, concretamente en los dos objetos de estudio de esta investigación.

¿Por qué motivo/s juegas a este tipo de juegos?

¿Sirve de entretenimiento, por su estética, por la creatividad que permite el juego, por influencia de amistades o conocidos, por recomendación de creadores de contenido, porque sirve de vía de escape o desahogo, o por cuestiones más personales?

¿Estaban de acuerdo en los temas debatidos?

Generalmente dentro de cada grupo se ha llegado a un consenso respecto a las conclusiones finales de sus respuestas tras el debate. Esto puede ser debido a que cada grupo estaba conformado por gente conocida, que más o menos comparten los mismos valores o formas de pensar parecidas o en la misma línea. A su vez, en general, en todos los grupos de debate, con sus matices y puntos de vista cada uno, se han llegado a unas conclusiones similares.

¿Qué observaciones realizaron?

Se llegaron a muchas conclusiones comunes que se han ido compartiendo o se compartirán en esta investigación, a su vez también se realizaron algunas observaciones sobre todo centradas en el ámbito social. en las trabas, imposiciones, pautas, directrices, caminos ya pre marcados o pre establecidos, que nos acompañan no solo en nuestro día a día con nuestras propias identidades como personas, sino igualmente se ve reflejado en nuestro entorno virtual, en la realidad virtual, dónde en un principio iba a haber menos pautas y más libertad en este aspecto, pero que no deja de ser la realidad virtual un reflejo de la realidad física o real. Al final los valores se encuentran en la mente humana y en su interior, y están tan arraigados que es muy complicado deshacerse de ellos aunque sea en una realidad alternativa. Siempre va a haber una mínima influencia de estos en la realidad virtual, ya sea en la forma de comportarse, en la manera de visualizar el mundo, en aspectos como el físico del personaje o cómo queremos desarrollar su historia...

4.3. Creadores de contenido

Con respecto al proceso de observación

Se creó una ficha en forma de esquema para recopilar los datos mediante la observación de los canales seleccionados. Estos canales han sido: Cosas De Noobs, Vegetta777 y Wonder Gea para Los Sims 4. Y Cristinini, Carola, Auron, Dess, Thania e Illo Juan para GTA V Roleplay.

Estos creadores de contenido elegidos fueron previamente seleccionados teniendo en cuenta algunos criterios como popularidad en redes sociales, cifras, números de visitas e influencia, variedad de género, edad (juventud), contenidos producidos (que sus contenidos sobre estos dos juegos no sean casos aislados, sino que juegue frecuentemente a ellos o tengan series de ellos), o forma de creación de contenido. Como plataforma fueron escogidas Twitch y por otro lado YouTube. Las dos plataformas más punteras en difusión de contenido y entretenimiento audiovisual actualmente.

En la ficha de análisis para la observación se realizó una reparación en dos partes; datos personales del streamer y datos del análisis del contenido de roleplay e identidad conforme a la temática principal de esta investigación. Para la primera parte de datos personales, se tuvieron en cuenta los siguiente apartados: Nombre completo, nombre de streamer, edad, género, plataforma de contenidos, juego (GTA V o Los Sims), tiempo de juego, forma de juego. Y para la segunda parte, se analizaron los siguientes apartados: Nombre de personaje, características físicas del personaje, género del personaje y datos personales de éste, trabajo del personaje, modo de vida del personaje, características emocionales o psicológicas del personaje, y motivaciones y expectativas del creador de contenido a la hora de la creación del personaje. Así se respondieron las preguntas básicas de cualquier trabajo periodístico como son: Quién, qué, cómo, por qué y dónde.

Una vez rellena cada una de las fichas mediante la observación de los vídeos de las listas de reproducción de YouTube o colecciones en Twitch, se procedió al análisis, la comparación de

resultados, y puesta en común de estos. Con ello, se finalizó con la extracción de conclusiones permitida gracias a todo el trabajo de investigación y análisis previo.

Los principales elementos observados y conclusiones extraídas en cada una de las fichas mediante el proceso de observación de cada uno de los creadores de contenido, se encuentran presentes a lo largo de este trabajo, reflejadas también en común con otras de las conclusiones extraídas de otros procesos investigadores de este mismo trabajo. Se trata de diferentes subdivisiones que constan de unos análisis sociales a distintas personas, por ello, a pesar de dividirse en diferentes agrupaciones (entrevistas a amistades en redes sociales, grupos de conocidos para los Focus Groups, creadores de contenido), no dejan de encontrarse en un mismo contexto sociológico y cultural, y por tanto, presentan una serie de valores y características intrínsecamente comunes entre todos ellos. No se obtendrían los mismos resultados analizando un streamer de 50 años nacido y que vive en Colombia y a un adolescente nacido y que vive en Dubai. En este trabajo, sin embargo, debido al foco en una edad perteneciente a la juventud de la sociedad española actual, todas las personas a las que se han realizado análisis han presentado situaciones comunes debido a todo esto explicado anteriormente.

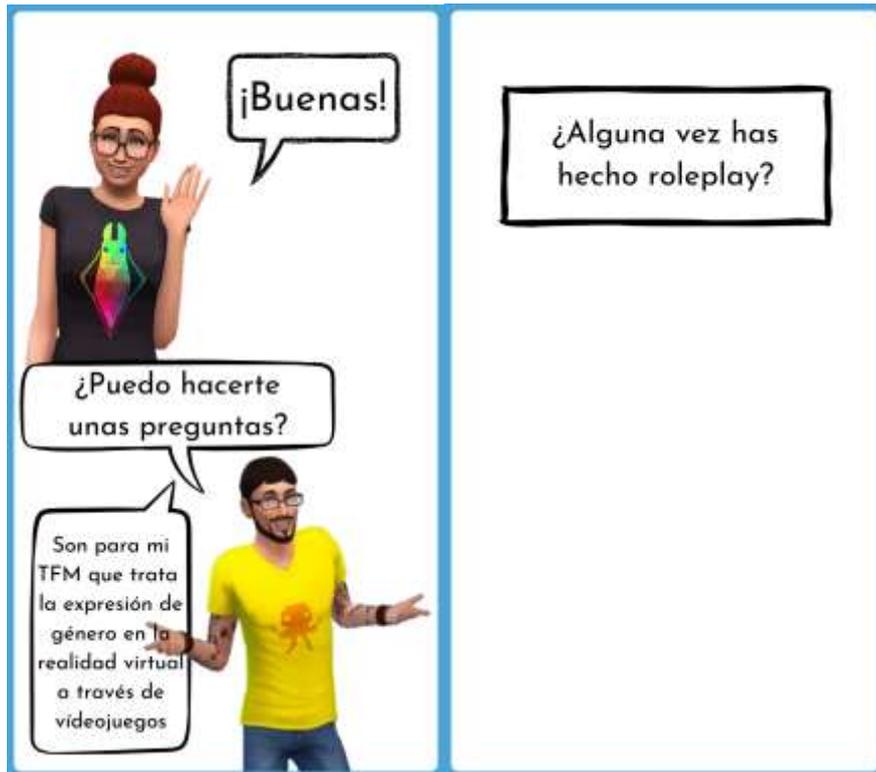
Conclusiones extraídas

En los resultados de este proceso de observación, recopilación de información y análisis de esta, centrado en los creadores y las creadoras de contenido seleccionados mencionados anteriormente, se encuentran algunas de las siguientes conclusiones:

- Los creadores, como observamos en las encuestas y en los Focus Groups, tienden a crear personajes similares a ellos mismos la primera vez que entran en uno de estos dos juegos. Es decir, podemos llegar a la conclusión, basándonos en todos estos análisis, de que el primer personaje que se crea, suele ser muy parecido a ellos, ya sea en características físicas (menos) o en las psicológicas (más).
- La forma de interacción de los creadores de contenido es mucho más limitada a la hora del desarrollo de las habilidades sociales del personaje. Es decir, al ser continuamente observados, estos creadores de contenido se ven moralmente obligados a suprimir ciertos tipos de

comportamientos, actitudes o comentarios. Esto es conocido como la autocensura en los streamers y creadores de contenido, que al verse expuestos a cualquier público, tienden a limitar su forma de expresarse, y esto mismo lo trasladan dentro del roleplay y en estos videojuegos en concreto. Hemos observado que es más común ver roles en los que se interpreta a una persona con tendencias racistas, por ejemplo, en usuarios de a pie, antes que en streamers o creadores de contenido, quienes suelen crear personajes más neutros en este sentido.

- Finalmente, otro de los aspectos que se han podido observar claramente, es la forma de guiar la historia del personaje en un juego o en otro. En Los Sims 4, los streamers tienden a crear historias más tranquilas, más sencillas, familiares, y guiar a sus *sims* o personajes de manera que procuren que no le pase nada negativo. Sin embargo, en el GTA V Roleplay, muchos de los streamers o creadores de contenido tienden por crear una historia más oscura en este sentido. Si bien no tienden a poner en riesgo la vida del personaje, es más común ver a los creadores de contenido creando un personaje con un trasfondo no tan amable como en Los Sims 4, siendo por ejemplo, una tendencia bastante común, la creación de un personaje de banda o de mafia (dedicados a la delincuencia y al mundo ilegal). Esto, también es común con los propios usuarios de a pie, no es únicamente característico en los streamers.



¿Cómo sueles crear los personajes que juegas?

¿Sueles crear personajes parecidos a ti? (Físico/Personalidad)

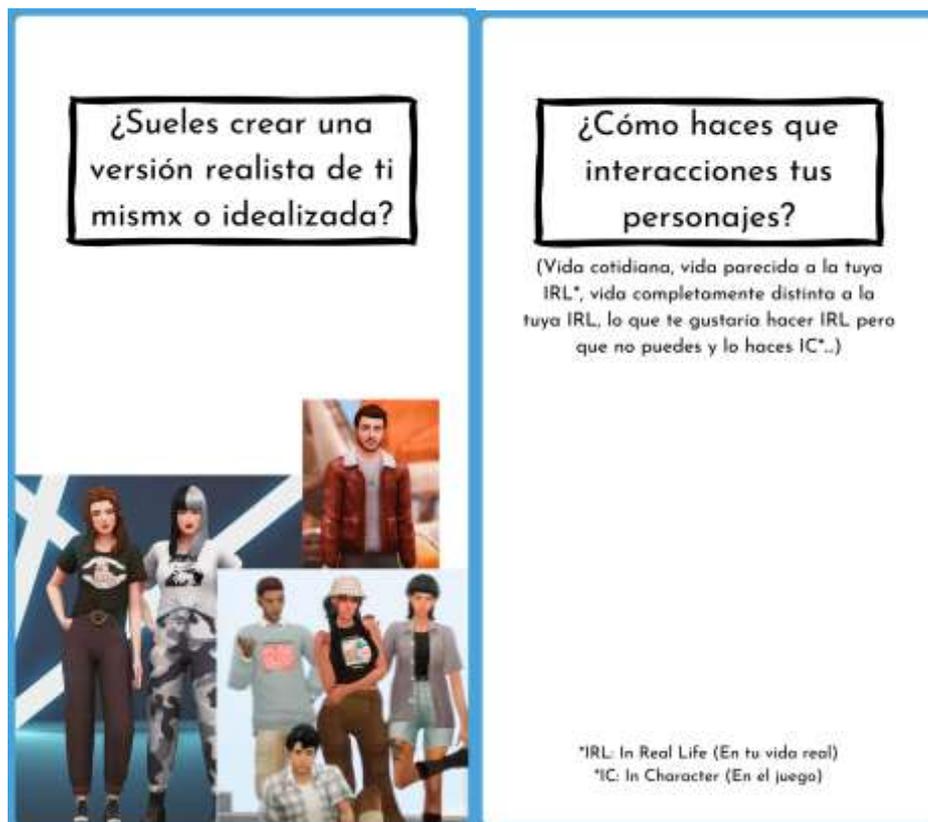


¿Sueles crear una versión realista de ti mismx o idealizada?

¿Cómo haces que interacciones tus personajes?

(Vida cotidiana, vida parecida a la tuya IRL*, vida completamente distinta a la tuya IRL, lo que te gustaría hacer IRL pero que no puedes y lo haces IC**)

*IRL: In Real Life (En tu vida real)
**IC: In Character (En el juego)





Imágenes sacadas del perfil de Instagram de pilimpvlogs

5. Conclusiones, limitaciones e implicaciones

Conclusiones

Como conclusiones de esta investigación podemos centrarnos en varios resultados principales a los que se ha conseguido llegar. El primero, y principal, es el que responde a una de las cuestiones plasmadas repetidamente a lo largo del trabajo; el por qué de la creación de este mundo virtual. La respuesta está enfocada en por qué las personas sienten la necesidad, las ganas, o la voluntad de vivir una vida virtual paralela a la real. Muchas de estas preguntas relacionadas, se pueden responder exponiendo las trabas sociales, que impiden expresarse sin filtros, con absoluta libertad, en el mundo real. Se busca una

alternativa para poder expresarse, relacionarse socialmente, con el resto, consigo mismo y con el mundo de una manera que conlleva una libertad que en el mundo real no es posible conseguir.

Según un análisis de 400 estudios sobre los riesgos en relación a las TIC, por parte de Save The Children en 2010, titulado *La tecnología en la preadolescencia y adolescencia: Usos, riesgos y propuestas desde los y las protagonistas*, basados en el contexto europeo, el 50% de la población adolescente europea ha dado información personal en la web, un 40% ha consumido contenido para adultos, un 30% contenidos violentos y un 20% ha sufrido cyberbullying o acoso online. Pero no es hasta uno de los estudios, en 2010, cuando se llega a preguntar sobre el acoso en redes sociales, que se llega a la conclusión de que las mujeres han sido en mayor porcentaje víctimas de este acoso, así como los hombres en mayor porcentaje se han reconocido perpetradores de estas situaciones. Con esto, se llega a la conclusión de que es obvio que los comportamientos sociales en el mundo físico o real, se ven reflejados a su vez en mayor o menor medida en el entorno virtual. Es decir, actitudes o comportamientos machistas se ven reflejados a su vez en la realidad virtual.

Según “La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales”, una investigación realizada por el Departamento de Educación, Política lingüística y Cultura del Gobierno Vasco, de la Colección *Gazteak Bilduma*; “las redes sociales parecen disminuir los filtros que impone la relación social cara a cara, y favorecen la exposición inmediata de pensamientos; adolescentes y jóvenes se atreven a comunicar sentimientos más diversos que en el mundo real y el «adorno emocional» de las vivencias cotidianas es mucho más frecuente porque es más fácil de lo que sería en la vida real”.

Como se ha visto reflejado en el cuestionario realizado expuesto en uno de los puntos anteriores, la propia realidad virtual representa una especie de desahogo para muchos individuos. Todas estas imposiciones sociales de las que se han ido hablando a lo largo del trabajo, impuestas históricamente a las diferentes generaciones, provocan una respuesta de liberación contra todo esto que implica y deriva en las limitaciones identitarias.

En función del ámbito de la vida en el que se vea reprimido un usuario, deriva directamente en una respuesta a contrapunto directo de esta represión. Es decir, existen ejemplos de personas trans que no han podido expresar su verdadera identidad, y desde pequeñas han elegido en los videojuegos personajes con los que se sentían verdaderamente representados. Así pasa con el roleplay y la identidad; por ejemplo, una mujer trans que IRL no puede expresarse, en el juego tiende a representar todo aquello que en la realidad física no puede, llegando a veces a exagerar la expresión de género (principio de acción-reacción aplicado al sistema de ideología de género).

Por otro lado, la realidad virtual también ha servido como herramienta para “reeducar a maltratadores mediante experiencias inmersivas” gracias a Virtual Bodyworks, una startup fundada por la neurocientífica e investigadora Mavi Sánchez-Vives. En este proyecto de realidad virtual, los maltratadores con sus respectivos avatares, se encuentran cara a cara frente a sus propios actos, recibiendo insultos, conductas agresivas o violencia psicológica. Según Sánchez-Vives, “colaboramos con el departamento de Justicia de la Generalitat de Cataluña y hay que entender que estos entornos de realidad virtual son más efectivos si se integran en programa de rehabilitación. No hacen milagros por sí solos”. Y es gracias a proyectos como este, en los que se experimenta con las dos realidades, la virtual y la real, en las que se en una se recrean casi idénticamente situaciones dadas en las otras, que se “ayuda a evitar que los agresores acepten como correctos actos delictivos”.

Otra de las conclusiones a las que podemos llegar es que dentro de la virtualidad funciona como en el mundo real; los seres humanos tendemos a buscar ciertos espacios en los que nos sentimos cómodos. Según Mario Alonso Puig en su libro *Reinventarse*: “Parte de las experiencias que hemos acumulado a lo largo de nuestra vida son esenciales para la supervivencia y, por lo tanto, están muy bien donde están. Sin embargo, otras experiencias son profundamente limitantes e impiden la adaptación ante entornos inciertos y cambiantes”. Es por ello que, gracias a que muchos de estos espacios virtuales han conseguido crear esta atmósfera de comodidad que tanto se busca, algunos de los usuarios han hecho de estos espacios virtuales, sus propias zonas de confort.

Con todo esto también se están respondiendo o esclareciendo algunas de las preguntas o cuestiones planteadas en el apartado de objetivos presentado anteriormente.

Por otro lado, también se puede llegar a la conclusión de que no son únicamente aquellas personas pertenecientes a colectivos históricamente oprimidos las que tienden a expresarse más en la realidad virtual como objeto de evasión hacia esta misma opresión.

Al fin y al cabo nos encontramos ante una realidad que puede verse muy “real”, en la que, con sus pros y sus contras, cualquier individuo puede sumergirse de tal manera que puede llegar a anteponer su identidad virtual por encima de la identidad en la realidad física.

Como comenta Chávez Valdivia, Doctora en Derecho y profesora de Introducción a las Ciencias Jurídicas de la Facultad de Derecho de la Universidad La Salle (Arequipa-Perú), en *Identidad Virtual Vs. Identidad Real*, en ocasiones “nuestros avatares adquieren una identidad virtual, que la mayor parte de veces difiere de la verdadera identidad real de su creador y en no pocos casos se convierte en una válvula de escape para todo aquel que entre con carencias o precise descargar frustraciones”.

“El inminente desarrollo tecnológico ha dado origen a notables cambios en la identidad individual, debido, sobre todo, a tecnologías que estimulan la creación de una tipología de individuos ‘virtuales’. Es así como las identidades virtuales, dan la posibilidad de construir un sujeto digital que cuente con todas las características personales y fenotípicas deseadas. De esta forma no sólo satisfacen carencias reales sino que, en muchas ocasiones, los sujetos digitales son más aceptados por un círculo que, aunque también virtual, construye y brinda elementos determinantes para reafirmar o excluir el carácter social de una persona tal como suele ocurrir en el mundo físico que conocemos”.

Limitaciones e implicaciones

Las limitaciones de la investigación han sido bastante claras ya que es una temática tan actual que pocas son las fuentes de información para adquirir los conocimientos necesarios para este trabajo.

Género, identidad, identidad digital, redes sociales, mundo virtual, relaciones sociales... Son temáticas con muchos años de investigación y miles de artículos en los que indagar, sin embargo, encontrar artículos, libros, investigaciones o reseñas escritas en las que se ligen todos estos conceptos, unificándolos en una sola línea investigadora, ha sido bastante más complicado de encontrar.

Por otro lado, buscando investigaciones sobre Roleplay no he encontrado ninguna investigación oficial activa o finalizada que corresponda a esta temática. Por lo que esto también ha supuesto un pequeño bache en la labor investigadora de este trabajo.

Se puede llegar a la conclusión de que al ser una temática tan novedosa y actual, ha sido complicado encontrar buenas fuentes, y se ha tenido que optar por otros caminos que no el de los artículos e investigaciones científicas para la labor investigadora.

Finalmente esto ha supuesto una mayor inmersión en este mundo virtual, en el metaverso, y en la realidad virtual de la juventud actual. Se ha asemejado a un trabajo de campo de un reportero, que en pleno centro de acción, se nutre de su alrededor mediante la observación, la crítica e incluso la participación en el proceso.

AGRADECIMIENTOS

Complementar el trabajo final comentando una serie de factores, los cuales sin ellos esto no hubiera sido posible de realizar, o al menos no al mismo nivel en el que se ha realizado.

Destacar la importancia de las personas en el proceso de investigación de este trabajo. En concreto, agradecer a los distintos canales de Twitch de Streamers que han permitido que directa o indirectamente pueda nutrir esta investigación de conocimientos adquiridos mediante la observación de su experiencia. A la vez agradecer los distintos servidores de Roleplay de GTA V que permitieron mi entrada en ellos para poder vivir la experiencia aún más inmersiva, y que permitieron a su vez que me comunicara con distintos roleadores para entrevistarlos acerca de su experiencia. Por otro lado, agradecer el *feedback* adquirido en distintas redes sociales como Twitter e Instagram tras la publicación de dos encuestas en las que se recibieron respuestas de más de 150 usuarios en total.

REFERENCIAS

Álvarez-Benavides, A., & Aguilar, F. J. (2021). Vox's cultural counter-programming: Secularisation, gender and anti-feminism. [La contraprogramación cultural de Vox: Secularización, género y antifeminismo] *Política Y Sociedad*, 58(2)10.5209/POSO.74486

Barrientos, A., García, J.D., & Poma, R.R. (2020) Desarrollo de Videojuegos en Realidad Virtual para una Plataforma Omnidireccional. In Memorias de la Décima Novena Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática (CISCI 2020) (pp. 67-71).

Bernete, F., & Casas-Mas, B. (2021). A threatened identity? The narrative structure of the articles published in the Afd Kompakt magazine. [¿Una identidad amenazada? La

- estructura narrativa de los artículos publicados en la revista Afd Kompakt] *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 27(1), 51-62. 10.5209/esmp.7094
- Bornstein, Kate. (2013). *My New Gender Workbook: A Step-by-Step Guide to Achieving World Peace Through Gender Anarchy and Sex Positivity*. London: Routledge.
- Burgos Jiménez, R., García Tardón, B., Martín Solbes, V. M., & Pozuelo Rubio, F. (2021). The gender approach in socio-educational intervention with women: A study in the Spanish prison environment. [El enfoque de género en la intervención socioeducativa con mujeres: Un estudio en el medio penitenciario Español] *Psychology, Society and Education*, 13(1), 73-83. 10.25115/psye.v1i1.3474
- Cabanäs, P. (2021). Tabaimo: Innovation and identity. Japanese society from the international biennial art of venecia (2011). [Tabaimo: Innovación e identidad. la sociedad japonesa desde la bienal de arte de venecia (2011)] *Arte, Individuo Y Sociedad*, 33(2), 361-379. 10.5209/aris.67411
- Calabrese, G. (2021). Text and texture: the ecphrastic principle in Paseo de la Identidad by Luis Bague Quilez. *Caracol*, (21), 196-244.
- Cara, C. B., & Morón, M. (2021). The construction of identity through art in people at risk of social exclusion. [La construcción de la identidad a través del arte en personas en riesgo de exclusión social] *Arteterapia*, 16, 11-21. 10.5209/ARTE.71152
- Carmona, A. (2021). ¿Escribía Lope de Vega con falsilla? Aproximación a El mayordomo de la duquesa de Amalfi y El perro del hortelano desde el Análisis de Redes Sociales. *Bulletin of Spanish Studies*, 98(6), 839-856. 10.1080/14753820.2021.1962118
- Chao, I. M. (2021). Twenty years of the Women, Peace and Security (WPS) agenda. [Veinte años de la agenda internacional sobre Mujeres, Paz y Seguridad (MPS)] *Revista CIDOB D'Afers Internacionals*, (127), 15-38. 10.24241/rcai.2021.127.1.15

Chávez Valdivia, A. K. (2012). Identidad Virtual Vs. Identidad Real. *Universidad La Salle. Facultad de Derecho.*

Comunicar (2021). La ciberconvivencia como escenario social: Ética y emociones. Vol. XXIX, N° 67, 2º trimestre, abril 2021. 1134-3478

Comunicar (2022). Nuevos retos del profesorado ante la enseñanza digital. Vol. XXX, N° 70, 1º trimestre, enero 2022. 1134-3478

Connell, R. (2009). *Gender*. Cambridge: Polity.

Comunicar (2020). Niños, adolescentes y medios en la era de las pantallas inteligentes: Riesgos, amenazas y oportunidades. Vol. XXVIII, N° 64, 3º trimestre, julio 2020. 1134-3478

De Los Reyes Mera, Veronica, Jaureguizar, J., Bernaras, E., & Redondo, I. (2021). Control violence through social networks and mobile phones in young university students. *Aloma-Revista De Psicologia Ciències De L'Educació i De L'Esport*, 39(1), 27-35. 10.51698/aloma.2021.39.1.27-35

Escoda, A. P., & Esteban, L. M. P. (2021). Challenges for journalism facing social networks, fake news and the distrust of z generation. [Retos del periodismo frente a las redes sociales, las fake news y la desconfianza de la generación z] *Revista Latina De Comunicación Social*, 79, 67-85. 10.4185/RLCS-2021-1519

Fausto-Sterling, A. (2012). *Sex/Gender: Biology in a Scoail World*. London: Routledge.

Fernández-Rodríguez, M. A., Fontanil-Gómez, Y., Dema-Moreno, S., Quintero-Ordóñez, B., & González-López, I. (2021). Gender and drug abuse prevention: Evaluation of the school-based program “Juego de Llaves”. [Género y prevención de drogodependencias: Evaluación del programa escolar "Juego de Llaves"] *Health and Addictions / Salud Y Drogas*, 21(1), 245-258. 10.21134/HAAJ.V21I1.581

- Fernandez Zambudio, J. (2021). Women on the Border: Dido, Hecuba and Malinche's Mythical Displacements in Rosario Castellanos Poetry. *Mitologías Hoy-Revista De Pensamiento Crítica Y Estudios Literarios Latinoamericanos*, 23, 81-92. 10.5565/rev/mitologías.781
- Ferrari Mango, C. (2020). Public policy, social actors and implementation: "Argentina works" from the Association Civil Identidad Vecinal. *Confluenze-Rivista Di Studi Iberoamericani*, 12(2), 231-259. 10.6092/issn.2036-0967/12178
- Fine, Cordelia. (2012). Cuestión de sexos. Traducción de Juan Castilla Plaza. Roca Editorial.
- Galán Casado, D., Ramos-Ábalos, E. M., Turbi-Pinazo, Á, & Añaños, F. T. (2021). Mental health and drug use in Spanish prisons. A socio-educational and gender perspective. [Salud mental y consumo de drogas en prisiones Españolas. Una perspectiva socioeducativa y de género] *Psychology, Society and Education*, 13(1), 85-98. 10.25115/psye.v1i1.3478
- Gallego-Morón, N., & Matus-López, M. (2021). Gender analysis of barriers in academic promotion. A case study of an Argentine university. Análisis de género de las barreras en la promoción académica. Estudio de caso de una universidad Argentina] *Perfiles Latinoamericanos*, 29(57), 279-307. 10.18504/pl2957-011-2021
- García, J. A., Prendes Espinosa, M. P., & Serrano Sánchez, J. L. (2021). STEM education in Primary Education from a gender perspective. [La enseñanza de STEM en Educación Primaria desde una perspectiva de género] *Revista Fuentes*, 23(1), 64-76. 10.12795/REVISTAFUENTES.2021.V23.I1.12266
- García-Galindo, J. A., Cuartero, A., Meléndez-Malavé, N., & Hernández-Carrillo, C. (2021). European identity and migrant audiences on the Costa del Sol: An analysis of the consumption of media for foreign residents. [Identidad europea y audiencias migrantes en la Costa del Sol: Un análisis del consumo de los medios para residentes

- extranjeros] *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 27(1), 161-176.
10.5209/esmp.70077
- Gibson, W. *Edición de 2021*. Neuromante nº 01/03. Minotauro.
- Guillot, H. R., & Montes, R. V. (2021). Gender and teacher training. Proposals of trainee teachers to introduce women into the social sciences curriculum. [Género y formación del profesorado. Propuestas del profesorado en formación para introducir a las mujeres en el currículo de ciencias sociales] *Revista Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 35(1), 109-126. 10.47553/RIFOP.V96I35.1.82056
- Gutiérrez Aragón, Ó, Gassiot Melian, A., & Alabart Algueró, J. (2021). Use, acceptance, and the impact of social networks and influencers on the equestrian sector. [Uso, aceptación y repercusión de las redes sociales y los influencers en el sector ecuestre] *Doxa Comunicación*, 2021(32), 115-142. 10.31921/doxacom.n32a6
- Heras-Sevilla, D., Ortega-Sánchez, D., & Rubia-Avi, M. (2021). Conceptualización y reflexión sobre el género y la diversidad sexual. *Perfiles Educativos*, 43(173), 148-165.
10.22201/IISUE.24486167E.2021.173.59808
- Hernández-Ramos, J. P., Martínez-Abad, F., & Sánchez-Prieto, J. C. (2021). The use of video tutorials in the post-COVID19 era: Assessment and influence on the development of the teaching identity of the future education professional. [El empleo de videotutoriales en la era post COVID19: Valoración e influencia en la identidad docente del futuro profesional.] *Revista De Educación a Distancia*, 21(65)10.6018/RED.449321
- Hernan-Garcia, M., Marcos-Marcos, J., Botello-Diaz, B., Simon-Lorda, P., & Garcia, E. G. (2021). Childhood, families and the Internet: a qualitative approach on health assets. *Gaceta Sanitaria*, 35(3), 236-242. 10.1016/j.gaceta.2019.07.006

- Hidalgo-Cajo, B. G., & Gisbert-Cervera, M. (2021). The adoption and use of digital technologies in university faculty: An analysis from the perspective of gender and age. [La adopción y el uso de las tecnologías digitales en el profesorado universitario: Un análisis desde la perspectiva del género y la edad] *Revista De Educación a Distancia*, 21(67)10.6018/RED.481161
- Hill-Collins, P. & Bilge, S. (2016). *Intersectionality*. Cambridge: Polity.
- Iantaffi, Alex y Barker, Meg-John. (2017). G. Rojas, Raquel (traductora). Lázaro, Raúl (ilustrador). *Cómo entender tu género*. Madrid: Dos Bigotes.
- Igado, M. F. (2021). Presence of the Spanish and Latin American clergy in social networks. [Presencia del clero español y latinoamericano en redes sociales] *Obets*, 16(1), 110-114. 10.14198/OBETS2021.16.1.07
- K. Krippendorff. (1990). *Metodología de análisis de contenido*. Teoría y Práctica. Paidós.
- Li, J., & Hu, Q. (2021). Using culturomics and social media data to characterize wildlife consumption. *Conservation Biology*, 35(2), 452-459. 10.1111/cobi.13703
- Moreno, J. L. (1947). *The Theatre of Spontaneity*. Beacon House. ISBN 978-1445777139
- Martinez-Ferrer, B., Leon-Moreno, C., Suarez-Relinque, C., Del Moral-Arroyo, G., & Musitu-Ochoa, G. (2021a). Cybervictimization, Offline Victimization, and Cyberbullying: The Mediating Role of the Problematic Use of Social Networking Sites in Boys and Girls. *Psychosocial Intervention*, 30(3), 155-162. 10.5093/pi2021a5
- Martinez-Ferrer, B., Leon-Moreno, C., Suarez-Relinque, C., Del Moral-Arroyo, G., & Musitu-Ochoa, G. (2021b). Cybervictimization, Offline Victimization, and Cyberbullying: The Mediating Role of the Problematic Use of Social Networking Sites in Boys and Girls. *Psychosocial Intervention*, 30(3), 155-162. 10.5093/pi2021a5

- Martínez-Ferrer, B., León-Moreno, C., Suárez-Relinque, C., Del Moral-Arroyo, G., & Musitu-Ochoa, G. (2021). Cybervictimization, Offline Victimization, and Cyberbullying: The Mediating Role of the Problematic Use of Social Networking Sites in Boys and Girls. *Psychosocial Intervention*, 30(3), 155-162. 10.5093/pi2021a5
- Mbaru, E. K., Hicks, C. C., Gurney, G. G., & Cinner, J. E. (2021). Evaluating outcomes of conservation with multidimensional indicators of well-being. *Conservation Biology*, 35(5), 1417-1425. 10.1111/cobi.13743
- Montes, M. R. (2021). Poetics of Guilt and Confession in *The Empty Book*, by Josefina Vicens. *Literatura Mexicana*, 32(2), 101-123. 10.19130/iifl.litmex.2021.32.2.29154
- Molina-Pérez, J., & Pulido-Montes, C. (2021). Covid-19 and "improvised" digitization in secondary education: Emotional tensions and challenged professional identity. [COVID-19 y digitalización "improvisada" en educación secundaria: Tensiones emocionales e identidad profesional cuestionada] *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 10(1), 181-196. 10.15366/RIEJS 2021.10.1.011
- Molina-Pérez, J., & Pulido-Montes, C. (2021). Covid-19 and "improvised" digitization in secondary education: Emotional tensions and challenged professional identity. [COVID-19 y digitalización "improvisada" en educación secundaria: Tensiones emocionales e identidad profesional cuestionada] *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 10(1), 181-196. 10.15366/RIEJS2021.10.1.011
- Montero, M. G., & Pérez, C. R. (2021). Gender and political careers in Latin America: The gap in lawmaker longevity. [Género y carreras políticas en América Latina: La brecha en la permanencia legislativa] *Revista CIDOB D'Afers Internacionals*, (127), 63-93. 10.24241/rcai.2021.127.1.63
- Muros, Beatriz. 2011. El concepto de identidad en el mundo virtual: el "yo" on.line. N° 14. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.

- Ocio, A. R. (2021). Gender equality training in Primary Education degrees. [La formación en igualdad de género en los grados de Educación Primaria] *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 24(1), 13-27. 10.6018/REIFOP.390951
- Ortega-Sánchez, D., & Heras-Sevilla, D. (2021). Sequential Exploratory Design (DEXPLOS), procedure and instrument for the analysis of school historical narratives from a gender perspective. [Diseño Exploratorio Secuencial (DEXPLOS), procedimiento e instrumento para el análisis de narrativas históricas escolares desde la perspectiva de género] *Revista Interuniversitaria De Formacion Del Profesorado*, 35(1), 245-261. 10.47553/RIFOP.V96I35.1.87493
- Ortega-Sanchez, D., Blanch, J. P., Quintana, J. I., de la Cal, Esther Sanz, & de la Fuente-Anuncibay, R. (2021). Hate Speech, Emotions, and Gender Identities: A Study of Social Narratives on Twitter with Trainee Teachers. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(8), 4055. 10.3390/ijerph18084055
- Paricio-Esteban, M. -, Femenía-Almerich, S., & Puchalt-López, M. (2021). The gender perspective in prevention of road safety and drug use prevention campaigns. [Perspectiva de género en campañas preventivas de seguridad vial y drogas] *Profesional De La Información*, 30(5)10.3145/epi.2021.sep.17
- Patricia Ramos Psicología (2014). Blogspot. www.patriciaramospsicologia.com
- Peñaherrera, C. A., Palacios, M., Duarte, M. C., Santibáñez, R., Tamariz, L., & Palacio, A. (2015). Use of media for recruiting clinical research volunteers in Ecuador. *Medwave*, 15(11), e6334. 10.5867/medwave.2015.11.6334
- Peñaherrera, C. A., Palacios, M., Duarte, M. C., Santibáñez, R., Tamariz, L., & Palacio, A. (2015). Use of media for recruiting clinical research volunteers in Ecuador. *Medwave*, 15(11), e6334. 10.5867/medwave.2015.11.6334

- Pino-Juste, M. R., Pérez-Fernández, A., & Domínguez-Rodríguez, V. (2021). Motivational prevalence in the students of compulsory secondary education. Does gender and academic record make a difference? [Prevalencia motivacional en alumnado de educación secundaria obligatoria. el género y el expediente académico determinan la diferencia?] *Profesorado*, 25(2), 351-365. 10.30827/profesorado.v25i2.9274
- Poza, I. C. (2021). Gender, class and emancipation: A feminist reading of Erik Olin Wright's work. [Género, clase y emancipación: una lectura feminista de Erik Olin Wright] *Revista Espanola De Sociologia*, 30(2)10.22325/fes/res.2021.41
- Puig, M. A. (2010). *Reinventarse: Tu segunda oportunidad, Portada puede variar* (1.^a ed.). PLATAFORMA.
- Quetulio-Navarra, M., Znidarsic, A., & Niehof, A. (2017). Gender perspective on the social networks of household heads and community leaders after involuntary resettlement. [Una perspectiva de género sobre las redes sociales de lxs jefxs de hogar y lxs líderes comunitarixs luego de la reubicación involuntaria] *Gender, Place and Culture*, 24(2), 225-246. 10.1080/0966369X.2016.1277185
- Ramírez Leyva, F. M., Terrón Blanco, J. L., & Castañeda, R. C. (2021). Noticias y frames de salud en la televisión en México. Enfoque sobre contenidos y perspectiva de género. *Comunicación Y Sociedad (México)*, 2021(18)10.32870/cys.v2021.7819
- “Realidad”. Definición de realidad en Oxford Dictionaries. *Oxford Dictionaries*. English. Consultado el 28 de octubre de 2017.
- “Respeto”. En: *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/respeto/>
Consultado: Consultado: 01 de enero de 2019, 12:01 am.
- Ruiloba-Nuñez, J. M., & Samaniego, P. V. (2021). Discourses and meanings surrounding the gendering of 'new political parties' in Spain (2008-2018). [Discursos y Significados

- en torno al Género de “los Nuevos Partidos Políticos” en España (2008-2018)] *Géneros*, 10(1), 22-44. 10.17583/GÉNEROS.2021.6737
- Sánchez-Holgado, P., Marcos-Ramos, M., & Domínguez, B. G. G. (2021). Gender differences regarding spanish citizens’ perception of data science. [Diferencias de género en la percepción de la ciudadanía española sobre la ciencia de datos] *Doxa Comunicación*, (33), 235-256. 10.31921/doxacom.n33a1126
- Santoveña-Casal, S., & López, S. (2021). Aprendizaje conectado en redes sociales. *Psychology, Society and Education*, 13(1), 1-8. 10.25115/psye.v1i1.2485
- Santamaría-Cárdaba, N., & Carrasco-Campos, Á. (2021). Classroom journals: A critical reflective tool for learning about gender issues. [Los diarios de aula: Una herramienta crítico-reflexiva para aprender cuestiones de género] *Revista Fuentes*, 3(23), 296-305. 10.12795/REVISTAFUENTES.2021.11389
- Sarmiento, O. L., Rubio, M. A., King, A. C., Serrano, N., Hino, A. A. F., Hunter, R. F., Aguilar-Farias, N., Parra, D. C., Salvo, D., Jauregui, A., Lee, R. E., & Kohl, B. (2021). El entorno construido en los programas diseñados para promover la actividad física entre las niñas, niños y jóvenes latinos que viven en Estados Unidos y América Latina. *Obesity Reviews*, 22, e13345. 10.1111/obr.13345
- Serrano, J. (2013). *Excluded: Making Feminist and Queer Movements More Inclusive*. New York, ny: Seal Press.
- Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco. (2013) *La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales Una aproximación cualitativa al uso que hacen de las redes sociales las y los jóvenes de la CAPV*. Departamento de Educación, Política lingüística y Cultura del Gobierno Vasco. Vitoria-Gasteiz.
- Sevillano-Pareja, H. (2009). *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*, Ediciones de la

- Universidad de Salamanca, junio de 2009, 1.^a ed., 1.^a imp., 1 DVD, Col. Vítor, n° 239, ISBN 978-84-7800-263-4.
- Stephenson, N. (1993). *Snow crash*. New York: Bantam Books.
- Stringham, O. C., Toomes, A., Kanishka, A. M., Mitchell, L., Heinrich, S., Ross, J. V., & Cassey, P. (2021). A guide to using the internet to monitor and quantify the wildlife trade. *Conservation Biology*, 35(4), 1130-1139. 10.1111/cobi.13675
- Valls Boix, J. E. (2021). Writing in Dreams. Zambrano, Derrida and the Temporality of the Novel. *Daimon-Revista Internacional De Filosofía*, (83), 7-22. 10.6018/daimon.337461
- Vicente-Nicolás, G., & Párraga-Martínez, M. (2021). Teachers, dance and gender: Methodological implications in the music classroom. [Profesorado, danza y género: Implicaciones metodológicas en el aula de música] *Revista Interuniversitaria De Formacion Del Profesorado*, 96(35.2), 47-64. 10.47553/RIFOP.V97I35.2.87425
- Viciosa, M. (2019). Así nació la realidad virtual... en 1968. *El Independiente*.
- Wiesner-Hanks, M. E. (2010). *Gender in History: Global Perspectives*. London: Wiley-Blackwell.
- Wilchins, R., Nestle, J., & Howell, C. (2020). *GenderQueer: Voices from Beyond the Sexual Binary*. Riverdale Avenue Books.
- Wood, G. W. (2018). *The Psychology of Gender*. London: Routledge.
- Zarembeg, G., & Lucero, Á F. G. (2019). Aborto, movimientos y femocracias: Un análisis relacional. *Revista Mexicana De Sociología*, 81(4), 145-177. 10.22201/iis.01882503p.2019.1.57830

Zavala, V. (2020). Derechos lingüísticos y lenguas originarias: una mirada crítica desde América Latina. *Word-Journal of the International Linguistic Association*, 66(4), 341-358. 10.1080/00437956.2020.1815946

ANEXOS

Tablas de encuentros en Twitter

