

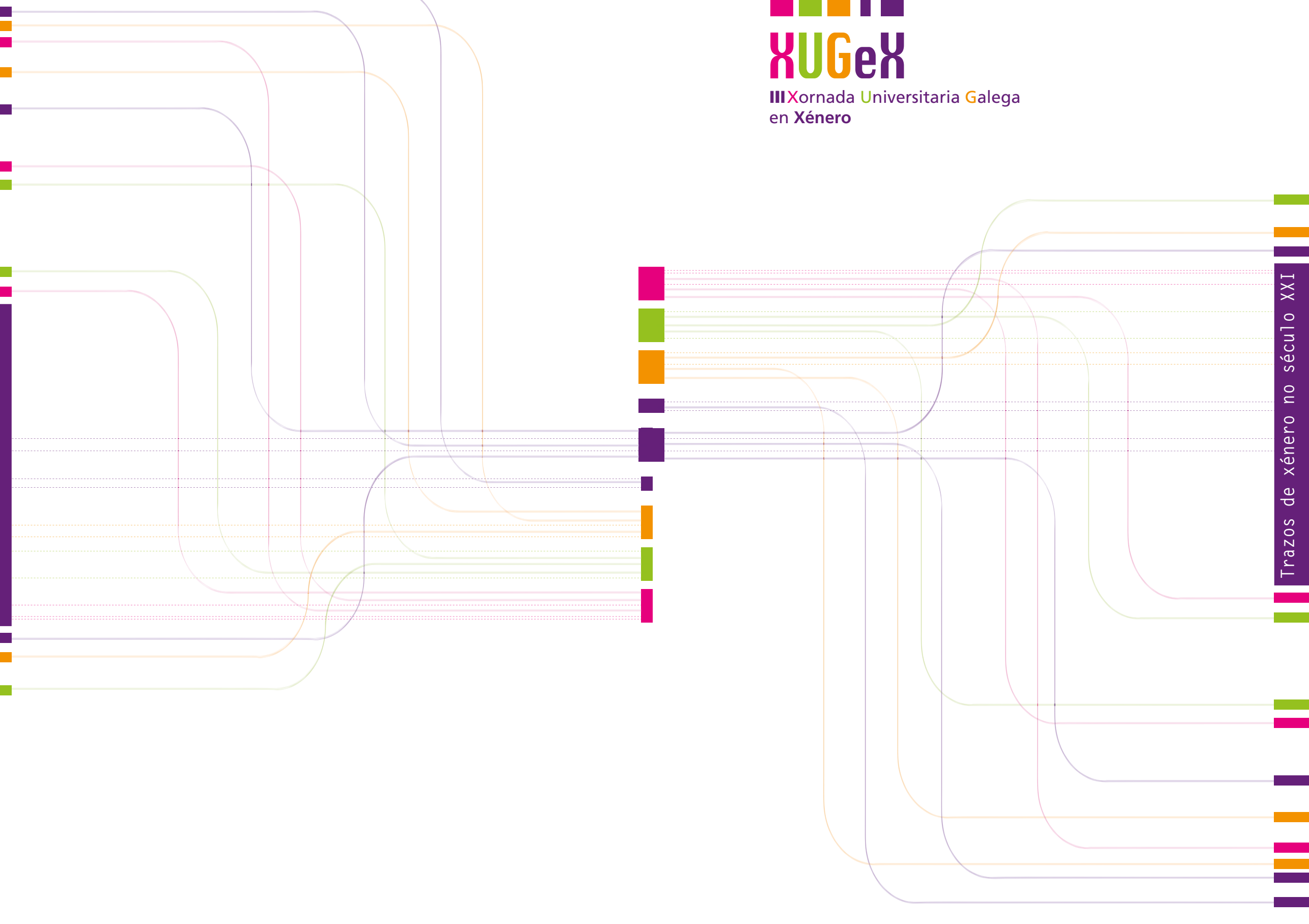


XUGeX

III Xornada Universitaria Galega
en Xénero



III Xornada Universitaria Galega
en Xénero



Trazos de xénero no século XXI



XUGeX

III Xornada Universitaria Galega
en Xénero

Trazos de xénero no século XXI

Pontevedra, 5 de xuño 2015

Edición a cargo de
Anabel González Penín, Ana Jesús López Díaz, Eva Aguayo Lorenzo

2015
Universidade de Vigo
Universidade da Coruña
Universidade de Santiago de Compostela

Xornada Universitaria Galega en Xénero (3ª.2015.Pontevedra)

Trazos de xénero no século XXI /cIII Xornada Universitaria Galega en Xénero XUGeX, Pontevedra, 5 de xuño 2015 ; edición a cargo de Anabel González Penín, Ana Jesús López Díaz, Eva Aguayo Lorenzo

Vigo : Universidade de Vigo,|c2015

1 disco compacto (CD-ROM) ;|c12 cm

D.L. VG. 621-2015. -- ISBN 978-84-8158-694-7

1. Igualdade de xénero -- Congresos 2. Mulleres -- Traballo -- Congresos 3. Discriminación sexual no emprego -- Congresos 4. Mulleres -- Condicións sociais -- Congresos I. González Penín, Anabel, ed. lit. II. López Díaz, Ana Jesús, ed. lit. III. Aguayo Lorenzo, Eva, ed. lit. IV. Universidade de Vigo, Servizo de Publicacións.

© Universidade de Vigo, 2015

© Universidade da Coruña, 2015

© Universidade de Santiago de Compostela, 2015

Promove

Unidade de Igualdade da Universidade de Vigo

Oficina para a Igualdade de Xénero da Universidade da Coruña

Oficina de Igualdade de Xénero da Universidade de Santiago de Compostela

Edición técnica

Universidade de Vigo, Servizo de Publicacións

http://publicacions.uvigo.es/publicacions_gl/

Universidade de Vigo

Deseño e maquetación

Mabel Aquayo, CB

DL: VG 621-2015

ISBN 978-84-8158-694-7

Presentación

A realización da terceira edición da Xornada Universitaria Galega en Xénero (III XUGeX) consolida esta reunión científica como un foro de encontro e intercambio do persoal docente e investigador do Sistema Universitario Galego e consolida tamén a colaboración das tres Oficinas/Unidade de Igualdade que se revela como a mellor forma de contribuír a remover os obstáculos que siguen impedindo a igualdade real entre as mulleres e os homes que conforman as nosas comunidades universitarias.

Despois da súa realización en Santiago e en Ferrol, nesta edición de 2015 Pontevedra actuou como anfitrión dunha xornada que naceu con vocación multidisciplinar e inclusiva: inclusión do persoal docente e investigador de todas as áreas e ámbitos de coñecemento, inclusión dos homes e das mulleres e inclusión da Universidade e a cidadanía para avanzar na consecución dunha sociedade máis xusta e igualitaria.

A III XUGeX trazou a relevancia da dimensión xénero no progreso da humanidade e afondou nas causas das desigualdades, centrando o debate en tres grandes áreas temáticas: Xénero e desenvolvemento sostible, Corpos e corporalidades en crise e Violencia de xénero: persistencia e novas formas. Esta publicación recolle as comunicacións e os relatorios que contribuíron ao debate. O interese e participación nos coloquios dá conta da importancia que estas reunións científicas teñen para seguir avanzando en mellorar a vida de todas as persoas.

Dende o comité organizador queremos, finalmente, agradecer a todo o persoal docente e investigador que presentou comunicación, ao comité científico, ás coordinadoras de mesa e ponentes, á conferenciante inaugural, Verania Chao Rebolledo do Programa das Nacións Unidas para o Desenvolvemento e, en definitiva, a todas as persoas que fixeron posible esta Xornada, a súa presenza e a súa colaboración inestimable.

O comité organizador

Consumiendo masculinidades hegemónicas a través de las narrativas de los videojuegos

García Marín, Jorge
Departamento de Socioloxía
Universidade de Santiago de Compostela
jorge.marin@usc.es

“Ser un hombre es, de entrada, hallarse en una posición que implica poder”.
Pierre Bourdieu

Resumen

Pretendemos reflexionar sobre la construcción de identidades de género, o como se aprende a ser mujer y hombre, a través de uno de los nuevos amos patriarcales que son los videojuegos, interesante por su capacidad de proponer entretenimiento a través del substrato machista que subyace a nuestra cultura. Mientras jugamos a las simulaciones propuestas ejercitamos y ponemos en práctica formas de interacción que reproducen la estructura androcéntrica, interiorizando modelos de forma acrítica. Un ejemplo de esto son los videos colgados en YouTube por los propios videojugadores explicando sus experiencias y proponiendo tutoriales de aprendizaje, auténticas fábricas de experiencias a la hora de poner en práctica nuestras masculinidades hegemónicas.

Palabras clave

Videojuegos, Roles de Género, Masculinidades hegemónicas, postmodernidad, sociedad virtual.

Nuevo orden patriarcal

El nuevo orden social patriarcal implica considerar que nuestros códigos actuales se construyen en las nuevas redes sociales; y el actuar y los códigos de género (hablar, vestirse, conducta corporal.....) se dotan de nuevas significaciones (perfil Facebook, emoticonos y doble check del Whastapp, seguidores de twitter, videos colgados en

un canal de YouTube...), y de nuevas socializaciones marcadas por las nuevas condiciones macroestructurales del capitalismo tecnológico. La dramaturgia de Goffman se traslada a la red, creando perfiles y desempeñando roles de género postmodernizados y metamorfoseados en nuevas reglas de la comunidad tecnológica, pero con las clásicas identidades patriarcales. No pertenecer a alguna de estas comunidades significa no pertenecer a identidades juveniles y por lo tanto estar fuera de la "realidad", de la comunidad de solidaridad tecnológica, ser una identidad marginal o fronteriza, que huye de la uniformidad.

La postmodernidad fundamentada en una base de individualismo, al mismo tiempo, en un ejercicio de contradicción, preserva la cultura patriarcal manteniendo arquetipos y modelos, fusionando míticas concepciones de mujeres y hombres en miradas tecnológicas basadas en el paradigma de la dominación masculina.

El biopoder es el poder de la máquina como extensión del cuerpo humano. "¿Quiénes son los que nos elevan?" , la tecnología al servicio del amo, aniquilando la divergencia e imponiendo subjetividades antagónicas en función del sexo. La tecnología puede liberar, pero puede someter a través de simulaciones que manipulan cuerpos configurados con estéticas imposibles de formas y estilos irreales. Pensemos por un momento en las múltiples heroínas de videojuegos de pechos y caderas exuberantes con ropa sexy en contextos irreales de acuerdo con esas identidades: La concepción clásica de la belleza en la mujer alimentando el deseo masculino, una fábula clásica con nuevos lenguajes y estéticas que anulan nuestra capacidad crítica, plegando lo real a su voluntad.

Las nuevas redes sociales nos devuelven imágenes distorsionadas de una realidad alienante, nos sumergen en el hedonismo de la multiplicidad comunicativa en un mundo de soledad. Multiplicamos los contactos al tiempo que perdemos el contenido de la comunicación, es la era de la simplificación, y los nuevos amos patriarcales tienen el terreno abonado para esculpir figuras de estilos reconocibles, metáforas de ese orden desigual, que no se molestan en esconder las sombras de la dominación y de la humillación.

Este mundo de pantallas que forma parte de la cultura digital desplaza la interacción del cara a cara, de tal forma que los modelos a seguir se refuerzan en la particularidad de personajes de ficción que funcionan como un yo idealizado. Un buen ejemplo de estos medios lo constituyen los videojuegos, ya que en ellos proyectamos nuestras subjetividades e identidades, que a su vez dialogan con las masculinidades hegemónicas.

Videojuegos y género

Los videojuegos permiten a los adolescentes convertirse en los protagonistas de las historias que imaginan, en la posibilidad de transformarse en un nuevo héroe (sin heroínas) a través de un avatar. Detrás de esta violencia simbólica se esconden los simbolismos que perpetúan la división de género y las construcciones culturales que los mantienen, todo esto adornado de diversos elementos, que con gran capacidad de seducción, llenan soledades y suscitan curiosos espacios de libertad, provocando fascinación ante la realidad paralela que se les ofrece.

Esta identificación del jugador, elemento fundamental para entender la lógica oculta de la violencia simbólica, debe situarse dentro de lo que Bauman (1997) describe como la sociedad líquida, en la que las relaciones son cada vez menos sólidas, más inestables y menos comprometidas. Todo es líquido e Internet facilita esta racionalidad en las relaciones construidas y los sentimientos que se generan. Siguiendo a López Muñoz (2010: 288): "...Ante estas afirmaciones cabe objetar, cuanto menos, que el jugador al tomar decisiones ante la pantalla se sumerge en la acción violenta con un componente afectivo que facilita la identificación con los roles y valores representados virtualmente por el personaje. Cabe entonces, asimismo, preguntarse hasta qué punto no afecta llevar a cabo acciones violentas, o fuertemente violentas, contra seres humanos en un escenario virtual."

Los procesos de identificación sin duda tienen su apoyo en la estructura patriarcal y en los roles de género que mimetizan estas identidades, y que se legitiman en el escenario virtual, justificando los comportamientos agresivos debido a la saturación de escenas conflictivas. Las identificaciones se consiguen reforzar a través de la continua repetición de acciones, que desembocan en rutinas y por lo tanto se mecanizan¹, de tal forma que es cada vez más difícil separar el juego de la realidad²; Gil Juárez, A. y Vida Mombiela, T. (2007: 89) dicen que "Aunque en muchos otros juegos o medios de comunicación estos contenidos también se transmiten, seguramente el videojuego los hace parecer más reales porque nos permite vivirlos en primera persona, totalmente activos delante de la pantalla".

1. Interesante la investigación de Jahn-Sudmann, A. & Stockmann, R. (2008: 73-74): "Computer games tend to consist of repetitive activities, such as making a game character jump, kick or run down endless corridors, across redundant terrain, round and round again at the racetrack. In the games *Doom* and *Quake* (1996), as in countless similar games, the repetitive action, aside from running and shooting. There is hardly a moment of rest as the player is enticed to engage in the activity of pulling the trigger and aiming the gun barrel at anything that moves or may lurk in the shadows. Whatever the main theme of a game, this action will take place incessantly".

2. Curioso comentario que me hizo un niño de 10 años que jugaba al GTA (a pesar de ser un juego para mayores de 18), cuando le pregunté por el atractivo del juego (entre otras acciones, este juego, se caracteriza por una violencia brutal hacia las mujeres) me respondió: "Es real como la vida misma".

Los videojuegos reproducen una realidad sexista y por lo tanto creíble, y en esta lógica los/as jugadores/as se identifican perfectamente con los personajes masculinos y femeninos,....siguiendo la línea que comenta Jenkins, H (2009: 249) "Los medios si que tienen influencia, pero son más poderosos cuando refuerzan nuestras creencias y conductas preexistentes, y menos poderosos cuando pretenden modificarlas. La publicidad, por ejemplo, es muy efectiva a la hora de lograr que probemos un producto, pero, en última instancia, si el producto nos deja los dientes de un color raro, es poco probable que lo volvamos a comprar por intensa que sea la campaña de marketing".

Al jugar se reafirman subjetividades que paradójicamente, a pesar de ser ficción se vuelven más reales, ya que proyectan caracteres reconocibles y acciones, así como formas machistas de autoconstrucción de las identidades de género, siguiendo la lógica que describimos en otro lugar (García Marín, 2010: 254-55). "Con todo los diversos discursos de mujeres se mueven bajo la dominación masculina, y la teórica pluralidad no disminuye la imposición de un modelo hegemónico masculino, simplemente las identidades femeninas quedan reducidas a la identidad masculina, enmascarándose a través de juegos difusos en escenarios en los que todo está permitido o "cualquier mezcla es posible": conjunción de elementos, polivalencia atomizada, donde cada uno busca su nostalgia frente a la imposición; y nuevas dinámicas bajo un mismo habitus que acerca duda y confusión. Mientras tanto las mujeres continúan siendo sujetos sometidos a prácticas de violencia y discriminación, por lo que no podemos perder de vista las raíces estructurales e históricas de la subordinación y la opresión".

Las identificaciones construidas a través de horas de permanencia en los escenarios propuestos, pueden traer consecuencias negativas, siguiendo a Beranuy (2010: 139-140) los jugadores con usos excesivos de MMORPG sufren distintas consecuencias negativas. Según el estudio de estas autoras, se desenvuelven conflictos intrapersonales que derivan, en su mayoría, en el abandono de actividades de ocio y académicas, del déficit de alimentación y de sueño (jugar en lugar de comer o dormir).

Podemos concluir, que las semejanzas de los MMORPG con la vida real son notables, aún que sus diferencias no pasan desapercibidas. De entre todas las diferencias podemos destacar las siguientes (Talarn e Carbonell, 2009), impunidad, invulnerabilidad, y gratificación.

Numerosos estudios analizan la reproducción de la sociedad patriarcal en los videojuegos, incidiendo en la violencia y el sexismo, por una parte infrarrepresentan-

do a las mujeres y por otra parte condenando a las mujeres a papeles secundarios, decorativos o extremadamente sexualizados.

Bertomeu Martínez (2005) hace un análisis de los perfiles masculinos y femeninos de los videojuegos. Con respecto a los perfiles masculinos, existe una generalización de valores de honor, venganza, fuerza, poder, orgullo y desprecio por lo ajeno. En el análisis de los personajes femeninos, estos siempre tienen en común un perfil de figuras secundarias como adorno del paisaje, complemento del protagonista masculino o víctimas de la violencia. El cuerpo de las mujeres aparece como mero objeto y lo femenino asociado a debilidad, cobardía, conformismo y sumisión. López Muñoz (2010) habla de los personajes femeninos como complementos para subir la temperatura de los escenarios de juego mientras que Walkerdine (2009) argumenta como el trabajo de la masculinidad es proporcionar una garantía de que la identidad masculina no puede ser confundida con lo femenino³.

Amnistía Internacional (2004) dice: "Una muestra representativa del mercado de videojuegos en sus versiones para PC y videoconsola permite a Amnistía Internacional afirmar que la mayoría de los videojuegos consultados vulneran los derechos humanos de las mujeres: la discriminan como regla general y fomentan, en casos preocupantes, la violencia contra ellas. Estos videojuegos muestran a las mujeres como personajes pasivos y víctimas del argumento; las trasladan a papeles secundarios o simplemente las retiran a la absoluta invisibilidad; o las convierten en objetos a merced de los deseos de los personajes masculinos, quienes en última instancia pueden llegar a violarlas, torturarlas o asesinarlas".

No podemos olvidarnos del estudio de Díez (2004) por la amplitud de la muestra de videojuegos analizados. Aunque el estudio ya tiene 11 años, muchas de sus conclusiones siguen vigentes, como por ejemplo los estereotipos de género, en lo que se refiere a las imágenes femeninas (eterna adolescente, síndrome "king-kong", síndrome wonder brag, patrón wasp e imagen andrógina) y los roles femeninos (modelo masoquista, modelo sádico y modelo Barbie).

Dentro de los modelos de personajes femeninos, el nuevo/viejo modelo Lara Croft (heroína joven, atractiva, inteligente, elegante, sexy) es muy interesante como metáfora de los nuevos tiempos (superwoman), ya que desempeña un rol híbrido entre la

3. "I want to argue that masculinity is constituted as Other to femininity, which has to be produced as its opposite. The boundaries of masculinity have to be policed to ensure that the performance of masculinity is not intruded upon by femininity, from which it must be differentiated. The performance of action masculinity in game playing can therefore be understood as containing its Other. The work of masculinity is to provide an assurance that masculine identity cannot possibly be confused with the feminine".

sexualidad femenina al servicio de los hombres y la agresividad masculina hegemónica. Coincidimos con López Muñoz (2010: 300). “El perfil de lo femenino en los juegos de imaginario sexista es la debilidad, la cobardía, el conformismo y la sumisión, aunque se observa una tendencia creciente desde 2006 al diseño de personajes tipo Lara Croft que añaden a la agresividad el toque femenino de atributos sexistas”.

Si bien Lara utiliza todo tipo de armas de fuego, la vestimenta que utiliza no es acorde a los escenarios bélicos (hay múltiples ejemplos de heroínas con vestimentas no creíbles en escenarios de guerra; escotes pronunciados, tacones vertiginosos, faldas largas y abiertas... Véase las heroínas de los juegos Dead or alive y Soul Calibur con su protagonista Ivy), llevando shorts y camisetas ajustadas. Se refuerza el modelo de las fantasías masculinas.

Mientras los personajes masculinos varían en las definiciones, roles, y acciones de su identidad, los femeninos se concentran en un patrón monolítico de pocas variables, vinculado a la cosificación de la mujer, reducida a sus atributos físicos. Las escasas ocasiones en las que las mujeres son protagonistas de un juego van acompañadas de la “masculinización” de sus habilidades en lugar de la exposición de las propias.

Gta V: la violencia al servicio del patriarcado

Un aspecto poco estudiado y que sin embargo es muy interesante sociológicamente, es el análisis de contenido de los videos que los propios gamers cuelgan en YouTube narrando su experiencia en un determinado videojuego. Los comentarios (voz en off) en estos videos, realizados por hombres, demuestran como el videojuego es una herramienta de corte interpretativo que permite sacar a la luz los constructos machistas que se esconden detrás de la experiencia lúdica de jugar. Este análisis hermenéutico sirve para identificar estas narrativas como lo que se supone que debe hacer un hombre; vamos a ejemplificarlo con la sexualidad masculina a través de los protagonistas del GTA.

Utilizaremos para ello 3 videos, que tienen miles de visitas. Son 3 guías que los gamers cuelgan en YouTube para que otros jugadores del GTA V tengan una mejor experiencia como jugadores, socializando su experiencia de masculinidad en la búsqueda de sexo. Son una expresión de la violencia que esta sociedad ejerce sobre las mujeres, y lo que es peor, ocultada bajo el pretexto de que sólo es un juego y por lo tanto no es real.... (“toda mi vida vi violencia en Tom y Jerry y sin embargo no soy un psicópata”). Ejemplos de una sociedad enferma que machaca a las mujeres. Pegar y matar mujeres en un juego no puede ser un ocio.

Ejemplo 1: GTA 5 Guía Como conseguir novia (Grand Theft Auto V) Número de visitas el día 2.143.138

Un ridículo tutorial donde en poco más de 8 minutos se pretende enseñar a los gamers del GTA V las virtudes de conseguir una novia/puta en la realidad virtual del juego. ¿Qué está pasando en una sociedad donde los hombres pierden su tiempo viendo este tipo de videos que estereotipan y denigran a las mujeres, con el pretexto de conseguir novia virtual? ¿Ligar en el mundo real/virtual es esto? ¿Que es lo real y lo imaginario?

La narrativa para conseguir novia en este videojuego vs en la vida real, nos coloca en la identidad masculina basada en la posesión de bienes (mercantilización del amor) y en el cuidado de la correcta fachada o imagen corporal (bonitas ropas y coches), mientras que la identidad femenina es la sexualización de la mujer a través de la consideración de la mujer/puta que está esperando a que llegue un hombre que la salve (postmodernización de las princesas necesitadas de rescate).

Transcripción voz en off :

00:40 Conseguirse ropa elegante

1:22 Usar un muy buen coche

1:35 Cuidar bien el coche

2:20 Como conseguir el Bugatti

2:52 luego a estas tipas no les interesas mucho sino tienes el coche muy bien

3:43 Va a haber chicas o putas, como le quieran decir, que cuando termina el baile te dicen “no me acuesto con clientes”, entonces traten de cuidar algo eso ...

4:05 si la primera chica que les toque no quiere irse con Vds pues no importa, intenten con otra, no se van a aburrir en este lugar

5:05 No se desesperen chavos, te rechazan, pero no importa el rechazo

5: 48 Esto es muy sencillo de conseguir las

6:12 Intentar con varias, porque algunas no van a querer ir contigo....

7:23 Lo que me saco muchísimo de risa es que la tipa aguantó toda la pinche noche, osea se quedó sin dormir

7:55 Le puedes regalar cosas, no me acuerdo.

8:05 Tu la puedes llamar y todo, ahorita no va a estar disponible porque yo creo que va a estar muy cansada de las locuras que hicieron a noche

Ejemplo 2 GTA V: Como tener sexo con una prostituta. Número de visitas el día 885.663

Ejemplo de agresividad extrema y paradigma de otros muchos videos de este corte. Muestra como tener sexo con una prostituta, simplificando la acción a un macabro ritual: una vez satisfecho el sexo, tienes que robarle, darle una paliza y matarla con todo tipo de ensañamiento. El video tiene sobreimpreso los consejos que el gamer te da para que la experiencia resulte mejor. Es de una crueldad increíble, destacando los consejos escritos en la parte final del video: "Una vez estemos satisfechos echa a la puta de tu vehículo y róbase el dinero! " "Y se Feliz :D " (mientras la mata). La violencia contra las prostitutas es algo que forma parte del substrato cultural de nuestra sociedad machista.

Ejemplo 3: GTA 5 Online Teniendo Sexo Con Una Chica En Primera Persona. Número de visitas el día 2.511.167

Este video se centra en el disfrute masculino basado en el consumo de mujeres. A través de la selección de prostitutas la identidad masculina se reafirma en el hecho de que pueden elegir cualquier mujer, las mujeres aparecen en el escaparate visual de la calle esperando que un hombre las quiera escoger y por lo tanto poder subir a su coche. Si te equivocas en la elección puedes echar a la prostituta del coche, al final escoges la que más se identifica con tus imaginarios/fetiches de cosificación femenina y el video ya se centra en ir probando todos los servicios/actos sexuales que puedes realizar con ella y lo que te cuesta (mercantilización de las mujeres). Un ejemplo de esta dominación simbólica la situamos en la escena en que la prostituta está realizando sexo oral mientras el gamer se recrea en lo bonito que es el volante del coche y en otros aspectos de definición de su experiencia, situando lógicamente a la mujer como un objeto más en la experiencia masculina de dominación. La mujer al servicio de la economía masculina.

Transcripción voz en off:

00:31 Déjame echarte una ojeadita

01:38 La tipa no me late , mejor me voy con la primera

02:10 Me agarre esta rubia, vamos a llevarla

02:47 Oh Por Dios! Y miren el volante..... Esta si se la jala..... se le ven los poros de la piel..... ese fue el servicio de 50 (mientras hace sexo oral)

Estos 3 ejemplos son sólo una pequeña muestra de los muchos que ejemplifican las características de las masculinidades hegemónicas, vividas a través de la experiencia de los videojugadores. Pretendemos seguir analizando estos discursos que son clave para entender la perpetuación de estas masculinidades y la dificultad para desaprender estos modelos.

Conclusiones

Nos quedamos, a modo de conclusión, con una serie de rasgos que definen a estas masculinidades como sistema de relaciones de género dominantes, y que son expresión de las variaciones/desubicaciones postmodernas occidentales del constructo hombre/poder:

La inseguridad masculina: La necesidad de aprender/reforzar ritos de búsqueda de sexo a través de estereotipos masculinos vacíos (un buen coche y buena ropa para ligar...), y el refuerzo de la autoestima masculina a través de la violencia contra las mujeres.

Reconocimiento: Miedo al rechazo y necesidad de tomar la iniciativa. Ser hombre es justo esto. Como dice Eva Illouz en su libro "Por qué duele el amor" el sufrimiento romántico deja de ser parte de la economía psíquica y social de la formación del carácter, para pasar a amenazarla.

El poder social masculino condición para obtener acceso a las mujeres. (sexualidad acumulativa): La masculinidad y la muerte del compromiso.

Mujeres incorporadas a la cultura de consumo.

Sexualidad alienada, mercantilizada y narcisista.

Bibliografía

Amnistía Internacional (2000): Haz clic y tortura. Videojuegos tortura y violación de derechos humanos, Madrid, Sección Española.

Amnistía Internacional (2004): Con la violencia hacia las mujeres no se juega, Madrid.

Bauman, Zygmunt (2007): *Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*, Paidós, Barcelona.

Bauman, Zygmunt y May, Tim (2007): *Pensando sociológicamente*, Nueva Visión, Buenos Aires.

Benito García, José María (2005): "El mercado del videojuego: unas cifras", *Icono* 14, Vol. Nº 7.

Beranuy Fargues, Marta y Carbonell, Xavier (2010): "Entre marcianitos y avatares: Adicción y factores de riesgo para la juventud en el mundo digital", *Revista de estudios de la juventud*, Nº 88, (131-145).

Bertomeu Martínez, María Angustias (2005): *Violencia y sexismo en los videojuegos*, Instituto Andaluz de la Mujer.

Bertomeu Martínez, María Angustias (2008): "Claves no sexistas para el desarrollo de software" en Castaño, Cecilia (Ed.), *La segunda brecha digital*, Ediciones Cátedra, Madrid, (267-291).

Castaño, Cecilia (2008): *La segunda brecha digital*, Ediciones Cátedra, Madrid.

Castells, Manuel (2005): *La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura*, tomo I, Alianza, Madrid.

Castoriadis, Cornelius (2006): *Una sociedad a la deriva. Entrevistas y debates (1974-1997)*, Katz, Buenos Aires.

Díez, Enrique Javier (Dir) (2004): *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, CIDE/Instituto de la Mujer, Madrid.

Escofet Roig, Ana y Rubio, María José (2007): "La brecha digital: Género y juegos de ordenador" en *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Vol 5, Nº.1, (63-77).

Estalló, Juan Alberto (1995): *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Planeta, Barcelona.

FAD (Fundación de Ayuda contra la Drogadicción), Rodríguez San Julián (Coord.) (2002): *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*, FAD, Injuve, Madrid.

García Marín, Jorge (2010): "Identidades subordinadas de género: Diálogos con la postmodernidad" en Radl Philipp (ed): *Investigaciones actuales de las mujeres y del género*, Universidad de Santiago de Compostela, (253-262).

García Marín, Jorge (ed) (2012): *Postmodernidade e novas redes sociais*, Universidade de Santiago de Compostela.

García Marín, Jorge y Gómez Vázquez, Begoña (eds) (2012): *Diálogos en la cultura de la paridad: reflexiones sobre feminismo, Socialización y poder*. Universidade de Santiago de Compostela.

Gil Juárez, Adriana & Torné Novell, Montse (2009): "Los videojuegos dentro del proceso de socialización" en *Crisis analógica, futuro digital, actas IV Congreso de la CiberSociedad*. <http://search.avg.com/route/?d=4b647ce7&v=6.010.006.004&i=23&tp=ab&iy=&ycte=es&lng=es-ES&q=www>. Consultado: 25 /01/2011.

Gil Juárez, Adriana y Vida Mombiela, Tere (2007): *Los videojuegos*, Editorial UOC, Barcelona.

Gil, Adriana y Vall-Ilovera, Montse (2009): *Género, TIC y videojuegos*, Editorial UOC, Barcelona.

Gros, Begoña (2008): *Videojuegos y aprendizaje*, Graó, Barcelona.

Gros, Begoña (2005): "Pantallas y juegos: de la observación de modelos a la participación", en: *Jóvenes y medios de comunicación. Revista de Estudios de Juventud*, marzo, Nº 68. (61-71).

IDSA (2003): Essential Facts About The Computer and Video Game Industry. 2003 Sales, Demographic and Usage Data. En <http://www.IDSA.com>

Jahn-Sudmann, Andreas & Stockmann, Ralf (2008): *Computer games as a sociocultural Phenomenon. Games without frontiers, War without tears*, Palgrave Macmillan, New York.

Jorge García Marín

Jenkins, Henry (2009): *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Paidós Ibérica, Barcelona.

Levis, Diego (1997): *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Paidós, Barcelona.

López Muñoz, Eugenia (2010): "Sexismo, violencia y juegos electrónicos" en A. De la Concha (Ed.): *El sustrato cultural de la violencia de género*. (277-321). Editorial Síntesis, Madrid.

Marcos Molano, Mar y Martínez Loné, Paz (2006): "La dimensión simbólica del jugador de videojuegos". *ICONO14*, nº 8

Marín Díaz, Verónica (2004): "Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar". *Comunicar*, n. 23, (115-119).

Martínez Verdú, Remedios (2007): "Videojuegos, cultura y jóvenes", en Álvarez Pousa (ed): *Comunicación e xuventude: Actas do Foro Internacional* (247-262).

Montero, Eloísa Ruíz, María Díaz, Beatriz (2010): *Aprendiendo con videojuegos*, Ed. Nancea S.A., Madrid.

Peinado, Federico y Santorum, Michael (2006): "De cómo la realidad puede tomar parte en juegos emergentes". *ICONO14*, nº 8.

Provenzo, Eugene (1991): *Video Kids: making sense of Nintendo*, Cambridge (Ms.), Harvard University.

Talarn, Antoni y Carbonell, Xavier (2009): "Algunas reflexiones a propósito de los juegos (y los jugadores) de rol on line. Identidad y adicción". *Revista de Psicoterapia*, 73, (51-67).

Teijeiro, Ricardo y Pelegrina, Manuel (2003): *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*. Ariel, Barcelona.

Tejeiro salgado, Ricardo y Peregrina del Río, Manuel (2008): *La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación*. Ed. Imagraf, Málaga.

The Cocktail Analysis (2011): Observatorio de Redes Sociales (febrero 2011).

Walkerdine, Valerie (2009): *Children, gender, video games. Towards a relational approach to multimedia*. Palgrave Macmillan, Nex York.

Mujeres en situación de violencia de género y medio rural

Canosa Domínguez, Nereida María
Departamento de Ciencias de la Salud
Universidade da Coruña
nereida.canosa@udc.es

Calvelo Muñiz, Estefanía
Universidade da Coruña
estefania.calvelo@udc.es

Resumen

La violencia de género es un fenómeno de índole universal que se sustenta en un sistema de patriarcado vertebrado por ideas sexistas.

La literatura refiere que constituye un problema de salud pública, una violación de los derechos y libertades fundamentales y que genera una de las formas de discriminación más graves contra la mujer.

Los documentos consultados no muestran consenso acerca de las características de las mujeres en esta situación, en cuanto a estado civil, situación laboral, nivel educativo, número de hijos, etc.

Por ello, el objetivo de este estudio es proporcionar una visión general acerca de la magnitud de la violencia de género en contextos de especial atención, que pueden agravar este fenómeno, como puede ser el ámbito rural.

Así, los estudios revisados parecen indicar que factores característicos del ámbito rural como son el aislamiento geográfico y la movilidad, el no reconocimiento del maltrato, la dificultad para la inserción tanto social como laboral o el acceso a la información y los recursos influyen en la percepción de la violencia de género, así como en sus características o abordaje.

Palabras clave

Mujer, rural, violencia, género.

Comité Científico

Mesa 1: Xénero e desenvolvemento sostible

Eva Aguayo Lorenzo, Universidade de Santiago de Compostela
Consol Aguilar Ródenas, Universidad de Castellón
María Álvarez Lires, Universidade de Vigo
Azucena Arias Correa, Universidade de Vigo
Coral del Río Otero, Universidade de Vigo
Isabel Diéguez Castrillón, Universidade de Vigo
María Isabel Doval Ruiz, Universidade de Vigo
Águeda Gómez Suárez, Universidade de Vigo
Carlos Gradín Lago, Universidade de Vigo
Ana Gutiérrez Galdo, Universidade da Coruña
Elia Iglesias Mozo, Universidad de Alicante
María Jiménez Delgado, Universidad de Alicante
Yolanda Jubeto Ruiz, Universidade País Vasco
Marta Llorente Díaz, Univesidad Politécnica de Catalunya
Miriam Núñez Torrado, Universidad de Sevilla
Susana Reboreda Morillo, Universidade de Vigo
María Xosé Rodríguez Galdo, Universidade de Santiago de Compostela
María Olga Sánchez Martínez, Universidade de Cantabria
Ana Sinde Cantorna, Universidade de Vigo
Montserrat Villarino Pérez, Universidade de Santiago de Compostela

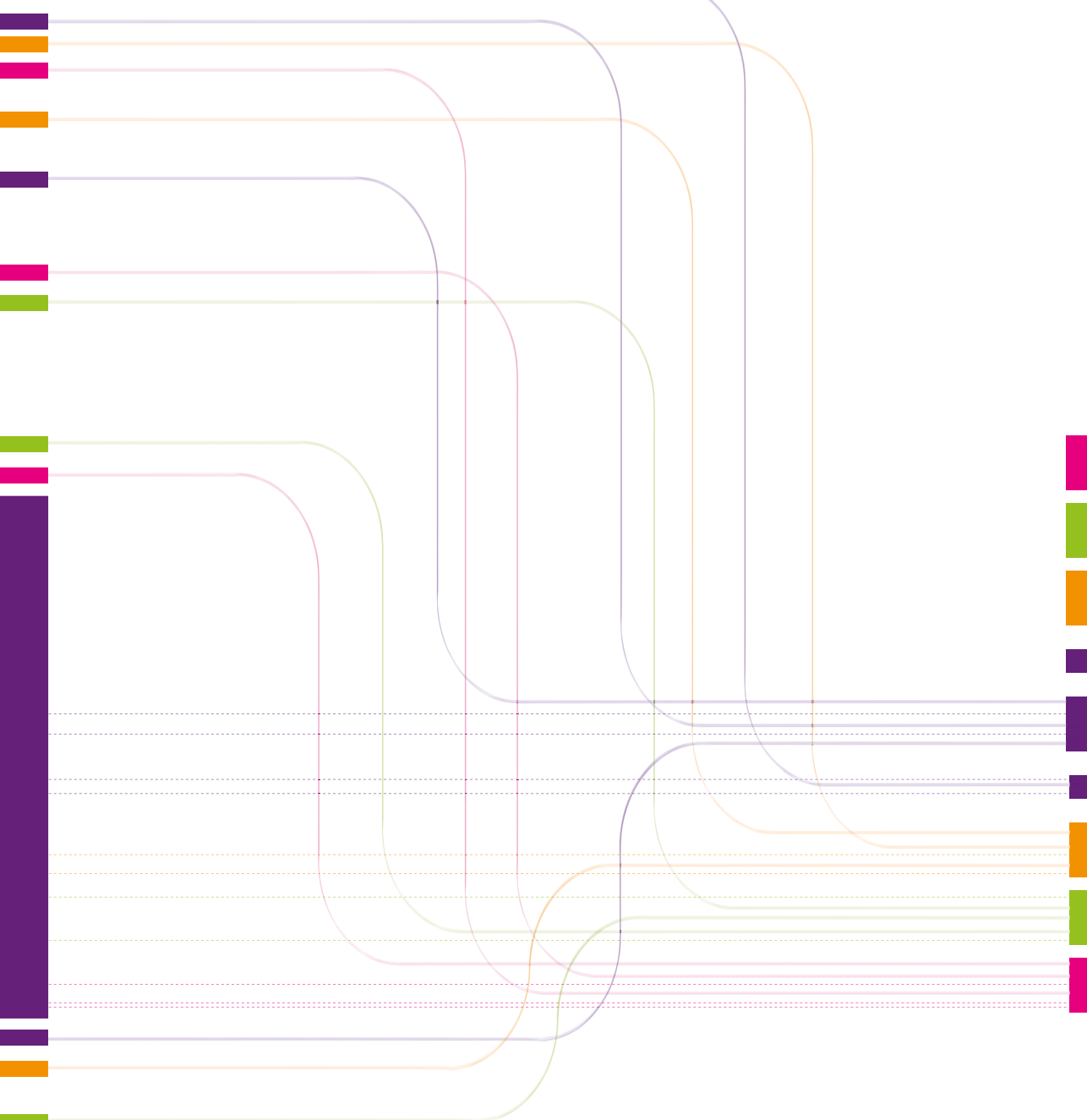
Mesa 2: Corpos e corporalidades en crise

Alicia Arias Rodríguez, Universidade da Coruña
Marta Bobo Arce, Universidade da Coruña
Miguel Clemente Díaz, Universidade da Coruña
María Frías Rudolphi, Universidade da Coruña
Sara García Cuesta, Universidad de La Laguna
María Pilar García de la Torre, Universidade da Coruña
Purificación Mayobre Rodríguez, Universidade de Vigo
Trinidad Núñez Domínguez, Universidad de Sevilla
José Luis Rasilla Piñeiro, Instituto Astrofísico de Canarias
Ana Sánchez Bello, Universidade da Coruña
Begoña Simal González, Universidade da Coruña
Alberto Vaquero García, Universidade de Vigo

Comité Científico


Mesa 3: Violencia de xénero: persistencia e novas formas

Mila Amurrio Vélez, Universidad del País Vasco
Antonio Andrés Pueyo, Universidad de Barcelona
Laura Fátima Asensi Pérez, Universidad de Alicante
María Jesús Cala Carrillo, Universidad de Sevilla
Nereida Canosa Domínguez, Universidade da Coruña
Miguel Clemente Díaz, Universidade da Coruña
Isabel Diz Otero, Universidade de Santiago de Compostela
Patricia Faraldo Cabana, Universidade da Coruña
Jorge García Marín, Universidade de Santiago de Compostela
Águeda Gómez Suárez, Universidade de Vigo
Ángel Hernando Gómez, Universidad de Huelva
María Lameiras Fernández, Universidade de Vigo
María Luisa Maqueda Abreu, Universidad de Granada
Lourdes Mella Méndez, Universidade de Santiago de Compostela
María José Méndez Lois, Universidade de Santiago de Compostela
Mau Monleón Pradas, Universidad Politécnica de Valencia
María Jesús Movilla Fernández, Universidade da Coruña
María Pazos Morán, Instituto de Estudios Fiscales
Rita Radl Philipp, Universidade de Santiago de Compostela
Irene Rodríguez Manzano, Universidade de Santiago de Compostela
María Jesús Rodríguez García, Universidad Pablo Olavide
Elena Roldán García, Universidad Complutense de Madrid
Ángela Juana Torres Iglesias, Universidade de Santiago de Compostela
Inés Viana Moldes, Universidade da Coruña
Carolina Villacampa Estiarte, Universidad de Lleida
Begoña Marugán Pintos, Universidad Carlos III de Madrid
Carmen Vives Cases, Universidad de Alicante



Organizan

Unidade de Igualdade
Universidade de Vigo

Oficina para a Igualdade de Xénero
Vicerreitoría do Campus de Ferrol
e Responsabilidade Social
 UNIVERSIDADE DA CORUÑA

 USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

 OFICINA
DE IGUALDADE
DE XÉNERO

Coa colaboración de


CAMPUSDO MAR
KNOWLEDGE IN DEPTH

Facultade de Belas Artes
Universidade de Vigo