

Estrés Percibido y Estrategias de Afrontamiento ante Conductas Sexistas en Jugadoras Online

Javiera Osses Becerra¹
Universidad de O'Higgins

Camila Pérez Valenzuela²
Universidad de O'Higgins

Rocío Angulo Iglesias³
Universidad de O'Higgins

Póster presentado en el IX Congreso Anual de la Sociedad Científica de Psicología de Chile, organizado por la Universidad Católica del Norte, Antofagasta, Chile, los días 16 y 17 de noviembre de 2023

Los entornos virtuales son espacios de relación en los que parecen manifestarse estereotipos y conductas de discriminación sexistas, siendo aún limitada la evidencia disponible sobre el efecto estresante del sexismo en las mujeres jugadoras. No obstante, las interacciones dentro de estos espacios parecen incluir con frecuencia agresiones verbales (35,9%), particularmente insultos, amenazas contra las mujeres, amenazas contra terceras personas cercanas a las jugadoras y comentarios en base a los estereotipos de género (Areces-Verdes, 2022). Por lo tanto, el objetivo del presente estudio fue comprobar el efecto de las verbalizaciones sexistas ambivalentes en el estrés percibido de las mujeres jugadoras y si éste puede verse afectado por las estrategias de afrontamiento o “coping” más frecuentemente utilizadas por ellas.

Para ello, se utilizó una metodología cuantitativa cuasi-experimental. Se aplicó la escala de estrés percibido (Marín, 2004) antes y después de jugar al videojuego Valorant® en tres grupos de mujeres ($n = 24$) entre los 18 y 27 años que difirieron en el tipo de verbalizaciones sexistas a las que fueron sometidas. Mientras que las mujeres del Grupo S-H recibieron comentarios sexistas de tipo hostil, en el Grupo S-B recibieron verbalizaciones de tipo benevolente. El tercer grupo (Grupo Ctrl) no recibió comentarios sexistas durante el juego. Luego de jugar, se aplicó el Inventario de Estrategias de Afrontamiento (Cano et al., 2007).

Un ANOVA mixto 3(Condición experimental: Hostil, Benevolente y Ctrl) x 2 (Estrategias de Afrontamiento: adaptativas y desadaptativas) x 2 (Medición de estrés: pre y post-juego) encontró un efecto significativo del factor Estrategia de Afrontamiento, $F(1, 65) = 21,77$, $p < .001$, y de la triple interacción Condición x Estrategia x Medición, $F(2, 65) = 3,23$, $p = .046$. El análisis de efectos simples de la triple interacción reveló que antes del juego, las mujeres que utilizaron estrategias desadaptativas obtuvieron en general mayores puntuaciones en estrés percibido, $F(1, 65) = 6,03$, $p = .017$. Después de jugar se encontró además que las mujeres que recibieron verbalizaciones sexistas Hostiles, $p = .023$, o Benevolentes, $p = .024$, reportaron mayor estrés que las que no recibieron estas verbalizaciones, pero solo cuando informaron haber utilizado estrategias de afrontamiento al estrés desadaptativas. Las verbalizaciones sexistas aparentemente no tuvieron un impacto significativo en las mujeres que utilizaron estrategias adaptativas $F(2, 26) = .69$, $p = .511$.

Estos resultados sugieren que el uso de estrategias adaptativas de afrontamiento al estrés podría paliar el efecto estresante de las verbalizaciones sexistas, enfatizándose los potenciales beneficios fortalecer el uso de estas estrategias podría tener para las jugadoras online (Esteban-Ramiro y Moreno-López, 2023; Rayburn, 1986).

Palabras clave: Coping, estrés, mujeres, sexismo, videojuegos.

¹ javiera.osses@pregrado.uoh.cl

² camilaf.perez@pregrado.uoh.cl

³ rocio.angulo@uoh.cl