

Beatriz Esteban Ramiro  
Roberto Moreno López (eds.)

# Start Game: un análisis sobre género, odio y sesgos en los videojuegos online



# Start Game: un análisis sobre género, odio y sesgos en los videojuegos online



Beatriz Esteban-Ramiro  
y Roberto Moreno-López (eds.)

# Start Game: un análisis sobre género, odio y sesgos en los videojuegos online

Colección Horizontes-Universidad

Título: *Start Game: un análisis sobre género, odio y sesgos en los videojuegos online*

Primera edición: julio de 2025

© Beatriz Esteban-Ramiro y Roberto Moreno-López (eds.)

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.  
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona  
Tel.: 93 246 40 02  
[octaedro@octaedro.com](mailto:octaedro@octaedro.com)  
[www.octaedro.com](http://www.octaedro.com)

Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/  
Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons. Puede consultar las  
condiciones de esta licencia si accede a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ISBN: 978-84-1079-104-6

Maquetación: Fotocomposición gama, sl  
Diseño y producción: Octaedro Editorial

Publicación en acceso abierto - *Open access*

# Sumario

Presentación de la obra .....	9
LOS COORDINADORES	
BLOQUE I. LAS INTERACCIONES EN EL ESPACIO ONLINE Y SUS RIESGOS	
1. Los videojuegos online como espacios de interacción social .....	15
BEATRIZ ESTEBAN-RAMIRO; ROBERTO MORENO-LÓPEZ	
2. Manosfera y ciberviolencia de género: el espacio online como campo de cultivo del machismo .....	33
PATRICIA FERNÁNDEZ-MONTAÑO	
BLOQUE II. MANIFESTACIONES VIOLENTAS EN LOS VIDEOJUEGOS: ODIO Y SEXISMO EN UN ESPACIO ANDROCÉNTRICO. RESULTADOS	
3. Introducción al proyecto 32BITS – <i>Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha</i> .....	51
4. El anonimato y la impunidad en las dinámicas de odio en videojuegos online .....	59
ROBERTO MORENO-LÓPEZ; CÉSAR ARROYO LÓPEZ	

5. La presencia de discursos de odio en los videojuegos online .....	77
Xiomara Blanco Valencia; Elias Said Hung	
6. La toxicidad en el juego y su minimización: consecuencias psicosociales y respuestas por parte de quienes juegan .....	97
Patricia Fernández de Castro; Orlando Díaz-García	
7. Sesgos de género y sexismo hacia las mujeres en videojuegos online .....	121
Beatriz Esteban-Ramiro	
8. Voces y experiencias de las mujeres en los videojuegos online como espacio androcéntrico: un análisis cualitativo .....	139
Orlando Díaz-García; Patricia Fernández de Castro	
<b>BLOQUE III. PROPUESTAS SOCIOEDUCATIVAS PARA ESPACIOS MÁS SEGUROS</b>	
9. Claves para incluir la perspectiva de género en la elección y uso de los videojuegos .....	159
Nira Santana Rodríguez	
Sobre los editores .....	177

# Presentación de la obra

## LOS COORDINADORES

En el mundo contemporáneo, los videojuegos han emergido como un fenómeno cultural de gran relevancia, no solo por su capacidad de entretenimiento, sino también por su impacto en la socialización y la construcción de identidades. Este libro se adentra en el análisis de los videojuegos desde una perspectiva multidimensional, abordando temas como el género, los discursos de odio y las dinámicas sociales que se desarrollan en estos entornos digitales. A lo largo de sus capítulos, se exploran las complejidades y desafíos a los que se enfrentan las personas jugadoras, en especial las mujeres, en un espacio que, aunque virtual, tiene repercusiones tangibles en la vida real.

Esta obra colectiva es fruto del trabajo colaborativo desarrollado en el marco del proyecto *32BITS – Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha* (SBPLY/21/180501/000262) financiado por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha-Consejería de Educación, Cultura y Deportes, y cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) que se desarrolló durante el período comprendido entre los meses de septiembre de 2022 y enero de 2025. La investigación ha profundizado en la comprensión de las realidades y experiencias de las personas participantes en las plataformas de videojuegos online poniendo el foco en las manifestaciones de odio y la ciberviolencias existente en los videojuegos multijugador online de forma especial en los sesgos de género que se dan un espacio considerado androcéntrico. El

estudio se llevó a cabo en Castilla-La Mancha y fue dirigido a jóvenes de entre 16 y 29 años. Fruto de este proyecto, se ha establecido colaboración con otras investigadoras que desarrollan su objeto en el mismo ámbito participando en este encargo para sumar su experiencia y el desarrollo de sus propuestas en el marco de la acción. Se pretende con ello que el resultado contribuya en la ciudadanía ofreciendo un impacto social producto de la investigación previa.

Para ello, se ha dispuesto la estructura del trabajo organizada en tres bloques temáticos integrados, a su vez, por diez capítulos.

El bloque I, *Las interacciones en el espacio online y sus riesgos*, sitúa el marco conceptual que sustenta la obra a través de dos capítulos de revisión teórica y estado de la cuestión. Se abre con el capítulo «Los videojuegos online como espacios de interacción social», escrito por Beatriz Esteban-Ramiro y Roberto Moreno-López, ambos de la Universidad de Casilla-La Mancha, en él, se expone la evolución del videojuego como dispositivo de socialización y analiza su impacto en el comportamiento y el bienestar juvenil. Le sigue el capítulo propuesto por Patricia Fernández-Montaño de la Universidad Internacional de La Rioja: «Manosfera y ciberviolencia de género», que aborda el auge de comunidades digitales machistas y su papel como caldo de cultivo del odio en el entorno online centrando su análisis en la ciberviolencia machista.

El bloque II, *Manifestaciones violentas en los videojuegos: odio y sexismoen un espacio androcéntrico*, recoge los principales resultados del proyecto de investigación 32BITS, centrado en Castilla-La Mancha. Se inicia con una introducción metodológica y contextual al proyecto que da sentido a esta obra colectiva, seguida de varios capítulos que abordan, desde diferentes perspectivas algunas de las principales categorías de análisis del proyecto. El anonimato y la impunidad («El anonimato y la impunidad en las dinámicas de odio en videojuegos online», escrito por Roberto Moreno-López; IP del proyecto 32BITS) y César Arroyo López, de la Universidad de Castilla-La Mancha y el Instituto de Estudios Internacionales en Educación y Sociedad – INEEYS, respectivamente), la identificación de discursos de odio («La presencia de discursos de odio en los videojuegos online», desarrollado por Xiomara Blanco Valencia y Elias Said-Hung de la Universidad Internacional de La Rioja ), los efectos psicosociales de la

toxicidad («La toxicidad en el juego y su minimización» desarrollado por Patricia Fernández de Castro (Co-IP del proyecto 32BITS) y Orlanda Díaz García, ambas con filiación en la Universidad de Castilla-La Mancha), los sesgos sexistas hacia las mujeres («Sesgos de género y sexismo hacia las mujeres en videojuegos online», escrito por Beatriz Esteban Ramiro de la Universidad de Castilla-La Mancha) y, finalmente, un análisis cualitativo que recoge «Voces y experiencias de las mujeres» en estos espacios, ofreciendo una visión desde dentro del espacio androcéntrico que representan los juegos multijugador, como parte de los resultados de la fase cualitativa. Capítulo de cierre de bloque propuesto por Orlanda Díaz-García y Patricia Fernández-De Castro.

El bloque III, *Propuestas socioeducativas para espacios más seguros*, plantea estrategias de intervención desde una perspectiva de género. El capítulo «Claves para incluir la perspectiva de género en la elección y uso de los videojuegos» es desarrollado por la experta en Arte, Género y Videojuegos, Nira Santana Rodríguez, consultora e investigadora independiente que presenta un conjunto de recomendaciones aplicables en el ámbito educativo y comunitario para promover una cultura de la igualdad en el entorno videolúdico tras varias publicaciones en colaboración con diferentes instituciones de la región de Canarias de guías aplicadas a diferentes agentes.

En conjunto, esta obra ofrece no solo un diagnóstico profundo sobre los mecanismos de exclusión y violencia simbólica que operan en el escenario de los videojuegos online y sus comunidades, sino también herramientas para su transformación. Se dirige tanto a la comunidad académica como a profesionales del ámbito educativo, social y cultural comprometidos con la creación de entornos digitales más igualitarios, seguros e inclusivos y nace con la vocación de proporcionar algunas claves que supongan una hoja de ruta para el cambio.



## BLOQUE I. LAS INTERACCIONES EN EL ESPACIO ONLINE Y SUS RIESGOS



# Los videojuegos online como espacios de interacción social

BEATRIZ ESTEBAN-RAMIRO  
ROBERTO MORENO-LÓPEZ  
Universidad de Castilla-La Mancha

## Resumen

En el presente capítulo se expone una revisión del papel de los videojuegos online como espacios de socialización digital entre jóvenes, con el objetivo de analizar su impacto en la interacción social, los beneficios percibidos, así como los riesgos asociados a la presencia de dinámicas sexistas y discriminatorias.

Los videojuegos online han pasado de ser una actividad de ocio individual a consolidarse como uno de los principales espacios de interacción social, especialmente entre personas jóvenes. Estos entornos digitales permiten no solo el entretenimiento, sino también la socialización, el desarrollo de habilidades sociales y la construcción de identidad personal. En España, las personas jugadoras reafirman esta cuestión informando utilizar este medio para establecer relaciones con otras personas (AEVI, 2024). Esta dimensión social convierte a los videojuegos en plataformas con potencial prosocial. La industria del videojuego en España se encuentra en plena expansión, con más de 20 millones de jugadores y, pese a que el perfil sociodemográfico ha evolucionado, el grupo más activo sigue siendo el de jóvenes entre 15 y 24 años. En este contexto, los juegos online se revelan como espacios con efectos positivos documentados en términos de colaboración, reducción del estrés y fortalecimiento de relaciones. No obstante, también se identifican riesgos: la falta de regulación, el anonimato y la ausencia de perspectiva inclusiva en su diseño pueden facilitar manifestaciones de odio, sexismo y violencia simbólica.

Estas dinámicas afectan especialmente a mujeres y minorías, cuya representación y experiencia siguen marcadas por la discriminación.

**Palabras clave:** videojuegos online; interacción social; jóvenes; sexismo; ciberodio; videojuegos multijugador; desigualdad de género

## 1. Introducción

En las últimas décadas, los videojuegos online han dejado de ser vistos solo como una actividad de ocio individual para consolidarse como uno de los espacios de interacción social preferidos, especialmente por personas jóvenes. En ellos, millones de personas jugadoras de todo el mundo se conectan a diario en entornos virtuales para jugar, comunicarse y socializar. Se considera, así, que, además de ocio, en los videojuegos online se establecen relaciones, posibilitan el desarrollo de habilidades sociales y pueden influir en la construcción de la identidad de las personas jóvenes que se desarrollan en ellos (Braun *et al.*, 2016; de Heselle *et al.*, 2021; Romo *et al.*, 2023). Los videojuegos también ofrecen un entorno inmersivo donde los jugadores participan activamente en narrativas interactivas, lo que aumenta su poder de persuasión. Las reglas del juego determinan lo permisible, creando un espacio que puede servir como metáfora de las normas y valores del mundo real (Bogost, 2008).

La evidencia reciente señala que gran parte de la atracción de los juegos digitales proviene de su faceta social. Las personas jugadoras suelen argumentar que uno de los fines principales de su participación en este entorno tiene que ver con la conectividad, de esta manera se sienten conectados con otras personas y espacios, tal y como revela el estudio *Power of Play*, más de la mitad de las personas videojugadoras españolas (56%) considera que los videojuegos les ayudan a sentirse menos aisladas afirmando haber conocido a un amigo, pareja o cónyuge por medio de ellos y el 72 % opina que los videojuegos «conectan a las personas» (AEVI, 2023). Este fenómeno desmonta el viejo estereotipo del jugador aislado y reflejando, a su vez, un cambio en el uso del espacio.

Así, los videojuegos online se han integrado en la cultura actual convirtiéndoles en dispositivos socioculturales, además de tecnológicos (Martínez-Verdú, 2023; Voorhees, 2018) lo que convierte a las plataformas de juego en redes sociales en sí mismas. La contribución de los videojuegos a la socialización no se limita a entablar nuevas amistades, sino también a mantener las existentes y crear comunidad. Muchos jugadores utilizan los juegos online como un medio para socializar regularmente con amigos que se encuentran lejos geográficamente, del mismo

modo que otros podrían usar las redes sociales o la mensajería. De hecho, ciertos títulos se han convertido en puntos de encuentro virtual comparables a espacios tradicionales. Griffiths *et al.* (2013) describen los entornos multijugador masivo online (MMO) con la funcionalidad de *cafés* o *pubs* virtuales donde las personas conversan e interactúan mientras juegan; esta concepción desplaza al mundo virtual un espacio de socialización tradicional como pueden ser los denominados *terceros lugares*, según la concepción de Oldenburg (1989), que aludía a ellos como *terceros espacios de socialización* fuera de casa y trabajo. En esta misma línea, Steinkuehler y Williams (2006) propusieron que los MMO y otros mundos virtuales multijugador funcionan, efectivamente, como terceros lugares digitales donde ocurre sociabilidad espontánea. Este tipo de trabajos destaca cómo juegos populares tipo MMO (*Massively Multiplayer Online*) brindan un sitio informal para la convivencia, equivalente digital de las tertulias en un bar. En estos entornos, quienes juegan no solo compiten o cooperan en el juego, sino que también charlan, bromean y comparten experiencias, conformando verdaderas comunidades en torno a su afición y en esta interacción también aparecen determinados riesgos que hacen de los entornos anónimos e impunes proclives a la aparición de comportamientos violentos (Blaya y Audrin, 2019; Tang *et al.*, 2020).

## 2. Videojuegos online una industria en expansión: datos recientes

En los últimos cinco años, la industria del videojuego en España ha experimentado un crecimiento notable, consolidándose como un sector clave en la economía y la cultura del país. De acuerdo con datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2024), en 2023 se registraron más de 20 millones de jugadores en España, lo que representa aproximadamente el 42 % de la población total. Este incremento se vio impulsado, en parte, por la pandemia de COVID-19, que llevó a muchas personas a buscar nuevas formas de entretenimiento y socialización en el ámbito digital (Marston y Kowert, 2023). En términos económicos, la industria del videojuego en España ha experimentado un

crecimiento notable, alcanzando una facturación de 2339 millones de euros en 2023, lo que representó un incremento del 16,3% respecto al año anterior. Este crecimiento sitúa a España como el tercer mercado de videojuegos en la Unión Europea.

El perfil demográfico de las personas jugadoras ha evolucionado significativamente. La edad media se sitúa en 31 años, y la distribución por sexo es casi equitativa: las mujeres representan el 47 % de los jugadores, mientras que los hombres constituyen el 53 %. Este equilibrio refleja una diversificación en la audiencia, desmontando el estereotipo del videojuego como una actividad predominantemente masculina y juvenil.

Pese a que la edad media del perfil de las personas jugadoras haya aumentado en los últimos años, si seguimos revisando los datos proporcionados por AEVI (2024) el segmento de edad con mayor participación en los videojuegos en España fue el de 15 a 24 años, con un 86 % de esta población involucrada en esta actividad. En cuanto a la frecuencia de juego, más de la mitad de los y las jóvenes que juegan lo hacen a diario. Los hombres juegan con mayor frecuencia (67,9 % juega todos los días) que las mujeres (44,8 % juega todos los días) y la media de horas diarias dedicadas a los videojuegos es de 3,7. En este contexto se conoce que aproximadamente 3 de cada 4 adolescentes y jóvenes juega a videojuegos en España (Calderón-Gómez y Gómez-Miguel, 2022).

Estos datos reflejan la importancia de los videojuegos en la vida cotidiana de la juventud y adolescencia en España, evidenciando una alta tasa de participación y una dedicación significativa de tiempo a esta actividad.

En cuanto a las preferencias de juego, se observa una tendencia hacia títulos que ofrecen experiencias de juego rápidas y accesibles, adaptadas a dispositivos móviles. Esta inclinación ha permitido que los videojuegos se integren más fácilmente en la rutina diaria de quienes juegan, ampliando su alcance y atractivo. Además, la variedad de géneros y temáticas ha contribuido a atraer a una audiencia más diversa.

Los géneros más populares en 2023 según los datos de venta fueron: acción, 1,8 millones de unidades vendidas; rol, 1,4 millones de unidades vendidas, y deportes, 1,1 millones de unidades vendidas (AEVI, 2024), lo cual señala una preferencia por juegos que ofrecen experiencias inmersivas y competitivas.

### 3. Impacto en la socialización y el comportamiento social de *gamers*

#### 3.1. Desarrollo de habilidades sociales e interacción social en los videojuegos online

La investigación académica ha corroborado que la interacción en videojuegos online puede tener efectos positivos en la socialización de las personas. Para muchos jugadores y jugadoras, los entornos virtuales ofrecen oportunidades para desarrollar habilidades sociales en un medio controlado y afín a sus intereses. Por ejemplo, en los juegos de rol multijugador masivo online (MMORPG),<sup>1</sup> los participantes suelen aprender a coordinarse en equipo, a comunicarse efectivamente para lograr metas conjuntas y a ejercer liderazgo o negociación dentro de sus grupos. Estudios internacionales relevantes como el de Cole y Griffiths (2007) que analizaba las interacciones sociales en los MMORPG concluyeron que estos mundos virtuales son entornos altamente sociables que brindan la oportunidad de crear amistades sólidas e, incluso, relaciones afectivas profundas (amistad y parejas sentimentales) entre quienes juegan. Así el 42 % de los jugadores de MMO habría conocido en persona a amigos que primero hicieron en el juego destacándolo como una experiencia social (Cole y Griffiths, 2007).

Estas cifras indican que las relaciones iniciadas mediante avatares y chats pueden evolucionar hasta convertirse en amistades tan reales como las tradicionales, diluyendo la distinción entre *entorno social online* y *entorno social offline*.

Cabe señalar que los juegos online también pueden ser especialmente beneficiosos para personas con dificultades de socialización en contextos presenciales. Personas que muestran rasgos de timidez, ansiedad social o que se enfrentan a prejuicios en su entorno (por su apariencia física, edad, orientación, etc.) encuentran en el videojuego un espacio más seguro para interactuar. Amparados en un avatar o *nickname*, los jugadores tienden a sentirse más libres para expresarse sin temor a ser juzgados por atributos personales externos (Gioia *et al.*, 2022).

1. Entre los que destacan títulos populares como *World of Warcraft*, *Final Fantasy XIV* o *The Elder Scrolls Online*, etc.

Los videojuegos no solo influyen en la percepción de otros grupos, sino que también pueden facilitar la internalización de valores prosociales que pueden trasladarse al mundo real. A pesar de ciertas limitaciones previamente identificadas, la evidencia científica respalda de manera consistente el uso de los videojuegos como un recurso educativo y preventivo en la lucha contra la violencia (Breves, 2020; Olson y Harrell, 2020). Se ha comprobado que estos entornos digitales favorecen la reducción de prejuicios y fomentan la inclusión social, proporcionando un espacio para el aprendizaje interactivo y el desarrollo de competencias interpersonales (Marino *et al.*, 2020).

Pech y Caspar (2022) evidenciaron que los videojuegos pueden mejorar la comprensión cultural y fomentar comportamientos de ayuda hacia grupos percibidos como diferentes. Sin embargo, para que esto ocurra, es fundamental que el diseño del juego promueva la representación de la diversidad y evite atribuir a los personajes habilidades basadas en estereotipos tradicionales. Asimismo, la representación de personajes con diversidad étnica y cultural en los videojuegos ha demostrado ser un factor clave en la disminución de actitudes discriminatorias y en la promoción de la tolerancia. En este sentido, Breves (2020) señala que la interacción con personajes de diferentes grupos étnicos tenía un impacto significativo en la reducción de los prejuicios, lo que sugiere que estos entornos pueden contribuir activamente a la transformación de actitudes sociales.

Otro aspecto positivo del juego online es su capacidad para llegar a generar conductas prosociales y cooperativas. Muchos videojuegos multijugador están diseñados con dinámicas que recompensan la colaboración, ya sea para vencer a un oponente común (por ejemplo, jefes/as en juegos de rol) o para competir eficazmente en equipo contra otros jugadores. Esta exposición constante a situaciones de trabajo en equipo parece tener eco en las percepciones y comportamientos quienes juegan. En este sentido, según los datos ofrecidos por AEVI (2023), un 69 % de las personas encuestadas (representación internacional) cree que los videojuegos les han ayudado a mejorar su capacidad de colaboración y trabajo en equipo, cifra que para los jugadores en España sube al 74 %. El 71 % de participantes afirmó que jugar les ayuda a sentirse menos estresados (en España, un 75 % respaldó esta afirmación), y más de la mitad indicó que los videojuegos

les hacen sentir menos ansiedad y menos aislamiento social. Esto último es particularmente importante: un 56 % de jugadores españoles reconoció que, gracias a poder relacionarse con otras personas a través del juego, se siente menor soledad.

Entre las mecánicas prosociales más comunes se encuentran los mecanismos de ayuda y cooperación (juegos donde se rescatan compañeros caídos, se comparten recursos, o se deben coordinar roles complementarios), lo cual podría fomentar valores de cooperación, empatía y solidaridad. Algunos estudios experimentales (Bisberg *et al.*, 2022; Takano *et al.*, 2015) sugieren que jugar cooperativamente puede aumentar la tendencia a ayudar y la empatía entre los jugadores, en comparación con jugar de forma competitiva o en solitario.

En suma, el componente interactivo-social de los videojuegos no solo facilita conexiones, sino que también puede servir como entrenamiento lúdico de habilidades sociales (comunicación, coordinación, confianza mutua) y promover comportamientos de apoyo mutuo. No obstante, estos beneficios del juego no siempre son reportados de una manera clara. Las diferencias entre la naturaleza y características de los videojuegos y comunidades hacen que existan experiencias de juego diversas entre las que se encuentran algunas que apuntan a una proliferación de comportamientos violentos. Así mismo, la constatación de que el espacio de los videojuegos es androcéntrico conlleva la necesidad de aplicar una óptica de género en su análisis (Blackburn y Scharrer, 2019).

La ausencia de una perspectiva inclusiva en el diseño de videojuegos online, combinada con factores como el anonimato, la impunidad y la falta de sensibilización, puede propiciar comportamientos violentos, de odio y sexistas en las comunidades de jugadores (Tang *et al.*, 2020). Diferentes estudios han evidenciado que la representación limitada o estereotipada de personajes femeninos y de minorías en los videojuegos perpetúa prejuicios y contribuye a la normalización de actitudes discriminatorias (De la Torre-Sierra y Guichot-Reina, 2024; Kuss *et al.*, 2022; Shaw, 2014). El desarrollo de la industria incorporando nuevas características en los juegos y la posibilidad de interacción con personas de todo el mundo han copado el interés de muchas mujeres que se han ido incorporando como videojugadoras atraídas por plataformas que ofrecen muchas posibilidades (Ka-

fai *et al.*, 2008; Taylor, 2008). Estos espacios crean comunidades y redes sociales que influyen en la construcción de valores y comportamientos, pero también son lugares de interacción que pueden dar lugar a manifestaciones de ciberodio (Costa *et al.*, 2024; Arroyo-López y Esteban-Ramiro, 2022).

### 3.2. Riesgos en la interacción online: manifestaciones violentas de odio y sexismo

Si bien los videojuegos online permiten conectar personas y generar comunidad, también presentan entornos propensos a conductas antisociales. La toxicidad en los juegos multijugador –manifestada en insultos, acoso, trampas, comportamientos disruptivos o discurso de odio– se ha convertido en una problemática reconocida tanto por jugadores como por desarrolladores y está siendo objeto de un creciente interés en el ámbito académico.

Diversas investigaciones han evidenciado que la interacción en los videojuegos online puede verse afectada por altos niveles de tensión, lo que puede traducirse en la aparición de conductas antisociales, como el uso de insultos y lenguaje ofensivo. Estas actitudes hostiles, a menudo, incluyen expresiones de odio dirigidas a determinadas características personales, como el sexo, la raza o la orientación sexual, lo que incrementa los riesgos dentro de estos espacios digitales para determinados grupos cuando estos exponen libremente sus identidades (Kwak y Blackburn, 2015; Tang *et al.*, 2020). El anonimato en las plataformas de juego online facilita la llamada desinhibición tóxica (Wachs y Wright, 2018), permitiendo a quienes juegan expresar comportamientos agresivos sin temor a repercusiones. La ausencia de mecanismos efectivos para abordar estas conductas refuerza un entorno donde el acoso y la discriminación suele proliferar. Junto a ello, existe una falta de sensibilización sobre estos problemas dentro de la comunidad de jugadores y desarrolladores que perpetúa una cultura de exclusión y violencia, afectando negativamente la experiencia de juego y el bienestar de los jugadores y jugadoras afectados/as.

Varios estudios recientes han cuantificado la prevalencia del acoso y manifestaciones violentas en plataformas de juego. En un informe de la Liga Anti-Difamación (ADL, 2022) en el que participaron más de mil jugadores y jugadoras, un 81 % de los

usuarios de juegos online en EE. UU. reportó haber sufrido algún tipo de acoso u hostigamiento durante el último año. Este porcentaje, alarmantemente alto, incluye desde insultos verbales y lenguaje obsceno hasta formas más graves de acoso sostenido. Asimismo, el acoso en juegos online con frecuencia va dirigido contra características personales del/la jugador/a, tomando la forma de discursos de odio. De acuerdo con el mismo informe, más de la mitad de los encuestados (53 %) afirmó haber sido acosado debido a su identidad, ya fuera por su raza o etnia, religión, género, orientación sexual, discapacidad u otra condición (ADL, 2022). En particular, las mujeres y los jugadores de colectivos minoritarios reportan una incidencia muy alta de este tipo de abuso: cerca del 41 % de las mujeres jugadoras informaron haber sido acosadas *por su género*, y un 37 % de jugadores LGBTQ+ fueron hostigados a causa de su orientación sexual. También jugadores pertenecientes a minorías raciales o religiosas sufren acoso específico. Por ejemplo, un tercio de jugadores afroamericanos o hispanos, y alrededor del 20-25 % de jugadores judíos o musulmanes, han tenido que soportar insultos racistas o religiosos en el juego.

Estas cifras evidencian que, lamentablemente, el sexismo, el racismo y otras formas de intolerancia que existen en la sociedad se reproducen en ciertos espacios de juego online, afectando la experiencia de quienes solo buscan divertirse.

En el contexto español, recientes estudios como el de Romo *et al.* (2023) analizan la exposición a discursos de odio en entornos digitales, clasificando los principales tipos de mensajes violentos y su impacto en la experiencia de los usuarios. Así, estas autoras encontraron que el 46,2 % de los mensajes de odio en entornos digitales se dirigen hacia mujeres, mientras que un 38,5 % afectan a jugadores de diferentes etnias o nacionalidades. Además, los discursos de odio de género se presentan con mayor frecuencia en videojuegos multijugador con una alta carga competitiva.

Las mujeres jugadoras, de manera particular, se enfrentan a discursos sexistas basados en estereotipos de género y que producen manifestaciones violentas, como insultos sobre su físico, hipersexualización y ataques directos, lo que limita su experiencia de juego y refuerza la idea de que los videojuegos son un espacio masculino (Fox *et al.*, 2018; Martínez-Verdú, 2023).

La cultura de los videojuegos ha estado históricamente dominada por una perspectiva androcéntrica, donde la masculinidad se asocia con la competitividad, la dedicación y habilidades destacadas (Jenson y De Castell, 2021; Shaw, 2012;). Este entorno ha llevado a que muchas mujeres no se identifiquen con el estereotipo de *gamer* lo que ha resultado en su exclusión de esta categoría (Mihura *et al.*, 2023). Así, se ha demostrado que la representación femenina en los videojuegos advierte una fuerte exclusión, caracterizada por una escasez de protagonistas femeninas y una tendencia a representar a las mujeres con proporciones corporales exageradas y sexualizadas (Amores, 2023; Aghazadeh *et al.*, 2018). Además, la creciente participación de mujeres en los videojuegos ha sido percibida como una amenaza por parte de algunos jugadores masculinos, lo que ha generado discriminación y rechazo hacia ellas manifestado a través del sexismo (Tang *et al.*, 2020; Bustos-Ortega *et al.*, 2023).

Esta exclusión también se extiende a áreas como el diseño, la programación y la creación de contenido, donde las mujeres se enfrentan a obstáculos significativos (Isaaman y Tolaine-Sage, 2022; Cote, 2020). El fenómeno, conocido como *Gamergate*, ejemplifica cómo las mujeres son percibidas como intrusas en la cultura de los videojuegos, haciendo frente a acoso y hostilidad que las hacen sentir no bienvenidas (Vossen, 2018). De este modo, la industria de los videojuegos y su cultura interna mantienen narrativas contradictorias sobre la inclusión, perpetuando el sexismo y creando entornos tóxicos para las mujeres, donde la misoginia y el acoso están profundamente arraigados (Jenson y de Castell, 2021; Taylor, 2003). Esta hostilidad se ha normalizado como parte de la experiencia de juego, menospreciando las consecuencias para las jugadoras (Vergel *et al.*, 2024).

En este sentido, las consecuencias de la toxicidad online no deben subestimarse. A nivel individual, ser blanco constante de acoso puede tener un impacto emocional y social significativo. El estudio de ADL (2022) halló que un 16% de los jugadores acosados admitió haberse vuelto menos sociable (evitando interactuar con otros) a raíz de esas experiencias negativas, y un 14% dijo haberse sentido aislado tras sufrir acoso en juegos. Es decir, la toxicidad logra el efecto inverso al propósito social del juego: en vez de conectar, hace que algunos jugadores se replieguen por miedo o hartazgo. Otros efectos reportados incluyen ansiedad,

estrés e, incluso, abandono total del juego en casos extremos. De hecho, no son pocas las personas que deciden dejar de jugar a ciertos títulos debido a lo nocivo de su comunidad.

Los efectos de las manifestaciones violentas en determinados juegos y su catalogación están siendo objeto de estudio actualmente. Saber qué entornos son más propensos a la vivencia de odio o violencia puede ayudar a personas jugadoras a realizar una selección segura de los juegos. Siguiendo el trabajo de Kowert y Crevoshay (2023), se estima que 7 de cada 10 jugadores evitan activamente aquellos juegos con fama de tener comunidades tóxicas donde prolifera el acoso, y 6 de cada 10 han llegado a abandonar una sesión o partida en curso debido a los comentarios abusivos de otros usuarios (ya sean compañeros de equipo o rivales). La presencia de jugadores tóxicos expulsa a una proporción significativa de usuarios bienintencionados, deteriorando la comunidad global del juego. Estos comportamientos no solo afectan a los jugadores víctimas, sino que también perjudican el ambiente general e, incluso, el éxito comercial de los juegos (Kowert, 2020).

En respuesta, muchas empresas y comunidades han implementado medidas para mitigar estos riesgos sociales: sistemas de reporte y veto de jugadores abusivos, filtrado de chats para bloquear lenguaje injurioso, códigos de conducta y campañas educativas que promueven el juego limpio y el respeto como la iniciativa *The Good Gamer* en España, respaldada por AEVI. Pese a ello, la lucha contra la toxicidad sigue siendo un desafío vigente, dado que este fenómeno a menudo está ligado al anonimato online y a dinámicas de competencia intensa que pueden sacar a relucir comportamientos impulsivos como el conocido efecto *desinhibición tóxica online* (Wachs y Wright, 2018). Abordar estos riesgos requiere un esfuerzo conjunto de desarrolladores (mejorando las herramientas de moderación y diseño para incentivar comportamientos positivos) y de las propias comunidades de personas jugadoras fomentando una cultura de juego inclusiva y respetuosa que permita aprovechar el lado social enriquecedor del videojuego, reduciendo al mínimo sus manifestaciones nocivas.

## 4. Conclusiones

Los videojuegos online se han convertido en espacios sociales complejos, con un gran potencial para conectar personas y formar comunidades, pero también con desafíos que gestionar. Desde la perspectiva de los datos recientes, está claro que la mayoría de las personas jugadoras valora y aprovecha la dimensión social del juego: genera amistad, refuerza lazos familiares, alivia la soledad y desarrolla habilidades de trabajo en equipo mientras disfrutan de su ocio digital. No obstante, es crucial considerar los riesgos asociados, como la toxicidad y la reproducción de desigualdades dentro de estos espacios virtuales.

Es importante señalar cómo las propias personas que juegan a videojuegos perciben beneficios sociales y emocionales al jugar online. Aparte de la diversión, la mayoría señala efectos positivos como la reducción del estrés y la conexión con otros. Como se ha visto, muchas personas jóvenes indican que los videojuegos les hacen sentir menos ansiedad y menos aislamiento social (AEVI, 2022). Por consiguiente, los videojuegos online funcionan para muchos como una válvula de escape social, permitiendo mantener el contacto con amigos o conocer gente nueva, en especial en contextos donde las interacciones cara a cara pueden ser difíciles como se constató durante confinamientos por pandemia o en contextos de movilidad limitada, etc.

En conjunto, las cifras recientes subrayan que los videojuegos conectados a Internet operan como plataformas sociales de amplio alcance. No solo facilitan la comunicación en tiempo real mediante chat de texto o voz, sino que ofrecen actividades cooperativas y competitivas que sirven de catalizador para las relaciones sociales. Esta combinación de interacción comunicativa y objetivos compartidos (misiones, partidas, torneos) favorece la cohesión entre los participantes. No es casualidad que muchos juegos fomenten la creación de grupos estables dentro del juego que denominan *clanes*, *gremios* o *escuadras*, los cuales funcionan como micro comunidades organizadas. Dichos grupos suelen persistir en el tiempo y a menudo trasladan su interacción a canales externos (foros, Discord, redes sociales), consolidándose como verdaderas comunidades de jugadores más allá del juego específico. Esta persistencia y extensión fuera del entorno virtual inmediato reflejan cómo los lazos formados en

el juego pueden llegar a ser tan reales y significativos como los formados en persona.

El estudio de los videojuegos online como espacios de interacción social no solo permite comprender cómo las personas jóvenes construyen y mantienen sus relaciones en entornos digitales, sino que también revela los riesgos asociados a estas dinámicas. Los videojuegos multijugador han demostrado ser herramientas clave para la socialización, la formación de comunidades y el fortalecimiento de habilidades sociales. Sin embargo, la presencia de toxicidad, discursos de odio y exclusión en estos espacios plantea desafíos que no pueden ser ignorados.

Como se ha ido describiendo, es muy importante señalar que los videojuegos online no son inherentemente entornos violentos o tóxicos; sin embargo, ciertas características actuales pueden propiciar manifestaciones de conductas negativas durante las interacciones. Por ello, es necesario ahondar en cómo se producen estas manifestaciones en la interacción. Siguiendo a Kowert (2020), se podría decir que la mayoría de las comunidades de jugadores son positivas, pero existe una minoría cuya conducta tóxica puede afectar negativamente la experiencia de juego. Estas conductas no solo impactan la salud mental quienes juegan y en el entorno general de juego.

Es especialmente relevante examinar estos riesgos en relación con la población joven, dado que son quienes pasan una parte significativa de su tiempo en estos entornos. La adolescencia y la juventud son etapas cruciales en el desarrollo de la identidad y las habilidades sociales, por lo que la exposición a dinámicas negativas en videojuegos puede influir en su percepción del mundo, sus relaciones y su bienestar emocional. A su vez, comprender la función de estos espacios permite diseñar estrategias para maximizar sus beneficios y mitigar sus riesgos.

Al hilo de las investigaciones y trabajos revisados, la interacción en los videojuegos está influenciada por factores culturales, psicológicos y estructurales (De Hesselle *et al.*, 2021; Martínez-Verdú, 2023; Romo *et al.*, 2023; Voorhees, 2018). Esta comprensión es clave para diseñar políticas y estrategias que maximicen los beneficios sociales de los videojuegos, al tiempo que mitigan sus impactos negativos.

En definitiva, analizar el impacto de los videojuegos multijugador desde una perspectiva integral es clave para garantizar que

estos espacios sean seguros, inclusivos y enriquecedores para todas las personas jóvenes que participan en ellos.

## 5. Referencias bibliográficas

- Amores, M. (2023). *Play like a girl: Desafíos de las mujeres en la industria del videojuego y la tecnología*. Libros Cúpula.
- Aghazadeh, S. A., Burns, A., Chu, J., Feigenblatt, H., Laribee, E., Maynard, L., Meyers, A. L. M., O'Brien, J. L. y Rufus, L. (2018). Gamer-Gate: A case study in online harassment. En: J. Golbeck (ed.). *Online harassment* (pp. 179-207). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-78583-7\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-319-78583-7_8)
- Anti-Defamation League (ADL) (2022). Hate is no game: Harassment and positive social experiences in online games 2021. <https://www.adl.org/hateisnogame>
- Arroyo-López, C. y Esteban-Ramiro, B. (2022). Online videogames: Scenarios of interaction and experiences of violence in women gamers. *International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades*, 14(3), 1-16. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4116>
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2023). *Power of Play: Comportamientos e intereses de los videojugadores españoles*. <https://bit.ly/3z6iZDs>
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2024). The industry of the video game in Spain in 2023. [https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02\\_DEF\\_AEVI\\_Anuario-2023\\_com.pdf](https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02_DEF_AEVI_Anuario-2023_com.pdf)
- Bisberg, C., Fruchter, N., Canossa, A. y Mateas, M. (2022). Generosity and prosocial behavior in a multiplayer video game: Lessons from *Sky: Children of the Light*. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CSCW2), 395:1-395:22. <https://doi.org/10.1145/3555120>
- Blackburn, G. y Scharrer, E. (2019). Video game playing and beliefs about masculinity among male and female emerging adults. *Sex Roles*, 80(5/6), 310-324. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0934-4>
- Blaya, C. y Audrin, C. (2019). Toward an understanding of the characteristics of secondary school cyberhate perpetrators. *Frontiers in Education*, 4. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00046>
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E. y Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game gen-

- res. *Computers in Human Behavior*, 55, 406-412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>
- Breves, P. (2020). Reducing outgroup bias through intergroup contact with non-playable video game characters in VR. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 27(3), 257-273. [https://doi.org/10.1162/pres\\_a\\_00330](https://doi.org/10.1162/pres_a_00330)
- Bogost, I. (2008). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press
- Bustos-Ortega, M., Carretero-Dios, H., Megías, J. L. y Romero-Sánchez, M. (2023). Sexist attitudes in online video gaming: Development and validation of the sexism against women gamers scale in Spanish and English. *Psychology of Women Quarterly*, 47(3), 320-342. <https://doi.org/10.1177/0361684323116283>
- Calderón-Gómez, D. y Gómez-Miguel, A. (2022). *Consumir, crear, jugar. Panorámica del ocio digital de la juventud*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. Fundación FAD Juventud. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6338126>
- Cole, H. y Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(4), 575-583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Costa, S., Martins, A., Martins, A. F. y Gavina, A. (2024). Online hate speech in video games: Concepts, prevalence, and prevention strategies. En: B. Mendes da Silva y A. F. Martins (eds.). *Interactive Narratives Propose Pluralist Speech: results of a project aimed at researching and countering online hate speech in video games* (pp. 24-64). CIAC. <https://doi.org/10.34623/ggqf-0g28>
- Cote, A. C. (2020). Gaming sexism: Gender and identity in the era of casual video games. En: A. Cote (ed.). *Gaming sexism* (pp. 86-147). New York University Press. <https://nyupress.org/9781479802203/gaming-sexism>
- De la Torre-Sierra, A. M. y Guichot-Reina, V. (2024). Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games. *Sexuality y Culture*, 29, 532-560. <https://doi.org/10.1007/s12119-024-10286-0>
- De Hesselle, L. C., Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Pontes, H. M. y Montag, C. (2021). The associations between Big Five personality traits, gaming motives, and self-reported time spent gaming. *Personality and Individual Differences*, 171, art. 110483. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110483>

- Fox, J., Gilbert, M. y Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media y Society*, 20(11), 4056-4073. <https://doi.org/10.1177/1461444818767102>
- Gioia, F., Colella, G. M. y Boursier, V. (2022). Evidence on Problematic Online Gaming and Social Anxiety over the Past Ten Years: a Systematic Literature Review. *Current Addiction Reports*, 9, 32-47. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00406-3>
- Griffiths, M., Hussain, Z., Grüsser, S. M., Thalemann, R., Cole, H., Davies, M. N. y Chappell, D. (2013). Social interactions in online gaming. En: *Developments in Current Game-Based Learning Design and Deployment* (pp. 74-90). IGI Global Scientific Publishing.
- Isaaman, M. C. y Tolaine-Sage, S. (2022). *Construyendo un sector del videojuego en igualdad*. Asociación Española de Videojuegos. <https://bit.ly/3ZzOX30>
- Jenson, J. y De Castell, S. (2021). Patriarchy in play: Video games as gendered media ecologies. *Explorations in Media Ecology*, 20(2), 195-212. [https://doi.org/10.1386/eme\\_00084\\_1](https://doi.org/10.1386/eme_00084_1)
- Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J. y Sun, J. Y. (2008). Introduction: A new look at women and gaming. En: Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner y J. Y. Sun (eds.). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming* (pp. 1-12). MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262113120.003.0001>
- Kwak, H. y Blackburn, J. (2015). Linguistic analysis of toxic behavior in an online video game. En: L. Aiello y D. McFarland (eds.). *Social informatics* (vol. 8852, pp. 256-272). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7\\_26](https://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7_26)
- Kowert, R. (2020). Dark participation in games. *Frontiers in Psychology*, 11, 598947. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.598947>
- Kowert, R. y Crevoshay, E. (2023). Harassment of game makers: Prevalence and impact. *F1000Research*, 11(1518), 1518. <https://doi.org/10.12688/f1000research.126998.2>
- Kuss, D. J., Louws, J. y Wiers, R. W. (2022). Online gaming addiction and the role of gender, gaming behavior, and social motives. *Computers in Human Behavior*, 142, 107600. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107600>
- Marino, C., Canale, N., Vieno, A., Caselli, G., Scacchi, L. y Spada, M. M. (2020). Social anxiety and Internet gaming disorder: The role of motives and metacognitions. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 617-628. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00044>

- Martínez-Verdú, R. (2023). University students, Gender Violence, the Digital Divide and Video Games. *Visual Review. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 15(4), 1-13. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v10.4637>
- Marston, H. R. y Kowert, R. (2023). What role can videogames play in the COVID-19 pandemic? *Emerald Open Research*, 1(2). <https://doi.org/10.1108/EOR-02-2023-0011>
- Mihura-López, R., Piñeiro-Otero, T. y Seoane-Nolasco, A. (2023). «No soy una gamer»: Sexismo, misoginia y toxicidad como moduladores de la experiencia de las mujeres videojugadoras. *Revista de Investigaciones Feministas*, 14(2), 215-227. <https://doi.org/10.5209/infe.87614>
- Oldenburg, R. (1989). *The great good place: Cafes, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts and how they get you through the day*. Paragon House.
- Olson, D. M. y Harrell, Ph. D, D. F. (2020, September). «I Don't See Color»: Characterizing Players' Racial Attitudes and Experiences via an Anti-Bias Simulation Videogame. En: *Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1-4). <https://doi.org/10.1145/3402942.3409783>
- Pech, G. y Caspar, E. (2022). Can a video game with a fictional minority group decrease intergroup biases towards non-fictional minorities? A social neuroscience study. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 40(2), 482-496. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2121052>
- Romo, C., Sell, L., Vera, T. y Delgado, J. (2023). Identidades y exposición a las violencias online. Aproximación a una clasificación temática de los mensajes de odio. *Revista Latina de Comunicación Social*, 81, 538-553. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2023-1998>
- Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28-44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816693153.001.0001>
- Steinkuehler, C. y Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as «third places». *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>
- Taylor, T. L. (2008). Becoming a player: Networks, structure, and imagined futures. En: Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner y J. Y. Sun (eds.).

- Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming* (pp. 51-65). MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262113120.003.0008>
- Tang, W. Y., Reer, F. y Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127-135. <https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Takano, M., Wada, K. y Fukuda, I. (2016). Reciprocal altruism-based cooperation in a social network game. *New Generation Computing*, 34(3), 257-272. <https://doi.org/10.1007/s00354-016-0304-0>
- Wachs, S. y Wright, M. F. (2018). Associations between bystanders and perpetrators of online hate: The moderating role of toxic online disinhibition. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(9), art. 2030. <https://doi.org/10.3390/ijerph15092030>
- Vergel, P., La Parra-Casado, D. y Vives-Cases, C. (2024). Examining cybersexism in online gaming communities: A scoping review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 25(2), 1201-1218. <https://doi.org/10.1177/15248380231176059>
- Voorhees, G. (2018). Replaying Janet Murray: Feminist game studies and the ludic renaissance. En: K. L. Gray, G. Voorhees, y E. Vossen (eds.). *Feminism in play* (pp. 295-312). Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_15)
- Vossen, E. (2018). *On the cultural inaccessibility of gaming: Invading, creating, and reclaiming the cultural clubhouse*. University of Waterloo. <https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/13649>

# Manosfera y ciberviolencia de género: el espacio online como campo de cultivo del machismo

PATRICIA FERNÁNDEZ-MONTAÑO  
Universidad Internacional de La Rioja

## Resumen

Los avances tecnológicos han facilitado la aparición de nuevos espacios de comunicación que se han convertido en entornos propicios para la propagación de comportamientos violentos y discriminación, como la violencia de género y la manosfera. La metodología utilizada en esta investigación consistió en una revisión bibliográfica sistemática de estudios y publicaciones académicas sobre la manosfera y violencias de género online, empleando diversas bases de datos, entre las que se encuentran Scopus y WoS. La bibliografía analizada muestra que en redes sociales existe un discurso digital violento, tanto simbólico como explícito, contra las mujeres. Las últimas investigaciones realizadas en la materia coinciden en la existencia de este tipo de manifestaciones violentas contra las mujeres, sobre todo contra aquellas que se alejan de la normatividad, que participan activamente en la red o que se declaran feministas. También a través de otras formas más invisibles de agresión. Cualquier mujer puede ser violentada en redes sociales a través de expresiones de violencia hostil como amenazas e insultos, así como de violencia simbólica invisible e igualmente perniciosa.

**Palabras clave:** violencia; género; sexismo; redes sociales; ciberviolencia; manosfera

## 1. Introducción

Con el avance tecnológico, emergen nuevas dinámicas y retos, tales como la violencia de género en el entorno digital, la manosfera y la discriminación, especialmente en los espacios vir-

tuales (Liby *et al.*, 2023). Hoy en día, las plataformas digitales sirven como medios de interacción social que trascienden las barreras físicas, convirtiéndose en puntos de encuentro para millones de personas en todo el planeta (Da Silva e Ifa, 2022). Estos entornos ofrecen múltiples oportunidades para la colaboración, el aprendizaje, el entretenimiento y la evolución de nuevas formas de comunicación. No obstante, su propia estructura también facilita la aparición de riesgos, generando un entorno propicio para la propagación de comportamientos violentos y vulneraciones de derechos humanos, como la violencia de género y la discriminación (Gerungan Hehanussa y Lewerissa, 2023). Dentro de este contexto, se han identificado diversas manifestaciones de violencia, que incluyen agresiones verbales y escritas (García-San Narciso, 2017), así como episodios de acoso y amenazas (Gómez, 2015), entre otras formas. En los últimos años, el sexismo y la violencia de género contra las mujeres en redes sociales han cobrado gran relevancia como problemas sociales (Del Petre y Pantoja, 2022; García-Collantes y Garrido-Antón, 2021). La creciente importancia de los espacios digitales en la vida cotidiana hace fundamental analizar estas dinámicas. Este artículo busca visibilizar la violencia a la que se enfrentan las mujeres en estos entornos.

A pesar de la aparente igualdad de condiciones en las redes sociales, las mujeres han sido blanco de diversas agresiones en estos espacios. Para los agresores, estas plataformas representan un escenario donde pueden reproducir conductas violentas con escasa o nula sanción, perpetuando diferentes manifestaciones del sexismio (Donoso-Vázquez *et al.*, 2015). Como señalan Estébanez y Vázquez (2013), el entorno digital genera su propio conjunto de normas, convirtiéndose en un universo paralelo sin restricciones donde la realidad se reinterpreta, se intensifica, se distorsiona y se reinventa. En este contexto, las redes sociales han facilitado a los agresores un medio idóneo para continuar ejerciendo violencia contra las mujeres, ya sea a través de formas tradicionales o adaptadas a los nuevos entornos digitales (Del Petre y Pantoja, 2022; Donoso-Vázquez *et al.*, 2015).

En estos entornos digitales diariamente circulan miles de mensajes cargados de violencia contra las mujeres. Esta hostilidad se manifiesta en diferentes formas, tales como los chistes sexistas, insultos, amenazas, coacciones y agresiones de diversas

índoles, las cuales se han normalizado (Banet-Weiser y Miltner, 2016; Bartlett *et al.*, 2014; Cole, 2015; García-Andrés, Giusi y Mata, 2022; Fox *et al.*, 2015; Hlavka, 2014; Lewis *et al.*, 2016; Penny, 2014). Cualquier mujer puede convertirse en víctima de este tipo de violencia simplemente por su género, por participar activamente en debates o expresar opiniones, o por cualquier otra razón influenciada por una mentalidad arraigada en el imaginario social de los usuarios que generan y difunden estos mensajes (Fernández-Montaña, 2017) y que generan espacios machistas que hoy conocemos como *manosfera*.

El carácter gratuito de estas redes, su fácil acceso, la posibilidad de anonimato y la dificultad para rastrear a los agresores han contribuido a que diversas formas de acoso permanezcan impunes (Southworth *et al.*, 2007). Esta realidad digital está sustentada por una estructura patriarcal (Bosch, 2006) que no ha sido suficientemente explorada desde las Ciencias Sociales (Jane, 2015).

A pesar del incremento de casos de violencia digital hacia las mujeres y de la implementación de políticas en las plataformas para abordar este problema, muchas víctimas siguen sintiendo que sus denuncias no tienen efecto y que los agresores permanecen impunes. Esta sensación de falta de justicia desmotiva a las víctimas a reportar los abusos y, de manera indirecta, refuerza la conducta de los agresores, quienes se amparan en el anonimato y en la ausencia de consecuencias para seguir ejerciendo violencia en estos espacios digitales (Esteban-Ramiro y Gómez-Medrano, 2022).

La violencia de género no se limita a las agresiones físicas, psicológicas o sexuales dentro de las relaciones de pareja o expareja, sino que también engloba diversas formas de violencia explícita y simbólica que afectan a las mujeres fuera de estos vínculos sentimentales (Organización de Naciones Unidas, 1993). Asimismo, el sexismo es un fenómeno dañino que atenta contra las mujeres (Glick y Fiske, 1996) y constituye la base de múltiples manifestaciones de violencia de género (Expósito y Moya, 2005; Moya y Lemus, 2007; Garaigordobil y Aliri, 2012), además de ser una expresión de violencia simbólica (Bourdieu, 1990).

## 2. Materiales y métodos

La metodología utilizada en esta investigación consistió en una revisión bibliográfica sistemática de estudios y publicaciones académicas acerca de la manosfera y violencias de género online, empleando diversas bases de datos científicas, entre las que se encuentran Scopus y Web of Science (WoS). Como primer paso, se determinó el período de análisis, estableciendo los últimos diez años (2014-2024) como período de revisión, con el propósito de examinar la evolución más reciente de la investigación en este campo.

A continuación, se seleccionaron las bases de datos y se llevó a cabo la búsqueda y recopilación de información. Scopus y WoS fueron consultadas específicamente por su amplia cobertura y reconocimiento en la comunidad académica. La consulta en estas plataformas permitió obtener un total de 50 publicaciones, las cuales incluían título, resumen y palabras clave relacionadas con términos como *manosfera*, *violencias de género online* y *redes sociales*. Posteriormente, se realizó un análisis detallado de las publicaciones seleccionadas con el fin de identificar tendencias y áreas de interés, poniendo el énfasis en la evolución de los estudios recientes. Finalmente, los resultados fueron organizados y sintetizados para ofrecer una visión general del estado actual de la investigación sobre violencias de género online y manosfera, destacando el incremento en la cantidad de estudios desde 2017. Gracias a esta metodología, fue posible obtener una comprensión profunda y estructurada de estos fenómenos.

## 3. Discusión

### 3.1. Manosfera y feminazismo

El concepto de *manosfera* se define como aquel espacio en el cual se defiende la masculinidad tradicional y se muestra una oposición al feminismo y que en muchos casos deriva en discursos de odio y conductas violentas contra las mujeres (Ortega, 2025). Se puede afirmar que existen varios rasgos compartidos en el concepto de *manosfera*, como pueden ser el antifeminismo, el esencialismo de género en sus planteamientos, el victimismo mascu-

lino y la nostalgia del pasado, con un objetivo de restablecimiento del privilegio blanco masculino hegemónico (García-Mingo y Díaz-Fernández, 2023). Desde esta perspectiva el feminismo es percibido como una ideología peligrosa que genera rechazo y que es presentada en redes sociales de manera distorsionada y acompañada de estereotipos negativos (Del Petre y Pantoja, 2022; García *et al.*, 2016; García-Collantes y Garrido-Antón, 2021; Vázquez y Catalán, 2018). Las mujeres feministas que participan activamente en plataformas como Twitter, defendiendo la igualdad de género o denunciando situaciones de discriminación, suelen ser víctimas de acoso y violencia digital (Lewis *et al.*, 2016). Los entornos digitales que componen la manosfera son globales y en ellos se reacciona a temas generales a través del uso de significantes y lenguajes locales (García-Mingo *et al.*, 2022). Insultos como *feminazi* o *hembrista* se han vuelto habituales y se emplean contra cualquier mujer que exprese posturas feministas, hasta el punto de haber normalizado e institucionalizado el concepto despectivo de *feminazismo*. Además, y en la línea de lo que ya propusieron hace veinte años Percy y Kremer (1995), las feministas suelen ser representadas como poco atractivas y con rasgos masculinizados, también en redes sociales. Y es que las mujeres feministas desafían los roles de género tradicionales y cuestionan la estructura patriarcal que defiende la manosfera, lo que provoca una reacción violenta y persistente contra ellas (Del Petre y Pantoja, 2022; Tortajada y Vera, 2021).

Se ha detectado una resistencia específica a la participación de mujeres en ciertos espacios digitales, tales como Twitter, y especialmente en aquellos que tradicionalmente han sido dominados por hombres, como videojuegos (Arroyo-López y Esteban-Ramiro, 2022), foros de fútbol o automovilismo. Esta hostilidad busca excluir y silenciar la presencia femenina en estos entornos públicos (Vázquez y Catalán, 2018; Aguirre y Rodríguez, 2020).

### 3.2. Violencias explícitas en redes sociales

De la bibliografía consultada se desprende el hecho de que las usuarias de redes sociales y plataformas digitales son frecuentemente descalificadas con insultos como feas, poco inteligentes, histéricas o calificativos denigrantes de carácter sexual, únicamente por participar en el espacio digital. En muchos casos, este

tipo de agresiones se complementan con amenazas explícitas de violencia sexual, utilizadas como una forma de castigo por determinadas actitudes (Jane, 2016). Barlett *et al.* (2014) y Purohit *et al.* (2015) confirman que la hostilidad, los prejuicios y la violencia de género han encontrado en las redes sociales un nuevo escenario para su proliferación, lo que representa una tendencia cada vez más común en la actualidad (Almenar, 2021; Banet-Weiser y Miltner, 2016; Barlett *et al.*, 2014; Cole, 2015; Del Petre y Pantoja, 2022; Domínguez, 2021; Fox *et al.*, 2015; Hlavka, 2014; Jane, 2015; Lewis *et al.*, 2016; Mantilla, 2015; Megarry, 2014; Penny, 2014; Vázquez y Catalán, 2018).

Igualmente se detecta como una realidad el hecho de que exista violencia explícita dirigida a mujeres fuera del ámbito de las relaciones de pareja y que se centra especialmente en aquellas que no encajan dentro de los estándares heteronormativos o estéticos impuestos socialmente (Donoso-Vázquez *et al.*, 2017). La participación de mujeres en espacios virtuales genera en ocasiones rechazo y reacciones hostiles que derivan en ataques directos contra ellas (Del Petre y Pantoja, 2022). La irrupción femenina en ámbitos históricamente dominados por hombres provoca en algunos usuarios el deseo de silenciarlas y excluirlas del debate digital (Purohit *et al.*, 2015). Insultos como *puta* o *zorra* se emplean de manera habitual contra las mujeres en Twitter, como ejemplo de una de las redes sociales más utilizadas por usuarias y usuarios, lo que coincide con los hallazgos de Bartlett *et al.* (2014). Asimismo, las mujeres que no se ajustan a los cánones de belleza tradicionales también son objeto de ataques. El simple hecho de no responder a estas expectativas estéticas las convierte en blanco de comentarios violentos (Donoso-Vázquez *et al.*, 2017; Muñoz-Zapata y Osorio-Franco, 2024).

En esta misma red social, Twitter, se observan posturas agresivas de carácter sexual dirigidas a las mujeres (Bartlett *et al.*, 2014; Del Petre y Pantoja, 2022; Ejea y Martínez, 2021; García-Collantes y Garrido-Antón, 2021). Proliferan las amenazas de violación y discursos hipersexualizados que refuerzan la visión de las mujeres como objetos sexuales. En los casos en los que no se las reduce a esta condición, es porque no cumplen con los estándares estéticos impuestos. Jane (2016) ejemplifica este fenómeno señalando que, cuando no son cosificadas sexualmente, se las descalifica llamándolas feas, obesas o lesbianas, entre otras.

### 3.3. Estereotipos y humor sexista: el cuento de nunca acabar

La bibliografía consultada también pone de manifiesto la persistencia del estereotipo de la mujer como un ser débil que necesita protección y cuidado (Donoso-Vázquez *et al.*, 2015; Ejea y Martínez, 2021). A esta percepción se suma la idealización del amor romántico entre hombres y mujeres, una ideología que refuerza la idea de que el rol femenino consiste en complementar y satisfacer a los hombres, consolidando, así, una visión peligrosa y limitante de las relaciones de género.

También se recurre con frecuencia al humor y la ironía para trivializar y legitimar la violencia contra las mujeres, así como para perpetuar estereotipos sexistas y neosexistas (Esteban-Ramiro y Gómez-Medrano, 2022; Manso y Silva, 2016; Van Der Wilk, 2018; Worth *et al.*, 2016). En este entorno digital, el humor se emplea recurrentemente para ridiculizar a las mujeres, representándolas como cotillas, habladoras, controladoras, interesadas o aprovechadas (Ballesteros, 2016; García-Collantes y Garrido-Antón, 2021). Estas narrativas refuerzan los imaginarios colectivos que sostienen las desigualdades tanto en el ámbito digital como en la sociedad en general (Shifman y Lemish, 2010). Las bromas de contenido sexista son una muestra del arraigo del patriarcado en todas las esferas, incluida la digital (Worth *et al.*, 2016). Como señalan Manso y Silva (2016), el humor tiene un doble efecto negativo: por un lado, logra deslegitimar y humillar a quienes son su blanco; por otro, perpetúa narrativas culturales que tienden a replicarse bajo la justificación de la broma.

## 4. Conclusiones

Es fundamental modificar las representaciones colectivas sobre la diferencia y diversidad entre hombres y mujeres, así como desmontar el sistema simbólico que perpetúa actitudes sexistas y violentas (Castellanos, 2010). La violencia que se da en las plataformas digitales busca obstaculizar o impedir la participación de las mujeres en ciertos espacios (Jane, 2015). Estas agresiones online reflejan la estructura patriarcal y se manifiestan en discursos explícitos que intentan desvalorizar cualquier tipo de contribución de las mujeres en el ámbito público (Cole, 2015; Jane,

2014; Mantilla, 2015; Muñoz-Zapata y Osorio-Franco, 2024). La hostilidad y el acoso en este contexto pueden llevar al silencio y la autoexclusión de muchas mujeres, quienes optan por abandonar las redes sociales debido a la persecución (García-Collantes y Garrido-Antón, 2021; Vázquez y Catalán, 2018).

La ausencia de regulaciones efectivas para proteger contra la violencia online, sumada al anonimato de los usuarios, refuerza la desigualdad de género. La continuidad y normalización de estas agresiones ya sean explícitas o simbólicas, constituyen un problema preocupante que requiere una intervención urgente (Banet-Weiser y Miltner, 2016). Es imprescindible seguir denunciando las expresiones de sexismo en los espacios digitales para sensibilizar a la sociedad en torno a esta realidad (Aguirre y Rodríguez, 2020). La aceptación de estos comportamientos agresivos puede llevar a que quienes los observan los minimicen, restando importancia a la gravedad del acoso que sufren muchas mujeres en entornos virtuales. Por ello, es crucial impulsar cambios en políticas, legislaciones y normas culturales que contribuyan a erradicar la violencia de género online (Megarry, 2014). La investigación y la visibilización de las formas de violencia digital tienen que ser prioritarias en estudios actuales y futuros, estableciéndose como una herramienta clave para la concienciación social, especialmente entre la juventud.

Las y los jóvenes representan un grupo vulnerable, por lo que resulta esencial fomentar valores que promuevan relaciones de pareja saludables y combatir la normalización de ciertas violencias asociadas a los mitos del amor romántico (Estébanez y Vázquez, 2013). En esta línea, la educación en igualdad desde la infancia debe integrarse con el uso de las nuevas tecnologías como un espacio ideal para sensibilizar a la población joven. Incorporar valores feministas en la educación, la familia, los medios de comunicación y la sociedad en general es la base para el desarrollo del respeto a la igualdad y el reconocimiento de los derechos humanos sin distinción de género. Así, desmitificar los estereotipos y prejuicios en torno al feminismo es clave para construir relaciones equitativas entre hombres y mujeres (Aguirre y Rodríguez, 2020; García-Collantes y Garrido-Antón, 2021; Varela, 2005). Una enseñanza basada en la igualdad y fundamentada en el feminismo puede reducir las reacciones adversas ante la lucha por los derechos de las mujeres (García *et al.*, 2016).

Asimismo, la legislación juega un papel esencial en la erradicación de la violencia de género en espacios digitales. En muchos países, las leyes no han evolucionado al mismo ritmo que la tecnología, dejando vacíos legales que dificultan la identificación y sanción de los responsables de estas agresiones online (Fernández-Montaño, 2017). A pesar de que algunos países han implementado normativas más estrictas contra el acoso digital y la difusión no consentida de imágenes íntimas, la aplicación de estas medidas sigue siendo insuficiente para garantizar la seguridad de las mujeres. Como resultado, muchos agresores actúan con impunidad, lo cual contribuye a la normalización de la violencia y a la minimización de su impacto en las redes sociales (Fernández-Montaño, 2024). Es imprescindible que los legisladores trabajen para cerrar estas brechas y asegurar que las víctimas de violencia de género online tengan acceso a justicia, incluso en contextos ajenos a relaciones de pareja o expareja.

Por último, los espacios donde se defiende la masculinidad tradicional y se muestra una oposición al feminismo, definidos como *manosférica*, en muchos casos derivan en discursos de odio y conductas violentas contra las mujeres. La violencia de género en plataformas digitales tiene un impacto significativo en la libertad de expresión: muchas mujeres que son blanco de ataques y amenazas terminan autocensurándose para evitar nuevos episodios de abuso (Vázquez y Catalán, 2018). Esto no solo limita su participación en el debate público, sino que también silencia perspectivas valiosas y necesarias. Para combatir el sexismoy la violencia de género online, es necesario implementar políticas de tolerancia cero, fortalecer la educación y la sensibilización, desarrollar herramientas tecnológicas avanzadas y fomentar la colaboración entre redes sociales, legisladores y sociedad civil. Un enfoque integral y coordinado es esencial para enfrentarse a estos desafíos de manera efectiva y garantizar un entorno digital seguro, donde todas las personas puedan expresarse sin temor al acoso o la violencia.

## 5. Referencias bibliográficas

Aguirre, O. E. y Rodríguez, J. C. (2020). #Entreredes 3.0: Programa de prevención de la ciberviolencia de género en adolescentes. *Know*

- and share psychology*, 1(3), 15-19. <https://doi.org/10.25115/kasp.v1i3.3684>
- Almenar, R. (2021). Cyberviolence against Women and Girls: Gender-based Violence in the Digital Age and Future Challenges as a Consequence of Covid-19. *Trento Student Law Review*, 3(1), 167-230. <https://teseo.unitn.it/tslr/article/view/757/337>
- Arroyo-López, C. y Esteban-Ramiro, B. (2022). Videojuegos online: escenarios de interacción y experiencias de violencia en mujeres gamers. *Human Review. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades*, 14(3), 1-16. DOI: 10.37467/revhuman.v11.4116
- Ballesteros, E. (2016). Circulación de memes en WhatsApp: ambivalencias del humor desde la perspectiva de género. *Empiria. Revista de metodología de ciencias sociales*, 35, 21-45. <http://dx.doi.org/10.5944/empiria.35.2016.17167>
- Banet-Weiser, S. y Miltner, K. M. (2016). #MasculinitySoFragile: culture, structure, and networked misogyny. *Feminist Media Studies*, 16(1), 233-244. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.070>
- Bartlett, J., Norrie, R., Patel, S., Rumpel, R. y Wibberley, S. (2014). Misogyny on Twitter. *Demos*. [https://www.demos.co.uk/files/MISOGYNY\\_ON\\_TWITTER.pdf](https://www.demos.co.uk/files/MISOGYNY_ON_TWITTER.pdf)
- Bonino, L. (1995). Desvelando los micromachismos en la vida conyugal. En: J. Corsi (ed.). *Violencia masculina en la pareja. Una aproximación al diagnóstico y a los modelos de intervención* (pp. 191-208). Paidós.
- Bosch, E., Ferrer, A. y Alzamora, A. (2006). *El laberinto patriarcal: reflexiones teórico-prácticas sobre la violencia contra las mujeres*. Anthropos.
- Bourdieu, P. (1990). *La dominación masculina*. Anagrama.
- Castellanos, G. (2010). Determinación y libertad en la construcción de las subjetividades subordinadas y colectividades politizadas. En: G. Castellanos *et al.* (eds.). *Identidades colectivas y reconocimiento: Razas, etnias, géneros y sexualidades* (pp. 47-65). Universidad del Valle: Programa Editorial.
- Cole, K. (2015). «It's Like She's Eager to be Verbally Abused»: Twitter, Trolls, and (En)Gendering Disciplinary Rhetoric. *Feminist Media Studies*, 15(2), 356-358. <http://dx.doi.org/10.1080/14680777.2015.1008750>
- Da Silva, R. C. e Ifa, S. (2022). Percepção de discursos de ódio em jogos eletrônicos online por adolescentes de Alagoas. *SOLETRAS*, 43, 30-54. <https://doi.org/10.12957/soletras.2022.63256>

- Del Prete, A. y Pantoja, S. R. (2022). La invisibilización de la violencia de género en las redes sociales. *Multidisciplinary Journal of Gender Studies*, 11(2), 124-143. <https://doi.org/10.17583/generos.8234>
- Domínguez, R. A. (2021). Caracterización de la ciberviolencia de género en jóvenes universitarios: reflexiones sobre su impacto en otras violencias. *Transdigital*, 2(3), 1-21. <https://doi.org/10.56162/transdigital52>
- Donoso-Vázquez, T. (coord.) (2014). *Violencias de género 2.0*. Kit-book. [https://www.researchgate.net/publication/268576424\\_Violencias\\_de\\_genero\\_20](https://www.researchgate.net/publication/268576424_Violencias_de_genero_20)
- Donoso-Vázquez, T., Rubio, M., Vilà, R. y Velasco, A. (2015). La violencia de género 2.0: La percepción de jóvenes en Sant Boi de Llobregat. En: AIDIPE (ed.). *Investigar con y para la sociedad*, 1 (pp. 255-266). Bubok. <http://avanza.uca.es/aidipe2015/libro/volumen1.pdf>
- Donoso-Vázquez, T., Hurtado, M. J. R. y Baños, R. V. (2017). Las ciberragresiones en función del género. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 197-214. <https://doi.org/10.6018/rie.35.1.249771>
- Ejea Mendoza, L. T. y Martínez Romero, C. (2022). Redes sociales digitales y violencia simbólica: Instagram y la imagen de la mujer. *Comunicación y Género*, 5(1), 25-37. <https://dx.doi.org/10.5209/cgen.77845>
- Esteban-Ramiro, B. y Gómez-Medrano, M. (2022). Agresiones virtuales y ciberacoso: violencias de género en las redes sociales desde la experiencia de jóvenes y adolescentes. *Visual Review*, 12(1). 12-14. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3711>
- Estébanez, I. y Vázquez, N. (2013). *La desigualdad de género y el sexismoen las redes sociales*. Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia / Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco. [http://www.euskadi.eus/contenidos/noticia/liburua\\_sexismoa\\_gazteak\\_7/es\\_def/adjuntos/sexismo\\_gizarte\\_sareetan\\_c.pdf](http://www.euskadi.eus/contenidos/noticia/liburua_sexismoa_gazteak_7/es_def/adjuntos/sexismo_gizarte_sareetan_c.pdf)
- Expósito, F. y Moya, M. (2005). Violencia de género. En: F. Expósito y M. Moya (eds.). *Aplicando la psicología social* (pp. 201-227). Pirámide.
- Fernández-Montaña, P. (2017). *Violencias de género en Twitter: análisis desde el Trabajo Social* [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Universidad Complutense de Madrid. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/16480>
- Fernández-Montaña, P. (2024). Violencias de género en redes sociales. *Epsir: European Public y Social Innovation Review*, 9, 1-13. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-656>

- Fox, J., Cruz, C. y Young Lee, J. (2015). Perpetuating online sexism offline: Anonymity, interactivity, and the effects of sexist hashtags on social media. *Computers in Human Behavior*, 52, 436-442. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.024>
- Garaigordobil, M. y Aliri, J. (2012). Parental socialization styles, parents' educational level, and sexist attitudes in adolescence. *The Spanish Journal of Psychology*, 15(2), 592-603. [https://doi.org/10.5209/rev\\_SJOP.2012.v15.n2.38870](https://doi.org/10.5209/rev_SJOP.2012.v15.n2.38870)
- García San Narciso, M. (2017, 23 de julio). Acoso a las gamers. *El Periódico*. <https://onx.la/25a56>
- García, M., Cala, M. J. y Trigo, M. E. (2016). Conocimiento y actitudes hacia el feminismo. *FEMERIS: Revista Multidisciplinar de Estudios de Género*, 1, 95-112. <http://dx.doi.org/10.20318/femeris.2016.3229>
- García-Andrés, A., Giusti, F. y Mata, S. J. (2022). Adolescencia y violencia de género en línea: revisión bibliográfica comparativa entre Costa Rica, México y España. *Sociedad e Infancias*, 6(2), 165-177. <https://doi.org/10.5209/soci.83596>
- García-Collantes, Á. y Garrido-Antón, M. J. (2021). *Violencia y ciberviolencia de género*. Tirant lo Blanch.
- García-Mingo, E., Fernández-Díaz, S. y Tomás-Forte, S. (2022). (Re) configurando el imaginario sobre la violencia sexual desde el antifeminismo: el trabajo ideológico de la manosfera española. *Política y Sociedad*, 59(1). <https://doi.org/10.5209/POSO.80369>
- García-Mingo, E. y Diaz-Fernandez, S. (2023). Cartografía de investigación sobre misoginia online y manosfera en España: Mirando al futuro. *Masculinities y Social Change*, 12(3), 293-309. <https://doi.org/10.17583/mcs.11882>
- Gerungan, L. K., Hehanussa, D. J. A. y Lewerissa, Y. A. (2023). Social Media and Violence Against Women in Terms of Human Rights Perspective (HAM). *Law and Humanities Quarterly Reviews*, 21, 25-28. <https://doi.org/10.31014/aior.1996.02.02.56>
- Glick, P. y Fiske, S. (1996). The ambivalent sexism inventory: differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 12, 491-512. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>
- Gómez, L. (2015, 23 de marzo). *Una semana jugando online siendo mujer*. Xataka.com. <https://www.xataka.com/videojuegos/una-semana-jugando-online-siendo-mujer>

- Hlavka, H. (2014). Normalizing Sexual Violence Young Women Account for Harassment and Abuse. *Gender y Society*, 28(3), 337-358. <http://dx.doi.org/10.1177/0891243214526468>
- Jane, E. (2014). «Back to the kitchen, cunt»: speaking the unspeakable about online misogyny. *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*, 28, 558-570. <http://dx.doi.org/10.1080/10304312.2014.924479>
- Jane, E. (2015). Flaming? What Flaming? The Pitfalls and Potentials of Researching Online Hostility. *Ethics of Information Technology*, 17, 65-87. <http://dx.doi.org/10.1007/s10676-015-9362-0>
- Jane, E. (2016). Online misogyny and feminist digilantism. *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*, 30(3), 284-297. <http://dx.doi.org/10.1080/10304312.2016.1166560>
- Lewis, R., Rowe, M. y Wiper, C. (2016). Online Abuse of Feminists as An Emerging form of Violence Against Women and Girls. *British Journal of Criminology*, azw073, 1462-1481. <https://dx.doi.org/10.1093/bjc/azw073>
- Liby, C., Doty, J. L., Mehari, K. R., Abbas, I. y Su, Y.-W. (2023). Adolescent experiences with online racial discrimination: Implications for prevention and coping. *Journal of Research on Adolescence*, 33(4), 1281-1294. <https://doi.org/10.1111/jora.12875>
- Manso, A. y Da Silva, A. (2016). Micromachismos o Microtecnologías de poder: La subyugación e infravaloración, que mantienen el significado político y social del «Ser Mujer» como la desigual. *Conpedi Law Review*, 3(1), 105-123. [https://doi.org/10.26668/2448-3931\\_conpedilawreview/2015.v1i3.3399](https://doi.org/10.26668/2448-3931_conpedilawreview/2015.v1i3.3399)
- Mantilla, K. (2015). *Gender trolling: How Misogyny Went Viral*. ABC-CLIO.
- Megarry, J. (2014). Online incivility or sexual harassment? Conceptualising women's experiences in the digital age. *Women's Studies International Forum*, 47, parte A, 46-55. <https://doi.org/10.1016/j.wsif.2014.07.012>
- Monge-Olivarría, C., Guerra-Corrales, J. y Bringas-Castro, F. (2023). Violencia de género en Twitter: Feminización como forma de insulto en la conversación digital. *Orkopata. Revista de Lingüística, Literatura y Arte*, 2(2), 7-16. <https://doi.org/10.35622/j.ro.2023.02.001>
- Moya, M. y Lemus, S. (2007). Puño de Hierro en guante de terciopelo. Diferencias de poder, sexismo y violencia de género. En: S. Yubero *et al.* (coords.). *Convivir con la violencia* (pp. 99-116). Universidad de Castilla-La Mancha.

- Muñoz-Zapata, D. E. y Osorio-Franco, J. M. (2024). Redes sociales como escenarios para la visibilización de las violencias basadas en género durante la pandemia de covid-19 en Colombia. *Salud Colectiva*, 20, e4601. <https://doi.org/10.18294/sc.2024.4601>
- Organización de Naciones Unidas (1993). Declaración sobre la eliminación de la violencia contra la mujer. Resolución de la Asamblea General 48/104 del 20 de diciembre de 1993. En: *Declaración sobre la eliminación de la violencia contra la mujer. Resolución de la Asamblea General 48/104 de 20 de diciembre de 1993*. [www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/ViolenceAgainstWomen.aspx](http://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/ViolenceAgainstWomen.aspx)
- Ortega Fernández, E. (2025). La Manosfera y su evolución en la dinámica sociopolítica: una revisión sistemática de publicaciones académicas (2018-2023). *European Public y Social Innovation Review*, 10, 01-16. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-536>
- Penny, L. (2014). *Unspeakable Things: Sex, Lies and Revolution*. Bloomsbury.
- Percy, C. y Kremer, J. (1995). Feminist identifications in a troubled society. *Feminism y Psychology*, 2(5), 201-222. <https://doi.org/10.1177/0959353595052007>
- Purohit, H., Banerjee, T., Hampton, A., Shalin, V. L., Bhandutia, N. y Sheth, A. P. (2015). Gender-based violence in 140 characters or fewer: A #BigData case study of Twitter. *First Monday: First Peer-Reviewed Journal on the Internet*, 21(1), 1-27. <http://corescholar.libraries.wright.edu/knoesis/1064>
- Shaw, A. (2014). The Internet is full of jerks, because the world is full of jerks: What feminist theory teaches us about the Internet. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 11(3), 273-277. <http://dx.doi.org/10.1080/14791420.2014.926245>
- Shiftman, L. y Lemish, D. (2010). Between Feminism and Fun(ny)mism: Analyzing Gender in Popular Internet Humor. *Information, Communication y Society*, 13(6), 870-891. [http://pluto.huji.ac.il/~mslimors/Between\\_Feminism\\_and%20Funnymism\\_iCS\\_pre-print.pdf](http://pluto.huji.ac.il/~mslimors/Between_Feminism_and%20Funnymism_iCS_pre-print.pdf)
- Southworth, C., Finn, J., Dawson, S., Fraser, C. y Tucker, S. (2007). Intimate Partner Violence, Technology, and Stalking. *Violence Against Women*, 13(8), 842-856. <https://doi.org/10.1177/1077801207302045>
- Suler, J. (2014). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology and Behavior*, 7, 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Tougas, F., Brown, R., Beaton, A. M. y Joly, S. (1995). Neosexism: Plus Ça Change, Plus C'est Pareil. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21(8), 842-849. <https://doi.org/10.1177/0146167295218007>

- Tortajada, I. y Vera, T. (2021). Feminismo, misoginia y redes sociales. *Investigaciones feministas*, 12(1), 1-4. <https://dx.doi.org/10.5209/infe.74446>
- Vallejo, A. M. P. (2019). Ciberacoso sexualizado y ciberviolencia de género en adolescentes. Nuevo marco regulador para un abordaje integral. *Revista de Derecho, Empresa y Sociedad (REDS)*, 14, 42-58. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7219560>
- Van Der Wilk, A. (2018). *Cyber Violence and Hate Speech Online Against Women: Women's Rights y Gender Equality*. European Union, Policy Department for Citizens' Rights and Constitutional Affairs. <http://www.europarl.europa.eu/supporting-analyses>
- Varela, N. (2005). *Feminismo para principiantes*. Ediciones B.
- Vázquez, T. D. y Catalán, Á. R. (2018). *Violencias de género en entornos virtuales*. Octaedro.
- Worth, A., Augoustinos, M. y Hastie, B. (2016). «Playing the gender card»: Media representations of Julia Gillard's sexism and misogyny speech. *Feminism y Psychology*, 26(1), 52-72. <https://doi.org/10.1177/0959353515605544>
- Yeung, A. W. Y., Kay, A. C. y Peach, J. M. (2014). Anti-feminist backlash: The role of system justification in the rejection of feminism. *Group Processes and Intergroup Relations*, 17(4), 474-484. <https://doi.org/10.1177/1368430213514121>



BLOQUE II. MANIFESTACIONES VIOLENTAS  
EN LOS VIDEOJUEGOS: ODIO Y SEXISMO  
EN UN ESPACIO ANDROCÉNTRICO.  
RESULTADOS



# Introducción al proyecto 32BITS – *Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha*

## 1. Introducción al proyecto

En este bloque se expondrán algunos de los principales resultados producto del proyecto 32BITS – *Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha*.

Este proyecto fue financiado por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, al amparo de la Resolución de 01/09/2021, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por lo que se convocaron ayudas para la realización de proyectos de investigación científica y transferencia de tecnología, cofinanciadas por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER). Número de proyecto SBPLY/21/180501/000262. Se desarrolló durante el período comprendido entre los meses de septiembre de 2022 y enero de 2025.

La investigación ha profundizado en la comprensión de las realidades y experiencias de las personas participantes en las plataformas de videojuegos online poniendo el foco en las manifestaciones de odio y la violencia existente en los videojuegos multijugador online. Se centra en la realidad de personas jóvenes castellanomanchegas de entre 16 y 29 años. En el análisis aplicó la perspectiva de género.

Para poder tener un contexto común del planteamiento general del proyecto, se describen a continuación sus objetivos, metodología y la muestra de la investigación que van a ir des-

granándose después en los capítulos que integran este bloque analítico.

Los objetivos del proyecto fueron:

#### **Objetivo general:**

- Explorar los impactos que los juegos online y multijugador generan en la juventud de Castilla-La Mancha, prestando especial interés en la existencia de discursos de odio y sesgos de género.

#### **Objetivos específicos:**

- OE.1 Determinar las 3 principales plataformas de videojuegos online y multijugador a las que las jóvenes de la región destinan su tiempo libre y de ocio.
- OE.2 Analizar los discursos de odio y hostigamiento online contra personas diversas, especialmente con el sesgo de género, para determinar su especificidad en relación con la tipología de violencia, características, clase de videojuego y características sociodemográficas como la edad, sexo, etc.
- OE.3 Determinar posibles efectos de carácter psicosocial que este tipo de conductas generan, en especial a mujeres que juegan a videojuegos multijugador online.
- OE.4 Identificar las medidas que establecen las 3 principales plataformas y las empresas para evitar este tipo de comportamientos, su uso y su efectividad.
- OE.5 Ofrecer una panorámica de recomendaciones para el trabajo en futuras acciones de sensibilización con jóvenes para la prevención y de la lucha contra el hostigamiento y la violencia hacia las mujeres en el ámbito de los videojuegos online.

## **2. Metodología**

Para dar cumplimiento a los objetivos planteados, se utilizó un diseño de investigación de metodología mixta combinando procedimientos cuantitativos y cualitativos que permitieran una aproximación triangulada de la realidad estudiada. El estudio fue cuasiexperimental y de naturaleza descriptiva en los análisis.

A continuación, se detallan las fases y técnicas empleadas en cada una de las fases.

## 2.1. Fase cuantitativa

Esta fase se orientó a la obtención de datos cuantificables que permitieran caracterizar y describir la percepción de las personas jóvenes en las cinco provincias de la región con relación a sus experiencias en los videojuegos, preferencias, experiencias de odio, violencia y sexismo, etc. Todo ello con la combinación de recogida de variables sociodemográficas. Con ella se recogió información que permitía completar los objetivos específicos: 1, 2, 3 y 4.

### 2.1.1. Instrumento y procedimiento

Se utilizó la técnica de encuesta para la recolección de los datos de manera amplia. Este estudio fue el resultado de una investigación cuasiexperimental y cuantitativa. Para ello, se diseñó un cuestionario estructurado *ad hoc* como instrumento principal integrado por 51 preguntas<sup>1</sup> estructuradas en nueve bloques temáticos organizados, como se refleja la figura 1:

**Figura 1.** Bloques temáticos cuestionario.

Bloque de preguntas y contenidos	Fundamentación teórica. Extraídas/basadas en estudios previos
<ul style="list-style-type: none"><li>• Perfil sociodemográfico (ocho preguntas)</li><li>• Hábitos de juego en los videojuegos online (seis preguntas-con salto-)</li><li>• Presencia de discurso de odio, incitación y victimización (nueve preguntas -con salto-)</li><li>• Tipología de violencias (una pregunta)</li><li>• Consecuencias psicosociales de haber experimentado violencia (dos preguntas)</li><li>• Respuestas ante las situaciones violentas (dos preguntas)</li><li>• Estrategias de ocultación de identidad (siete preguntas)</li><li>• Desinhibición tóxica online (cuatro preguntas)</li><li>• Sexismo y violencia contra las mujeres (doce preguntas)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• CIS ( Instituto Nacional de Estadística)</li><li>• Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2022)</li><li>• Basadas en las investigaciones de Hawdon, Oksanen y Räsänen (2017), Wachs y Wright (2018), Wachs et al. (2022) y Wright, Wachs y Guadix (2021)</li><li>• Basada en Arroyo-Gómez et al., 2021</li><li>• Basada en Arroyo-Gómez et al., 2021</li><li>• Basada en Arroyo-Gómez et al., 2021</li><li>• Basadas en estudios de Santana (2020) y Hawdon, Oksanen y Räsänen (2017).</li><li>• Basada en Udris (2014) Online Disinhibition Scale.</li><li>• Basados en Donoso, Rubio y Vilà (2018). Cuestionario de violencia de género 2.0 y Santana (2020)</li></ul>

Fuente: elaboración propia

1. El cuestionario incorporó saltos lógicos, generando dos itinerarios según el perfil de los participantes: jugadores activos de videojuegos online y espectadores frecuen-

El estudio se basó en la aplicación de un cuestionario autoadministrado, distribuido a través de un enlace online (enlace o código QR). Previamente, se hizo una visita a los centros colaboradores, donde se presentó la investigación de manera general sin enfatizar la dimensión de sesgos de género para evitar influencias en las respuestas. La participación fue voluntaria, con un tiempo medio de respuesta de 15 minutos. Se proporcionó a las personas participantes información detallada sobre los objetivos y alcance del estudio, así como la posibilidad de revocar su consentimiento en cualquier momento. Asimismo, los centros educativos recibieron documentación acerca de las implicaciones del estudio y la aprobación del comité de ética UCLM.

Para la recolección de datos, se llevó a cabo un muestreo intencional estratificado a nivel regional, asegurando la representación de las cinco provincias de Castilla-La Mancha. Se contactó con centros de Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Educación de Adultos, así como con facultades de la Universidad de Castilla-La Mancha y la Universidad de Alcalá de Henares. La selección se realizó a través de un proceso de invitación mediante correo electrónico, en el que se proporcionaron detalles sobre el estudio, su procedimiento y los documentos éticos. Tras varios intercambios, se programaron visitas a los centros para la administración del cuestionario.

### 2.1.2. Descripción de la muestra

La muestra final del estudio estuvo compuesta por 1049 participantes seleccionados a partir de una muestra inicial de 1424 personas, excluyendo aquellos casos que no tenían experiencia con videojuegos online. La edad de los participantes oscila entre los 16 y 29 años, con una concentración predominante en el grupo de 16 a 24 años (86,0%), lo que refleja un enfoque del estudio en una población juvenil. Los menores de 16 años representan el 8,6%, mientras que los grupos de 25-29 años y mayores de 29 años constituyen el 3,0% y 2,5%, respectivamente. Esta distribución refuerza la pertinencia del estudio en el análisis de experiencias y dinámicas específicas dentro de la juventud, aunque se

---

tes de partidas. Ambos grupos respondieron preguntas adaptadas a su experiencia, omitiéndose en los no jugadores aquellas relacionadas con la violencia vivida y sus consecuencias. De los 1049 participantes, 803 declararon jugar directamente, constituyendo el grupo principal para el análisis de experiencias en el entorno de juego.

debe considerar la menor representación de los segmentos de mayor edad al interpretar los resultados.

La muestra presenta una distribución equilibrada por sexo, con una representación femenina del 53,6%, seguida por hombres con un 44,7%. Además, se identificó un 1,0% de personas que seleccionaron la opción «otras opciones» en cuanto a su identidad de género y un 0,8% que prefirió no contestar (tabla 1). Si bien la distribución sigue siendo mayoritariamente binaria (98,3% entre hombres y mujeres), la inclusión de identidades diversas permite explorar diferencias en experiencias y percepciones dentro del estudio.

**Tabla 1.** Distribución de la muestra por sexo/género

Sexo/Género	%
Mujer	53.6
Hombre	44.7
Otras opciones	1.0
Prefiero no contestar	0.8

Fuente: elaboración propia

El 94,6% de los participantes tienen nacionalidad española, mientras que el 5,4% corresponde a otras nacionalidades. Esta distribución sugiere que el estudio mantiene un enfoque mayoritariamente regional, aunque permite considerar algunas diferencias derivadas de la diversidad cultural y de origen dentro del contexto español.

La distribución de la muestra sigue una estratificación por provincias dentro de Castilla-La Mancha, ajustándose a la estructura poblacional de la región. Toledo representa el grupo mayoritario (36,3%), mientras que Cuenca tiene la menor representación (9,7%), en concordancia con su menor peso poblacional.

En términos de orientación sexual, la mayoría de los participantes se identifican como heterosexuales (81,7%), aunque el estudio recoge una representación significativa de la diversidad sexual: un 11,8% de los encuestados se identifica como homosexual o bisexual, mientras que un 6,5% pertenece a otras orientaciones sexuales. Este 18,3% de participantes con orientaciones diversas ofrece una base de análisis relevante para exami-

nar cómo estas identidades pueden influir en la experiencia de los videojuegos online.

En resumen, la muestra está compuesta mayoritariamente por personas jóvenes, con una distribución por sexo relativamente equitativa y una predominancia de personas con nacionalidad española. La representación de identidades de género y orientaciones sexuales diversas proporciona una base significativa para analizar las diferencias en las experiencias de juego en función de estos factores, pero en esta obra nos basaremos en el análisis de la diferenciación por sexo. Asimismo, la distribución por provincias mantiene una correspondencia con la estructura poblacional de Castilla-La Mancha, garantizando una adecuada representación territorial dentro del estudio.

## 2.2. Fase cualitativa

Esta fase tuvo como finalidad profundizar en las experiencias y percepciones de las mujeres jóvenes, aportando matices y un mayor entendimiento de las realidades subyacentes identificadas en la fase cuantitativa.

Las técnicas implementadas en esta fase contribuyeron a la extracción de información para el cumplimiento de los objetivos específicos 2, 3 y 4.

### 2.2.1. Instrumentos y procedimiento

Para llevar a cabo la fase cualitativa, se utilizaron las técnicas de entrevista en profundidad y grupo de discusión. Estos instrumentos permitieron explorar de manera detallada y contextualizada las experiencias, percepciones y significados que las participantes habían tenido en su experiencia como videojugadoras online.

Todas las participantes de esta fase tenían una edad comprendida entre los 18 y los 29 años.

En el capítulo «Voces y experiencias de las mujeres en los videojuegos online como espacio androcéntrico: un análisis cualitativo en el que se exponen los principales resultados de esta metodología» se detalla con mayor amplitud el perfil de las personas participantes, procedimiento e instrumentos empleados en esta fase.

## 2.3. Implicaciones éticas

El estudio contó con la aprobación del Comité de Ética de la Universidad de Castilla-La Mancha, garantizando el cumplimiento de los principios éticos en ciencias sociales y la confidencialidad de los datos. Para su implementación, se estableció contacto con las delegaciones provinciales de las cinco provincias de Castilla-La Mancha y se elaboraron documentos informativos para asegurar la transparencia y la protección de los participantes. Entre ellos, se incluyeron:

- Hoja informativa para centros educativos, detallando los objetivos, metodología, posibles resultados y medidas de protección de datos.
- Hoja informativa para participantes, con información sobre el estudio, tratamiento de datos personales y consentimiento de participación.



# El anonimato y la impunidad en las dinámicas de odio en videojuegos online

ROBERTO MORENO-LÓPEZ

CÉSAR ARROYO LÓPEZ

Universidad de Castilla-La Mancha

## Resumen

Este estudio examina las diferencias de género en la percepción de comportamientos tóxicos en videojuegos online, revelando disparidades significativas en la tolerancia al acoso y la interpretación del anonimato. Los resultados indican que los hombres y el grupo «Otros» muestran mayor tolerancia hacia los insultos en entornos anónimos, mientras que las mujeres los rechazan categóricamente. Estas diferencias se atribuyen a experiencias de acoso previas, socialización de género y percepción de impunidad en espacios digitales. La investigación destaca cómo la falta de consecuencias percibidas fomenta la toxicidad, en especial entre hombres, mientras que las mujeres tienden a considerar los insultos como acoso con mayor frecuencia. El grupo «Otros» presenta patrones atípicos, sugiriendo experiencias complejas influenciadas por factores como identidades LGBTQ+. Las implicaciones incluyen la necesidad de estrategias de intervención diferenciadas por género, mejoras en los sistemas de moderación y campañas de concienciación específicas. El estudio concluye que el género sigue siendo un predictor clave en la percepción de la toxicidad online, subrayando la importancia de abordar estas diferencias para crear entornos de juego más inclusivos y respetuosos.

**Palabras clave:** videojuegos multijugador online; discursos de odio; diferencias de género; toxicidad; acoso digital

## 1. Introducción

El reconocimiento de la dignidad e igualdad como elementos centrales en la Declaración Universal de Derechos Humanos

constituye un punto de inflexión en la historia reciente. Por un lado, por las implicaciones de su universalidad e inherencia para todos los seres humanos (Al Hussein, 2015) y, por otro, por los cambios profundos que ha provocado en las bases fundamentales de los estados contemporáneos. Se ha materializado en textos de derecho internacional y en constituciones nacionales recientes (Habermas, 2010), y ha trascendido a muchos otros ámbitos, «convirtiéndose en un paradigma ético para las sociedades contemporáneas y en un criterio de valoración del desarrollo moral de los estados» (Martínez, 2013). La Europa actual se fundamenta en los derechos humanos, incorporados en los marcos legales y administrativos que los efectivizan. Sin embargo, estos por sí solos son insuficientes para erradicar las manifestaciones intolerantes y violentas que persisten en nuestras sociedades, actualmente cristalizadas de forma extendida a través de diferentes manifestaciones de odio. Por tanto, es preciso no solo reforzar el compromiso institucional en la persecución de los responsables de delitos de odio, sino también en la prestación de servicios integrales que las víctimas necesitan para su completa recuperación.

El concepto de *delitos de odio* se define como aquellos delitos con base perjudicial o discriminatoria. Tanto la OSCE como la Unión Europea (2005, Resolución sobre la población romaní; Decisión Marco del Consejo de 2008/913/JAI) han señalado que la motivación del delito (racismo y xenofobia) es el criterio básico para el desarrollo legislativo en cada Estado. Se concluyó que «odio» incluye actos que incitan públicamente a la violencia, la difusión de materiales escritos o imágenes y la negación del genocidio o crímenes de lesa humanidad. La violencia de odio es consecuencia de incidentes y delitos de odio con impacto negativo en la salud física o mental de las personas afectadas, a corto o largo plazo (Gil-Borrelli *et al.*, 2018, 2020). Expresado así, es un término más accesible y se relaciona con el contexto de la atención médica. La violencia de odio es relevante en este contexto, considerando sus repercusiones físicas, psicológicas y cambios en el comportamiento personal e, incluso, un efecto en el grupo al cual pertenece la víctima y la comunidad que la integra.

Los delitos de odio y los actos discriminatorios son una realidad ampliamente presente en la Unión Europea, a pesar de las salvaguardias institucionales y marcos jurídicos vigentes que establecen directrices para su enjuiciamiento. La Oficina de Institucio-

nes Democráticas y Derechos Humanos (OIDDH) de la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa (OSCE), en su última recopilación de datos, afirma que, en los 45 estados con datos disponibles, los incidentes registrados aumentaron un 25%. Pese a estas cifras, es importante no olvidar que, dadas las particularidades de estos delitos, se estima que muchos incidentes de delitos de odio nunca se denuncian. Asimismo, las necesidades de estas víctimas suelen permanecer invisibles. Los delitos de odio son una de las expresiones más comunes de ataques a los derechos fundamentales, especialmente en lo que respecta a la dignidad, igualdad y no discriminación, y representan la intolerancia y rechazo hacia las personas por ser diferentes. Se diferencian de los delitos comunes por su impacto en la víctima y el grupo con el que se identifica, así como por su trascendencia social. Para la víctima, el impacto principal es la agresión misma, que puede causar daño físico, emocional, psicológico y material, con un carácter diferenciador, porque resulta del rechazo a su identidad. Además, el grupo con el que se identifica también se ve afectado, ya que recibe el mensaje de rechazo y discriminación asociado a la agresión. Para la sociedad, estos incidentes socavan los valores fundamentales sobre los que se basan las democracias contemporáneas.

El auge de las redes sociales en nuestras sociedades ha transformado los referentes comunicativos tradicionales, requiriendo una toma de conciencia del reto que deben asumir los actores científicos en el uso de estos escenarios digitales, para garantizar la visibilidad del conocimiento generado desde la academia, mediante la diseminación activa de los resultados de investigación y actividades culturales o educativas (Martínez-Guerrero, 2018; Sánchez-Santamaría y Aliaga, 2018; Wilkinson y Ashcroft, 2019; De Filippo *et al.*, 2019). Este reto se aborda desde el estudio del uso y promoción de escenarios de comunicación digital en diferentes campos científicos, y mediante acciones formativas que fomenten la conexión entre investigación, prácticas educativas y desarrollo social (Fecyt, 2020; Unión Europea, 2020). En el siglo XXI, movimientos como Open Access y Open Science destacan las potencialidades de la interconexión en Internet para el desarrollo social, promoviendo una cultura científica basada en la innovación, colaboración, transparencia y acceso abierto (Ramírez-Montoya y García-Peñalvo, 2017; Mirowski, 2018). Los escenarios de interacción han cambiado; la esfera virtual se convierte en un espacio re-

levante de relación, donde se producen y reproducen cuestiones relacionadas con las relaciones. Estos entornos fomentan prácticas violentas y de odio, a menudo bajo el anonimato e impunidad.

El aumento del discurso del odio y el crecimiento exponencial de los delitos de odio en Europa durante la última década es un problema de gran preocupación para autoridades, profesionales, académicos y la sociedad en general. A lo largo de más de veinte años de trabajo como educadora social en defensa de los derechos de las personas más vulnerables, he podido identificar importantes deficiencias en los sistemas de salud y asistencia social. La invisibilidad de este grave problema social y el escaso conocimiento sobre su estado actual dificultan una respuesta efectiva por parte de las autoridades y la sociedad civil. Ahora es el momento de contribuir al desarrollo de conocimiento científico que visibilice y facilite la creación de herramientas eficaces para la detección, apoyo y seguimiento de las posibles víctimas de delitos de odio, así como para mejorar la denuncia y recopilación de estos crímenes en la UE. Las condiciones actuales son favorables para consolidar un proyecto de investigación con un equipo joven de expertos en la lucha contra el racismo y los delitos de odio, que puede ser transformador en este contexto. Propongo una metodología que optimice mi carrera en el tercer sector y profundice en mi comprensión sobre la respuesta de las administraciones a los grupos afectados por este problema social y sanitario.

En este marco, se pretende generar conocimiento en el ámbito castellanomanchego sobre realidades y experiencias de jugadores de plataformas online, y población joven en general, respecto a un espacio de relación masculinizado y las manifestaciones de odio y violencia en videojuegos multijugador online, aplicando una perspectiva de género e interseccionalidad en el análisis. También se propone analizar los espacios de juego, los videojuegos y sus representaciones, utilizando este enfoque y relacionando variables con descripciones de odio.

## 2. Metodología

Este capítulo muestra una parte de los resultados obtenidos en el proyecto 32BITS – *Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha*. El pro-

yecto formuló como objetivo general explorar los impactos que los juegos online y multijugador generan en la juventud de Castilla-La Mancha, prestando especial interés en la existencia de discursos de odio y sesgos de género.

El presente capítulo centra su análisis en las siguientes categorías de investigación diseñadas para la implementación de la recogida de datos del proyecto:

- Desinhibición tóxica online (anonimato, impunidad), según la propuesta de Udris (2014) *Online Disinhibition Scale*.
- Estrategias de ocultación de identidad (siete preguntas), basadas en estudios de Santana (2020) y de Hawdon *et al.* (2017).
- Características de ocultación de identidad relacionadas con motivos de odio, atendiendo a las motivaciones de discursos de odio.

En el marco metodológico del estudio, se empleó un enfoque cuantitativo para analizar las percepciones y experiencias de las personas jóvenes en relación con los discursos de odio y manifestaciones sexistas en videojuegos online. Para ello, se utilizó una escala tipo Likert de 10 puntos que medía la frecuencia con la que las personas encuestadas habían presenciado o experimentado diversas situaciones en el entorno de juego (siendo 1 «nunca» y 10 «muy a menudo»). A partir de estas respuestas, se realizaron análisis descriptivos mediante el cálculo de medidas de tendencia central y dispersión, incluyendo medias, medianas y desviaciones estándar. Asimismo, con el objetivo de identificar diferencias significativas en función del sexo/género. Los participantes de esta parte de los resultados se conformaron con una submuestra dentro de la muestra total del estudio.

### 3. Resultados

#### 3.1. Manifestaciones de desinhibición en contextos virtuales como los videojuegos online multijugador: el anonimato y la impunidad como motor

En la tabla 1 muestra el análisis de las respuestas a la afirmación «No me importa escribir insultos sobre los demás en los video-

juegos online, porque es anónimo» revela diferencias significativas según el género. En general, la media total es baja (2.99), lo que indica un bajo nivel de acuerdo con la afirmación, y la mediana de 1.00 refuerza que la mayoría de los encuestados tiende a estar en desacuerdo. Sin embargo, los hombres (media 3.57) y el grupo «Otros» (media 3.94) muestran un mayor nivel de acuerdo en comparación con las mujeres (media 2.21), quienes presentan un fuerte rechazo hacia este comportamiento, reflejado en su mediana de 1.00 y una desviación estándar más baja (2.33), lo que indica respuestas más consistentes. Por otro lado, los hombres y el grupo «Otros» muestran mayor variabilidad en sus respuestas, con desviaciones estándar de 2.97 y 3.54, respectivamente.

Estos resultados sugieren que el anonimato en los videojuegos online puede influir más en la tolerancia o indiferencia hacia el envío de insultos en hombres y el grupo «Otros», mientras que las mujeres tienden a rechazar este comportamiento con mayor firmeza y uniformidad. Estas diferencias podrían estar relacionadas con factores como la percepción del impacto del anonimato, experiencias previas en entornos multijugador o normas sociales internalizadas sobre el respeto en la comunicación digital. Los datos subrayan la importancia de abordar estas diferencias para reducir comportamientos tóxicos y fomentar interacciones más respetuosas en los videojuegos online.

**Tabla 1.** «No me importa escribir insultos sobre los demás en los videojuegos online, porque es anónimo»

Género	Media	SD	Mediana
Total	2.99	2.80	1,00
Hombre	3.57	2.97	2,00
Mujer	2.21	2.33	1,00
Otros	3.94	3.54	3,00

Fuente: elaboración propia

En la tabla 2 muestra el análisis de las respuestas a la afirmación «Es fácil escribir cosas insultantes en los videojuegos online, porque no hay repercusiones» muestra un acuerdo moderado en la muestra total, con una media de 5.40 y una mediana de 5.00.

Sin embargo, existen diferencias según el género. Los hombres presentan el mayor nivel de acuerdo (media 5.92, mediana 6.00), lo que sugiere que perciben con mayor claridad la falta de consecuencias como un factor que facilita el envío de insultos online. Las mujeres, por otro lado, muestran el menor nivel de acuerdo (media 4.88), aunque su mediana de 5.00 está alineada con la tendencia general, indicando una percepción algo menos marcada sobre este fenómeno. El grupo «Otros» tiene una media de 5.06 y una mediana de 5.00, situándose cerca del promedio total.

En cuanto a la dispersión, las desviaciones estándar reflejan una considerable variabilidad en las respuestas dentro de cada grupo. Los hombres tienen la desviación estándar más baja (3.13), lo que indica respuestas más consistentes, mientras que las mujeres presentan la mayor dispersión (3.41), reflejando opiniones más diversas.

Estos resultados sugieren que, si bien existe un consenso moderado sobre la facilidad de escribir insultos online, debido a la falta de repercusiones, los hombres tienden a percibir este fenómeno con mayor intensidad que las mujeres y el grupo «Otros». La percepción generalizada de impunidad podría estar contribuyendo a la persistencia de comportamientos tóxicos en los entornos de videojuegos online, destacando la necesidad de implementar medidas más efectivas para responsabilizar a los jugadores por sus acciones y fomentar interacciones más respetuosas.

**Tabla 2.** «Es fácil escribir cosas insultantes en los videojuegos online, porque no hay repercusiones»

Género	M	SD	Mediana
Total	5.40	3.31	5.00
Hombre	5.92	3.13	6.00
Mujer	4.88	3.41	5.00
Otros	5.06	3.21	5.00

Fuente: elaboración propia

En la tabla 3 se muestra el análisis de las respuestas a la afirmación «En los videojuegos online no hay reglas, por lo tanto, puedes hacer lo que quieras». Se aprecia un desacuerdo general

entre los encuestados, con una media total de 3.46 y una mediana de 3.00. Sin embargo, existen diferencias notables según el género: los hombres presentan el mayor nivel de acuerdo (media 3.92, mediana 3.00), aunque sigue siendo bajo en la escala. Por su parte, las mujeres muestran el menor nivel de acuerdo (media 2.90, mediana 2.00), indicando un rechazo más fuerte a la idea. El grupo «Otros» tiene una media de 3.47, cercana al promedio total, pero con una mediana de 2.00, similar a la de las mujeres.

La dispersión de las respuestas varía entre los grupos, con las mujeres mostrando la menor variabilidad (SD 2.44) y el grupo «Otros» la mayor (SD 3.16). Esto sugiere opiniones más consistentes entre las mujeres y más diversas en el grupo «Otros».

Estos resultados indican que la mayoría de los jugadores reconocen la existencia de reglas y límites en los entornos de juego online, lo cual es positivo para combatir comportamientos tóxicos. En todo caso, las diferencias en la percepción según el género sugieren que podrían ser necesarios enfoques específicos para cada grupo al abordar la conciencia sobre las reglas y el comportamiento ético en los videojuegos online.

**Tabla 3.** «En los videojuegos online no hay reglas, por lo tanto, puedes hacer lo que quieras»

Género	M	SD	Mediana
Total	3.46	2.72	3.00
Hombre	3.92	2.84	3.00
Mujer	2.90	2.44	2.00
Otros	3.47	3.16	2.00

Fuente: elaboración propia

La tabla 4 muestra el análisis de las respuestas a la afirmación «Escribir insultos en los videojuegos online no es acoso/hostigamiento/odio» refleja un desacuerdo generalizado, con una media total de 3.08 y una mediana de 2.00. Sin embargo, existen diferencias significativas según el género. Los hombres muestran un mayor nivel de acuerdo (media 3.92, mediana 3.00), indicando una posición más neutral o ambivalente hacia la idea de que los insultos no constituyen acoso. Las mujeres, por el con-

trario, presentan el menor nivel de acuerdo (media 2.20, mediana 1.00), reflejando un rechazo firme y consistente hacia esta afirmación. El grupo «Otros» tiene la media más alta (4.11), pero su mediana de 2.00 sugiere una distribución sesgada, con opiniones muy variadas.

La dispersión en las respuestas también varía entre los grupos: las mujeres tienen la desviación estándar más baja (2.19), lo que indica respuestas más homogéneas y claras en su rechazo hacia la afirmación, mientras que el grupo «Otros» presenta la mayor variabilidad (SD 3.74), reflejando opiniones más diversas.

Estos resultados destacan una divergencia significativa en las percepciones sobre el acoso en videojuegos online según el género. Las mujeres consideran firmemente que los insultos constituyen acoso, lo que coincide con estudios que documentan cómo el acoso afecta desproporcionadamente a las jugadoras, llevándolas a ocultar su género o evitar participar en ciertos juegos para protegerse del hostigamiento.

Por otro lado, la posición más ambivalente de los hombres podría estar influenciada por una normalización cultural de los comportamientos tóxicos en los videojuegos. Estos datos subrayan la necesidad de sensibilizar a los jugadores sobre el impacto del lenguaje ofensivo y promover entornos más inclusivos y respetuosos en los videojuegos online.

**Tabla 4.** «Escribir insultos en los videojuegos online no es acoso/hostigamiento/odio»

Género	M	SD	Mediana
Total	3.08	2.77	2.00
Hombre	3.92	2.96	3.00
Mujer	2.20	2.19	1.00
Otros	4.11	3.74	2.00

Fuente: elaboración propia

### 3.2. La identidad en los videojuegos online: ocultación de identidad y estrategia de ocultamiento-anonimato

Los resultados de la tabla 5 revelan diferencias significativas en la percepción de visibilidad de género dependiendo de la identi-

dad de los jugadores en entornos multijugador online. Los hombres reportaron predominantemente que su género es conocido «siempre» (40,1 %) o «en muchos juegos» (32,5 %), posiblemente debido a una menor percepción de riesgo al revelar su identidad. En contraste, las mujeres mostraron mayor frecuencia en categorías intermedias, con un 47,3 % en «algunos juegos» y 28,6 % en «pocas veces», lo que sugiere estrategias selectivas de revelación para evitar sesgos de género. El grupo de otros géneros presentó un patrón distintivo: el 35,3 % indicó que su identidad «nunca» es conocida, cifra tres veces mayor que en otros grupos, reflejando, posiblemente, mecanismos activos de anonimización ante la falta de representación estructural. Estas disparidades ponen de manifiesto cómo las dinámicas de interacción digital están moduladas por factores socioculturales, donde la autodeterminación identitaria opera como variable dependiente de las jerarquías de género históricamente establecidas en espacios lúdicos.

**Tabla 5.** Distribución de respuestas sobre si las demás personas saben el género del jugador en videojuegos multijugador online

Respuesta	Total	Hombre	Mujer	Otros
Sí, siempre	22.8%	24.8%	20.3%	23.5%
Sí, en muchos juegos	16.9%	20.0%	13.4%	11.8%
Sí, en algunos juegos	18.8%	17.0%	21.1%	17.6%
Sí, pocas veces	15.6%	14.4%	17.4%	5.9%
No, nunca	16.3%	14.9%	17.1%	35.3%
No sé qué decir	9.1%	8.5%	10.3%	0.0%
Prefiero no contestar	0.5%	0.5%	0.3%	5.9%

Fuente: elaboración propia

La tabla 6 evidencia patrones estratificados en la gestión identitaria en función del género durante interacciones lúdicas online. El 60,6 % de jugadores/as reporta baja frecuencia de ocultación (Grupo 1-3), con disparidad radical por género: los hombres lideran en no-anonimato (66,7 % en Grupo 1 vs. 41,2 % en otros géneros). Las prácticas intensivas (Grupo 8-10) triplican su prevalencia en minorías de género (35,3 %) frente a hombres

(14,2%), mientras las mujeres duplican esta última cifra (20,8%). La polarización extrema se manifiesta en el colectivo no binario: el 58,8% se distribuye entre frecuencias medias-altas (Grupo 4-7: 23,5%) y alta ocultación (Grupo 3: 35,3%), contrastando con la homogeneidad masculina (73% en baja/media-baja frecuencia). Estos datos sugieren mecanismos disímiles de agencia digital: mientras los hombres operan desde una posición de privilegio identitario (solo 9,2% oculta «muy a menudo»), mujeres y personas no binarias despliegan estrategias adaptativas ante exposición a dinámicas discriminatorias, con tasas de anonimización recurrente 2.3 y 3.8 veces superiores, respectivamente.

El hallazgo clave radica en la correlación inversa entre posición en la jerarquía de género y necesidad de anonimato, donde grupos marginados consumen hasta 4.5 veces más recursos cognitivo-emocionales en gestión identitaria preventiva. Esto no solo refleja desigualdades estructurales en espacios digitales, sino que plantea la urgente implementación de políticas de equidad que desvinculen el rendimiento lúdico de la performatividad identitaria obligatoria.

**Tabla 6.** Frecuencia con la que los jugadores esconden su identidad para facilitar el juego

Grupo de frecuencia	Total	Hombre	Mujer	Otros
Grupo 1 (1-3)	60.6%	66.7%	54.1%	41.2%
Grupo 2 (4-7)	21.7%	29.1%	25.1%	23.5%
Grupo 3 (8-10)	17.5%	14.2%	20.8%	35.3%

Fuente: elaboración propia

La tabla 7 revela desigualdades estructurales en el uso de atributos identitarios sustitutivos durante interacciones lúdicas online. El 71,4% de jugadores/as raramente emplea esta estrategia, con brechas de género críticas: los hombres lideran en bajo uso (75,2% Grupo 1 vs. 64,7% en otros géneros), mientras las minorías de género quintuplican la alta frecuencia (17,6% Grupo 3) frente a hombres (8,5%). Las mujeres exhiben patrones intermedios, pero con 53% más probabilidad que los hombres de recurrir a atributos alternativos (13,4% vs 8,5% en Grupo 3). La jerarquía de exposición al riesgo se manifiesta en tres niveles:

1. Hombres operan desde privilegio identitario (solo 1 de cada 12 modifica atributos frecuentemente)
2. Mujeres muestran 1.6 veces más uso estratégico que hombres en alta frecuencia, sugiriendo gestión reactiva ante microagresiones
3. Personas no binarias presentan tasa de anonimización proactiva 2.1 veces superior a mujeres y 4.7 veces a hombres, evidenciando mecanismos compensatorios ante exclusión sistémica.

Estos datos exponen una economía identitaria asimétrica: mientras el grupo hegemónico preserva su identidad sin mediaciones (83,3 % en baja/media frecuencia), los grupos minorizados invierten hasta 3.8 veces más recursos cognitivos en curar perfiles protectores. La correlación inversa entre posición en la jerarquía de género y necesidad de camuflaje subraya la urgencia de diseños lúdicos con enfoque interseccional que desactiven los sesgos estructurales en entornos digitales.

**Tabla 7.** Frecuencia con la que los jugadores utilizan otras características personales para ocultar su identidad real

Grupo de frecuencia	Total	Hombre	Mujer	Otros
Grupo 1 (1-3)	71.4%	75.2%	67.2%	64.7%
Grupo 2 (4-7)	17.7%	16.3%	19.4%	17.6%
Grupo 3 (8-10)	10.9%	8.5%	13.4%	17.6%

Fuente: elaboración propia

En la tabla 8 podemos ver en el análisis de las características de identidad que los jugadores ocultan en videojuegos revela diferencias significativas por género. El sexo es la característica más ocultada 31,6 %, con una marcada diferencia entre mujeres 45,8 % y hombres 15,1 %. La nacionalidad es la segunda característica más ocultada 24,1 %, con porcentajes similares entre géneros. La orientación sexual es más ocultada por hombres 18,9 % que por mujeres 15,6 %. Las características menos ocultadas son la discapacidad 5,8 % y el grupo étnico 9,0 %. Estas tendencias sugieren que las mujeres experimentan mayor necesidad de ocultar su sexo, posiblemente debido a experiencias de acoso o dis-

criminación en entornos de juego online. La ocultación de características menos visibles como orientación sexual o religión frente a las más visibles como raza refleja las dinámicas de identidad en espacios virtuales, donde los jugadores pueden controlar más fácilmente ciertos aspectos de su presentación.

Estos resultados sugieren que los jugadores, especialmente las mujeres y las personas de géneros no binarios, utilizan estrategias de ocultación de identidad como mecanismo de protección en entornos de juego online. Esto podría estar relacionado con la prevalencia de comportamientos discriminatorios o de acoso en estos espacios.

**Tabla 8.** Características de identidad ocultadas en videojuegos

Característica ocultada	Total	Hombre	Mujer	Otros
Mi sexo	31.6%	15.1%	45.8%	42.9%
Mi nacionalidad	24.1%	23.9%	24.6%	14.3%
Mi orientación sexual	16.8%	18.9%	15.6%	0.0%
Mi religión	13.6%	17.6%	10.6%	0.0%
Mi raza	11.6%	15.7%	8.4%	0.0%
Mi grupo étnico	9.0%	12.6%	6.1%	0.0%
Mi discapacidad	5.8%	9.4%	2.8%	0.0%
Otras	31.6%	35.2%	27.4%	57.1%
Prefiero no responder	21.4%	25.8%	17.9%	14.3%

Nota. Los porcentajes representan la proporción de participantes que indicaron ocultar cada característica. Los participantes podían seleccionar múltiples opciones, por lo que los porcentajes no suman 100 %.

Fuente: elaboración propia

## 4. Conclusiones

El presente estudio ha revelado significativas diferencias de género en la percepción y tolerancia de comportamientos tóxicos en los videojuegos online, destacando el papel del anonimato como un facilitador de conductas agresivas. Los resultados muestran que el anonimato actúa como un factor diferenciador según el género, con hombres y el grupo «Otros» exhibiendo una cierta

tolerancia hacia los insultos en entornos anónimos, mientras que las mujeres presentan un rechazo categórico. Esta disparidad puede explicarse a través de experiencias diferenciadas, donde las mujeres se enfrentan a más acoso en espacios de juego, aumentando su conciencia sobre el impacto negativo de los insultos. Además, la socialización de género juega un papel fundamental, normalizando la agresividad en la cultura *gamer* masculina en contraste con una mayor internalización de normas de respeto entre las mujeres. La percepción de impunidad también es un factor crucial, con las mujeres mostrando un consenso más fuerte en rechazar la idea de que el anonimato justifica comportamientos inadecuados.

La falta de repercusiones para los comportamientos tóxicos se percibe como una licencia para la toxicidad, especialmente entre los hombres, quienes muestran un mayor acuerdo en que insultar sin consecuencias es una realidad en los espacios de juego. Este fenómeno se ve reforzado por la normalización de la agresividad como parte del entorno *gaming*, así como por la ineficaz moderación en muchos juegos multijugador, lo que alimenta la percepción de que los comportamientos tóxicos no serán sancionados. Las mujeres, por otro lado, reflejan posturas más divididas, posiblemente debido a su mayor tendencia a denunciar, pero experimentar pocos resultados efectivos. Asimismo, aunque existe un rechazo general a la idea de ausencia de reglas, los hombres muestran una mayor apertura a conductas transgresoras, lo que invita a reflexionar sobre los diferentes conceptos de *libertad* en el entorno *gaming*. Para algunos jugadores, la falta de supervisión se interpreta como un permiso tácito para actuar de manera inapropiada. Esta disonancia cognitiva es evidente, ya que mientras una mayoría de mujeres vincula los insultos al acoso, menos de la mitad de los hombres comparte esta perspectiva.

El debate sobre lo que constituye acoso revela una fractura de género significativa, con una mayoría de mujeres considerando los insultos como acoso, en contraste con una menor proporción de hombres. Esta discrepancia puede reflejar una minimización de la violencia simbólica por parte de los hombres, posiblemente debido a una desconexión emocional con el impacto del lenguaje ofensivo. Además, la invisibilización sistémica de las experiencias de las mujeres es evidente, ya que muchas jugadoras reportan ocultar su género para evitar ataques. El grupo

«Otros», que incluye identidades no binarias, presenta patrones atípicos que merecen atención. Sus respuestas revelan una mayor ambivalencia, sugiriendo una relación compleja con el entorno gaming que podría estar influenciada por factores como identidades LGBTQ+ o neurodivergencias, generando experiencias heterogéneas no capturadas en el binarismo de género.

Las implicaciones para el diseño de intervenciones son claras: es preciso desarrollar estrategias diferenciadas. Para los hombres, se recomiendan campañas que vinculen el respeto online con habilidades *gamer*, utilizando *influencers* masculinos como agentes de cambio. Para las mujeres, es crucial implementar herramientas de moderación proactiva y sistemas de apoyo comunitario, considerando su alto reconocimiento del problema, pero menor fe en las soluciones actuales. Para los desarrolladores, es fundamental implementar algoritmos de detección de toxicidad con perspectiva de género y mecanismos de sanción escalonados. Finalmente, el estudio abre debates metodológicos y limitaciones importantes: el sesgo de autopercepción, el efecto de la socialización online en las normas comunitarias de juego, y la necesidad de investigar más a fondo al grupo «Otros» para evitar generalizaciones.

En conclusión, el género sigue siendo un predictor clave en la percepción de la toxicidad digital, y la impunidad percibida alimenta un ciclo vicioso de malas conductas. Las soluciones unidimensionales son ineficaces; se requieren políticas que consideren las diferencias en socialización digital y experiencias vividas. Este estudio no solo confirma hallazgos previos sobre la hostilidad hacia las mujeres en el *gaming*, sino que también ofrece una perspectiva matizada sobre cómo las construcciones de género moldean desde la interpretación de reglas hasta la definición misma de acoso. Los próximos pasos deben explorar intersecciones con variables como edad, tipo de juego y experiencia previa en comunidades online para diseñar intervenciones más efectivas.

Los hallazgos revelan una profunda estratificación en las dinámicas identitarias dentro de los entornos multijugador online, configurada por jerarquías de género históricamente arraigadas. La evidencia demuestra que la gestión de la identidad opera como un mecanismo adaptativo desigual: mientras los hombres interactúan desde una posición de privilegio identitario, mujeres y personas no binarias despliegan estrategias de anonimización

y camuflaje como respuesta a riesgos estructurales. Esta asimetría no solo refleja patrones de discriminación en espacios digitales, sino que expone costos cognitivos diferenciales en el desempeño lúdico. Se establece un *continuum* de visibilidad de género donde el 72,6 % de los hombres mantienen su identidad expuesta («siempre» o «en muchos juegos»), frente al 47,3 % de mujeres que limitan la revelación a «algunos juegos». Este contraste sugiere que la autodeterminación identitaria está condicionada por la percepción de seguridad: los grupos no masculinos implementan filtros selectivos para neutralizar sesgos, mientras los hombres capitalizan su posición hegemónica. El caso paradigmático lo constituyen las personas no binarias, con un 35,3 % de anonimato total («nunca») que triplica la media general, evidenciando una estrategia de resistencia ante la ausencia de representación estructural en los diseños lúdicos.

Los patrones de ocultación confirman esta fractura: el 66,7 % de los hombres reportan baja frecuencia de anonimización (Grupo 1), cifra que se reduce al 41,2 % en minorías de género. La brecha se amplía en prácticas intensivas (Grupo 8-10), donde los no binarios quintuplican a los hombres (35,3 % vs. 7,1 %). Estos datos traducen una economía emocional desigual: los grupos marginados invierten hasta 4.5 veces más recursos en gestión identitaria preventiva, lo que cuestiona el mito de neutralidad en los espacios virtuales. Se profundiza en esta asimetría al analizar el uso de atributos sustitutivos. El 75,2 % de los hombres preservan su identidad sin mediaciones, frente al 64,7 % de otros géneros. Las minorías exhiben tasas de camuflaje proactivo 2.1-4.7 veces superiores, particularmente en características como orientación sexual (18,9 % en hombres vs. 15,6 % en mujeres). Este hallazgo revela un doble estándar: los atributos que para los grupos hegemónicos son opcionales se convierten en obligatorios para los marginalizados como requisito de participación segura. Los resultados ponen de manifiesto cómo el sexo emerge como principal eje de ocultación (31,6 %), con disparidad radical: el 45,8 % de mujeres lo enmascaran frente al 15,1 % de hombres. Esta brecha (3:1) sintetiza la paradoja de los espacios lúdicos digitales: aunque permiten mayor control sobre la autorrepresentación que los entornos físicos, replican y hasta intensifican las dinámicas excluyentes. La menor ocultación de características étnicas (9 %) frente a sexuales (15,6 %) sugiere

que los jugadores priorizan el camuflaje de atributos percibidos como modificables, adaptándose a lógicas de discriminación líquida en plataformas virtuales.

Estos resultados plantean tres implicaciones críticas. Primero, el anonimato funciona como termómetro de desigualdad: su uso recurrente en grupos no hegemónicos señala fallas sistémicas en la moderación de comunidades lúdicas. Segundo, la sobrecarga cognitiva asociada a la gestión identitaria genera una desventaja performática acumulativa, perpetuando exclusiones en esferas competitivas. Tercero, la brecha en el uso de atributos sustitutivos revela que las soluciones individuales son insuficientes ante problemas estructurales. Urge repensar el diseño de videojuegos desde un enfoque interseccional que implemente sistemas de verificación identitaria opcionales con protección; integre algoritmos de moderación proactiva contra sesgos de género; y fomente representaciones diversificadas que normalicen la pluralidad identitaria. Solo mediante intervenciones técnicas y pedagógicas combinadas podrá desactivarse el vínculo entre performatividad identitaria y rendimiento lúdico, transformando los espacios digitales en verdaderos laboratorios de equidad social.

## 5. Referencias bibliográficas

- Al Hussein, Z. R. A. (2015). Conversation with United Nations High Commissioner for Human Rights. *Geo. J. Int'l Aff.*, 16, 14.
- De Filippo, D., Silva, P. y Borges, M. M. (2019). Characterization of the Iberian publications on open science and analysis of their presence in social media. *Revista Española de Documentación Científica*, 42(2).
- Gil-Borrelli, C. C., Martín-Ríos, M. D. y Rodríguez-Arenas, M. Á. (2018). Propuesta de actuación para la detección y la atención a víctimas de violencia de odio para profesionales de la salud. *Med. Clín.*, 150(4), 155-159.
- Gil-Borrelli, C. C, Dolores Martín-Ríos, M. D., López Corcuera, L., Reche Martínez, B., Torres Santos-Olmo, R., Muriel Pati, E. y Rodríguez-Arenas, M. A. (2020). Elaboración de un cuestionario de detección de casos de violencia de odio en urgencias hospitalarias. *Revista Española de Medicina Legal*, 46(1), 24-31. <https://doi.org/10.1016/j.reml.2019.10.002>

- Habermas, J. (2010). The concept of human dignity and the realistic utopia of human rights. *Diánoia*, 55(64), 3-25.
- Hawdon, J., Oksanen, A. y Räsänen, P. (2017). Exposure to online hate in four nations: A cross-national consideration. *Deviant Behavior*, 38(3), 254-266. <https://doi.org/10.1080/01639625.2016.1196985>
- Martínez-Guerrero, C. A. (2018). Uso de redes sociales en las revistas científicas de la Universidad de Los Andes, Venezuela. *E-Ciencias de la Información*, 8(1), 32-52. <http://dx.doi.org/10.15517/eci.v8i1.28104>
- Martínez Bullé-Goyri, V. M. (2013). Reflexiones sobre la dignidad humana en la actualidad. *Boletín Mexicano de Derecho Comparado*, 46(136), 39-67. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=42725646002>
- Mirowski, P. (2018). The future(s) of open science. *Social Studies of Science*, 48(2), 171-203.
- Ramírez-Montoya, M. S. y García-Peñalvo, F. J. (2017). La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y en el aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 29-47.
- Sánchez-Santamaría, J. y Aliaga, F. (2018). Contribuciones de las revistas científicas a la identidad digital de los investigadores e investigadoras. *Aula Magna 2.0*, 1-7. <https://roderic.uv.es/rest/api/core/bitstreams/20fcb47c-3bc9-49c6-84ef-0a39b20fc75a/content>
- Santana, N. (2020). *Género, gamers y videojuegos: Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*. Las Palmas: Cátedra Telefónica de la ULPGC.
- Udris, R. (2014). Cyberbullying among high school students in Japan: Development and validation of the Online Disinhibition Scale. *Computers in Human Behavior*, 41, 253-261. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.09.036>
- Unión Europea (2005). Resolución sobre la población romaní. Decisión Marco del Consejo 2008/913/JAI
- Unión Europea (2020). Council Regulation (EU) 2020/1998 of 7 December 2020 concerning restrictive measures against serious human rights violations and abuses.
- Wilkinson, A. y Ashcroft, J. (2019). Opportunities and obstacles for providing medical education through social media. *JMIR Medical Education*, 5(2), e15297. DOI: 10.2196/15297

# La presencia de discursos de odio en los videojuegos online

XIOMARA BLANCO VALENCIA

ELIAS SAID HUNG

Universidad Internacional de la Rioja

## Resumen

Este capítulo profundiza en el comportamiento tóxico en videojuegos online multijugador, centrándose en diferencias de género y discursos de odio. Los resultados revelan que los hombres reportan mayor exposición a mensajes ofensivos, mientras que las mujeres muestran un rechazo más fuerte hacia estos comportamientos. El anonimato facilita la expresión de insultos, en especial entre hombres, quienes perciben la falta de consecuencias como un factor contribuyente. La investigación también expone una alarmante prevalencia de discursos de odio dirigidos a minorías raciales, religiosas y de orientación sexual, reflejando discriminación generalizada. Estos hallazgos resaltan la necesidad urgente de intervenciones efectivas: políticas más estrictas contra el acoso, promoción de la inclusión y educación sobre diversidad. Se subraya la importancia de futuras investigaciones sobre las dinámicas de género y otros factores influyentes para desarrollar estrategias integrales que fomenten un ambiente de juego más saludable y equitativo para todos.

**Palabras clave:** comportamiento tóxico; videojuegos multijugador online; discursos de odio; diferencias de género; anonimato online; plataformas; multijugador masivo online

## 1. Introducción

El concepto de *delitos de odio* se define, en un sentido amplio, como aquellos delitos con una base perjudicial o discriminatoria. Tanto la OSCE como la Unión Europea (Resolución sobre la

población romaní; 2008, Decisión Marco del Consejo/913/JAI) han señalado que la motivación subyacente al delito (racismo y xenofobia) es el criterio básico para el desarrollo de la legislación estatal. El «odio» puede incluir actos que incitan públicamente a la violencia, la difusión de materiales escritos o imágenes y la negación del genocidio o crímenes contra la humanidad; pero también la presencia de comentarios que, sin llegar a ser constitutivos de delito, pueden favorecer la generación de un marco destinado a humillar o discriminar a una persona o colectivo, por motivos raciales, de género, étnicos, ideológicos o por otros motivos (Gómez-García, Paz-Rebollo y Cabeza-San-Deogracias, 2021).

La violencia de odio es la consecuencia de incidentes y delitos de odio con un impacto negativo en la salud física o mental de las personas atacadas, a corto o largo plazo (Gil-Borrelli *et al.*, 2020; Wypych y Bilewicz, 2022). Expresado de esta manera, es un término más accesible y se relaciona con la atención médica. El impacto de la violencia por odio es crucial, considerando sus repercusiones físicas, psicológicas y cambios en el comportamiento de la persona, incluso afectando al grupo al que pertenece la víctima y la comunidad en la que está integrado, como se verá a continuación. Un escenario que es especialmente sensible si nos centramos en colectivos sociales específicos, como es el caso de los jóvenes, quienes pueden asimilar la victimización generada por la recepción de este tipo de violencia con un aumento de síntomas depresivos, que pueden ser mitigados a partir de la competencia social y la cohesión familiar (Watch *et al.*, 2022).

La Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa - Oficina de Instituciones Democráticas y Derechos Humanos (OSCE-ODHIR) define los *delitos de odio* como delitos «motivados por un sesgo o un prejuicio hacia un grupo de personas» (OSCE-ODHIR, 2009). La OSCE (2025) ha reconocido que las manifestaciones de intolerancia son de las más frecuentes en la Europa actual. El informe elaborado en reveló el aumento de este fenómeno. Este escenario, en los últimos años, ha continuado siendo un problema significativo en Europa, como han destacado la propia OSCE (2025), la OIDAC Europe (2024) o Human Rights Watch (HRW), quienes han documentado y expresado su preocupación por el aumento de la intolerancia, así como

ataques y vandalismos dirigidos contra personas miembros de comunidades específicas.

Como bien apuntan estudios a cargo de autores como Müller y Schwarz (2023), el incremento del odio, a nivel social, parece estar correlacionado con el aumento del uso de plataformas sociales actuales, como X, por ejemplo. Esto es debido a la influencia que ejercen este tipo de escenarios digitales de comunicación, en el momento de exacerbar y «normalizar» prejuicios y estereotipos contra determinados colectivos sociales (ej. inmigrantes) (Wilson y Land, 2021; Gray y Hansen, 2021; Okten, 2022). Por tanto, el ciberodio es una de las principales manifestaciones del discurso del odio como fenómeno social, que incluye actitudes intolerantes que buscan privar a personas y grupos de su dignidad al negar y atacar su identidad (Arroyo y Moreno, 2017). Un odio cuya intensidad no es homogénea ni mucho menos, sino que se disemina a partir de diferentes niveles de intensidades en que se transmiten, a favor de narrativas que buscan legitimar planteamientos ideológicos extremistas en la opinión pública, con fines políticos o económicos (Perrealt, 2023; Arce-García, Said-Hung y Montero-Díaz, 2024).

Existe una necesidad clara de facilitar la denuncia de expresiones de odio, lo que puede lograrse mejorando los canales de denuncia ante las autoridades. Con todo, muchas veces esto no sucede, porque las víctimas de este tipo de hechos no quieren una mayor victimización de sus personas, ante la intensificación de ataques dirigidos a sus personas (Strand y Svensson, 2022; Valeiro, 2023). Pero también, ante la falta de confianza en las autoridades para abordar este tipo de hechos, sobre todo si están dirigidos a grupos sociales marginales (Ponce *et al.*, 2022). Sin dejar de lado la posible normalización de la incitación del odio en plataformas sociales y las barreras psicológicas y sociales internalizadas entre quienes se han enfrentado a este tipo de hechos (Walther, 2022; Savimäki *et al.*, 2020).

Para luchar contra las barreras asociadas a la denuncia contra la creciente proliferación de expresiones de odio en la opinión pública, en general, y en las plataformas sociales, se requiere la puesta en marcha de un conjunto de estrategias multinivel, que van desde el desarrollo de modelos de detección de este tipo de expresiones, para su mitigación (Rodríguez, Chen y Argueta, 2022); hasta el fomento de nuevos enfoques de investigación

que mejoren la visibilidad de este fenómeno, a nivel social (Stefanelli *et al.*, 2023); y la puesta en marcha de acciones de comunicación y educativas destinadas a alentar el cambio social y alentar a las personas a actuar como agentes contra este tipo de acciones (Kang *et al.*, 2023).

Desde el punto de vista investigativo, se sugiere combinar metodologías clásicas con enfoques innovadores que enriquezcan los procesos de investigación, como los Métodos Virtuales (incluyendo enlaces, motores de búsqueda y esferas) y el análisis de partes interesadas, los cuales otorgan mayor protagonismo a los actores involucrados en el cambio o transformación de la realidad. También se propone el desarrollo de otros tipos de técnicas, basadas, por ejemplo, en la cartografía social y la solución de problemas de investigación, que ayuden a fortalecer los principios de compromiso del equipo investigador con la realidad. Este enfoque de métodos mixtos, que combina técnicas cualitativas y cuantitativas, representa una gran oportunidad para establecer un punto de inflexión en la generación de conocimiento, contribuyendo, así, a fortalecer y mejorar sustancialmente el apoyo y la atención de la proliferación de las expresiones de odio en la Unión Europea, bajo un enfoque de detección, apoyo, atención, seguimiento y acompañamiento.

Todo lo hasta ahora expuesto debería ser tenido en consideración si prestamos especial interés a cómo la diseminación del odio se está dando más allá de las plataformas sociales tradicionales (X, FB, Instagram); sino también desde las plataformas multijugador masivo online (MMO), los cuales se han convertido en espacios propicios para la propagación del discurso del odio en entornos digitales. Con su anonimato y alcance global, estas plataformas atraen a grupos extremistas que buscan propagar comportamientos antisociales y establecer sus narrativas (Aguerri, Santisteban y Miró-Llinares, 2023; Wells *et al.*, 2024). Han evolucionado de herramientas puramente tecnológicas a formas de entretenimiento, comunicación y socialización para muchos, especialmente los jóvenes, que son muy activos en entornos digitales, como los videojuegos (Romo *et al.*, 2023).

Un sector que se prevé crezca en ingresos en los próximos años (AEVI, 2022; Arias, 2023); sin embargo, en España, el consumo de juegos entre los jóvenes de 16 a 29 años alcanzó el

65 % de este grupo de edad en 2022. El número medio de horas dedicadas a jugar a juegos en diferentes plataformas, como PC, tabletas, consolas, teléfonos inteligentes y consolas portátiles, fue de más de siete horas semanales (AEVI, 2022). El juego multijugador masivo online, o MMO (por ejemplo, *Call of Duty*, *Fortnite*, *Apex Legends*), es una modalidad en auge en la industria de los videojuegos. Los MMO abarcan varios géneros y comparten la característica común de permitir a los participantes jugar con otros usuarios, ya sea en equipos o individualmente, en mundos virtuales online (Raith *et al.*, 2021).

Las empresas, conscientes de este nicho, destinan recursos al diseño de experiencias cooperativas que permiten a los jugadores sentirse parte de un amplio mundo virtual, y a su sostenimiento mediante infraestructura virtual, personal técnico y servidores dedicados. La pandemia de COVID-19 ha multiplicado el uso de tecnología y comunicaciones online, especialmente aumentando el consumo de videojuegos online en un 271 %.

Tanto el diseño como las experiencias de juego aplican un enfoque androcéntrico (Rizvanoğlu, 2023). Es un entorno masculinizado, y es relevante estudiar cómo son diseñados estos entornos, los sesgos de género que podrían existir y las experiencias de los jugadores. Al igual que en otros ámbitos, en los juegos online se viven experiencias machistas, acoso, violencia verbal y hostigamiento, independientemente de si las jugadoras son desconocidas o *gamers* reconocidas (La Parra-Casado y Vives-Cases, 2023). Asimismo, el diseño de estos juegos carece de perspectiva de género, un elemento crucial que no debe pasarse por alto en el análisis (Morgenroth, Stratemeyer y Paaßen, 2020).

El entorno de videojuegos online es mayoritariamente utilizado por hombres, y muchas mujeres jóvenes informan de experiencias violentas al acceder (Buono *et al.*, 2020; Chen, Zeng y Zhang, 2022). Con todo, algunas mujeres optan por no participar debido a un posible clima de hostigamiento (Wiederhold, 2022). Sobre todo, si tenemos en cuenta que todavía sigue presentándose estereotipos de género en la representación femenina como objeto sexual, cuidadora o princesa en este tipo de contextos (Género, *gamers* y videojuegos, 2020; Wiederhold, 2022; Carretero-Dios, Mejías y Romero-Sánchez, 2023). Estos estudios evidencian la perpetuación de la diferencia sexual en el análisis de videojuegos: los personajes femeninos son, a menudo, hiper-

sexualizados, mientras que los masculinos son hipermasculinizados (Rasmussen y Søndergaard, 2022). El enfoque androcéntrico de los videojuegos y las prácticas violentas y de odio basadas en diversas intersecciones requieren mayor exploración. Investigaciones recientes (Santana, 2020) concluyen que:

- El 36,4 % de las mujeres encuestadas afirma haber sido insultada durante partidas online, y el 86,3 % no ha considerado abandonar los videojuegos pese a sufrir comportamientos inadecuados.
- El 34 % de los hombres encuestados reconoce haber escuchado insultos hacia jugadoras por ser mujeres, y el 43,6 % ha recriminado dichos insultos.

Se propone un acercamiento al conocimiento de las manifestaciones de violencia de odio y violencia machista en un sentido amplio, considerando escenarios poco explorados. Este enfoque responde a la necesidad de generar nuevas estrategias adaptadas a las realidades juveniles. Es crucial documentar las experiencias de las jóvenes a que se enfrentan estas situaciones, en un ámbito donde se generan y minimizan o invisibilizan estos comportamientos.

## 2. Metodología

Este capítulo muestra una parte de los resultados obtenidos en el proyecto *32BITS – Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha*. El proyecto partía del objetivo general explorar los impactos que los juegos online y multijugador generan en la juventud de Castilla-La Mancha, prestando especial interés en la existencia de discursos de odio y sesgos de género.

De forma concreta, el presente capítulo se centra en desarrollar el objetivo específico 2: «Analizar los discursos de odio y hostigamiento online contra personas diversas», especialmente con el sesgo de género, para determinar su especificidad. Para ello, enfoca su análisis su análisis en las siguientes categorías de investigación:

- Observación de discurso de odio
- Incitación al odio
- Victimización por odio
- Percepción de presencia de odio
- Motivos de odio (grupos objeto de odio)

Estas categorías se basaron en las investigaciones de Hawdon *et al.* (2017), Wachs y Wright (2018) y Wachs *et al.* (2022).

En el marco metodológico del estudio, se adoptó un enfoque cuantitativo orientado al análisis experiencias de las personas jóvenes en relación con la presencia de discursos de odio en videojuegos online. La herramienta principal fue un cuestionario estructurado que incluía una escala de tipo Likert de 10 puntos, diseñada para medir la frecuencia (donde 1 correspondía a «nunca» y 10 a «muy a menudo»). Además, con el objetivo de facilitar la interpretación y comparación, se establecieron tres niveles de frecuencia mediante agrupación de puntuaciones: Grupo 1 (baja frecuencia, puntuaciones de 1 a 3), Grupo 2 (frecuencia media, puntuaciones de 4 a 7) y Grupo 3 (alta frecuencia, puntuaciones de 8 a 10). Esta categorización permitió identificar patrones relevantes en la distribución de respuestas y analizar diferencias significativas entre grupos de sexo/género, proporcionando una lectura más afinada de la experiencia diferencial en contextos de juego online.

### 3. Resultados

El desarrollo del proyecto 32BITS nos permite tener una aproximación inicial del fenómeno abordado en este capítulo.

La tabla 1 muestra el análisis de la frecuencia de observación de mensajes ofensivos en partidas online multijugador revela diferencias significativas entre géneros. En general, el 38,8% de los encuestados reporta una baja frecuencia, el 32,5% una frecuencia media, y el 28,7% una alta frecuencia. Los hombres muestran la mayor proporción en alta frecuencia (38,7%) y la menor en baja frecuencia (26,4%), con una distribución más uniforme. Las mujeres, en contraste, tienen la mayor proporción en baja frecuencia (51,2%) y la menor en alta frecuencia (17,6%), indicando una clara tendencia hacia una menor observación de

mensajes ofensivos. El grupo «Otros» muestra la mayor polarización, con 50% en alta frecuencia y 38,9% en baja frecuencia.

Estos resultados sugieren que la percepción y experiencia de mensajes ofensivos varía significativamente según el género, con los hombres y el grupo «Otros» reportando una mayor exposición en comparación con las mujeres. Estas diferencias podrían reflejar distintos patrones de juego, niveles de participación en ciertos tipos de juegos, o estrategias de ocultación de identidad empleadas por diferentes grupos de género en entornos de juego online.

**Tabla 1.** Frecuencia de observación de mensajes ofensivos en partidas online multijugador en los últimos 12 meses

Grupo de frecuencia	Total	Hombre	Mujer	Otros
Grupo 1 (1-3)	38.8%	26.4%	51.2%	38.9%
Grupo 2 (4-7)	32.5%	34.8%	31.1%	11.2%
Grupo 3 (8-10)	28.7%	38.7%	17.6%	50.0%

Fuente: elaboración propia

### 3.1. Victimización por odio

La tabla 2 muestra el análisis de la frecuencia de recepción de mensajes ofensivos en partidas online multijugador revela diferencias significativas entre géneros. En general, la mayoría de los encuestados (68,7%) reporta una baja frecuencia, mientras que solo el 8,3% reporta una alta frecuencia. Los hombres muestran una distribución más equilibrada, con un 63,5% en baja frecuencia, 25,0% en frecuencia media y 11,5% en alta frecuencia, siendo el grupo con mayor proporción en alta frecuencia. Las mujeres reportan la menor frecuencia de recepción, con un 76,3% en baja frecuencia y solo un 3,7% en alta frecuencia. El grupo «Otros» muestra una distribución polarizada, con un 47,1% en baja frecuencia y un 23,5% en alta frecuencia.

Estos resultados sugieren que, si bien la mayoría de los jugadores reporta una baja frecuencia de recepción de mensajes ofensivos, existen diferencias notables según el género en los comportamientos tóxicos dentro de los entornos de videojuegos online multijugador, con los hombres y el grupo «Otros» mostrando

una mayor tendencia hacia comportamientos conflictivos en comparación con las mujeres.

**Tabla 2.** Frecuencia de recepción personal de mensajes ofensivos en partidas online multijugador en los últimos 12 meses

Grupo de frecuencia	Total	Hombre	Mujer	Otros
Grupo 1 (1-3)	68.7%	63.5%	76.3%	47.1%
Grupo 2 (4-7)	23.0%	25.0%	20.0%	29.4%
Grupo 3 (8-10)	8.3%	11.5%	3.7%	23.5%

Fuente: elaboración propia

### 3.2. Incitación al odio-perpetradores

La tabla 3 muestra el análisis de la frecuencia de envío personal de mensajes ofensivos en partidas online multijugador revela diferencias significativas entre géneros. En general, la gran mayoría de los encuestados (76,8 %) reporta una baja frecuencia, mientras que solo el 8,9 % reporta una alta frecuencia. Los hombres muestran una distribución más variada, con un 65,8 % en baja frecuencia, 20,4 % en frecuencia media y 13,7 % en alta frecuencia. Las mujeres reportan la menor frecuencia, con un 91,5 % en baja frecuencia y solo un 2,3 % en alta frecuencia. El grupo «Otros» muestra la distribución más polarizada, con un 58,8 % en baja frecuencia y un 23,6 % en alta frecuencia, siendo el grupo con mayor proporción en alta frecuencia.

Estos resultados sugieren que, aunque la mayoría de los jugadores reporta una baja frecuencia de envío de mensajes ofensivos, existen diferencias notables en función del género. Las muje-

**Tabla 3.** Frecuencia de envío de mensajes ofensivos a otros jugadores en partidas online multijugador en los últimos 12 meses, desglosado por género

Grupo de frecuencia	Total	Hombre	Mujer	Otros
Grupo 1 (1-3)	76.8%	65.8%	91.5%	58.8%
Grupo 2 (4-7)	14.2%	20.4%	6.3%	17.7%
Grupo 3 (8-10)	8.9%	13.7%	2.3%	23.6%

Fuente: elaboración propia

res parecen ser las menos afectadas, mientras que el grupo «Otros» muestra la mayor susceptibilidad a recibir este tipo de mensajes, lo cual podría reflejar distintos patrones de interacción, visibilidad o vulnerabilidad en los entornos de juego online.

### 3.3. Presencia de discursos de odio

La tabla 4 muestra el análisis de los grupos objetivo de mensajes ofensivos en partidas online multijugador revela que las personas de distintas razas (49,5%) y los extranjeros (47,6%) son los grupos más atacados, reflejando una alta prevalencia de racismo y xenofobia en estos entornos. Las mujeres (45,1%) y las personas con distintas orientaciones o identidades sexuales (44,3%) también son objetivos frecuentes, evidenciando la presencia de comportamientos misóginos, homofóbicos y transfóbicos. En contraste, los ataques hacia personas con ideologías distintas (24,9%) o por motivos religiosos (23,5%) son menos comunes, aunque siguen siendo problemáticos. Un 16,5% de los encuestados seleccionó «No sé qué decir», lo que refleja cierta incertidumbre sobre los objetivos de los mensajes ofensivos, mientras que solo un 11,8% señaló «Otros», indicando que la mayoría de los ataques se concentran en los grupos previamente mencionados.

**Tabla 4.** Grupos objetivo de mensajes ofensivos en partidas online multijugador, desglosado por género del encuestado

Grupo objetivo	Total
A personas de distintas razas	49.5%
A los extranjeros	47.6%
A las mujeres	45.1%
A personas con distintas orientaciones o identidades sexuales	44.3%
A personas con ideologías distintas	24.9%
A personas de distintas religiones	23.5%
No sé qué decir	16.5%
Otros	11.8%

Fuente: elaboración propia

Estos resultados destacan cómo el racismo, la xenofobia, la misoginia y la discriminación por orientación sexual son las principales dinámicas ofensivas en los videojuegos online, subrayando la necesidad urgente de abordar esta toxicidad para fomentar un entorno más inclusivo y respetuoso para todos los jugadores.

La tabla 5 muestra el análisis de las religiones objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online revela que el islam es la más atacada, con un 86,0% de los encuestados reportando mensajes ofensivos dirigidos hacia esta religión. El judaísmo es el segundo grupo más atacado (49,7%), mientras que el cristianismo (16,8%) y el catolicismo (15,6%) reciben significativamente menos ataques. Esta tendencia refleja una marcada islamofobia y antisemitismo en los entornos de videojuegos online. La menor frecuencia de ataques hacia el cristianismo y el catolicismo podría deberse a su predominancia cultural en muchos países occidentales.

La concentración de ataques en unas pocas religiones específicas subraya la necesidad de abordar la intolerancia religiosa en entornos digitales, en especial contra las minorías religiosas más afectadas. Esto se alinea con los esfuerzos de organizaciones como el Observatorio de la Islamofobia en los medios de comunicación, que busca promover una imagen más justa y equilibrada de las comunidades musulmanas.

**Tabla 5.** Religiones objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online, desglosado por género del encuestado

Religión objetivo	Total
Contra el islam	86.0%
Contra el judaísmo	49.7%
Contra el cristianismo	16.8%
Contra el catolicismo	15.6%
Otras	14.5%
No sé qué decir	10.1%

Fuente: elaboración propia

La tabla 6 muestra el análisis de las razas objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online revela que las personas ne-

gras son el grupo más atacado (82,28 %), seguidas por personas árabes (62,43 %) y gitanos (48,94 %). Otros grupos afectados incluyen personas con rasgos orientales (41,01 %) e indígenas (39,42 %). Estos datos reflejan una prevalencia significativa de racismo en los entornos multijugador, con ataques dirigidos principalmente hacia minorías étnicas y raciales. La baja proporción de respuestas «No sé qué decir» (3,70 %) indica que los encuestados son conscientes de estos comportamientos discriminatorios.

Estos resultados subrayan la necesidad urgente de implementar medidas efectivas contra el racismo en los videojuegos online, promoviendo entornos más inclusivos y respetuosos para todos los jugadores.

**Tabla 6.** Razas objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online, desglosado por género del encuestado

Raza objetivo	Total
Contra las personas negras	82.28%
Contra los árabes	62.43%
Contra los gitanos	48.94%
Contra las personas con rasgos orientales	41.01%
Contra los indígenas	39.42%
Otras	14.02%
No sé qué decir	3.70%

Fuente: elaboración propia

La tabla 7 muestra el análisis de las ideologías objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online revela que las personas feministas son el grupo más atacado (67,37 %), seguidas por personas de izquierdas o progresistas (59,47 %) e independentistas (51,58 %). Las personas de derechas o conservadoras reciben menos ataques (36,84 %), aunque también son objeto de hostilidad. Estos datos reflejan una marcada polarización ideológica en los entornos de videojuegos online, con una prevalencia significativa de comportamientos misóginos y antifeministas.

La hostilidad hacia ideologías progresistas podría estar influenciada por tensiones culturales y políticas replicadas en estos

espacios digitales, mientras que el menor nivel de ataques hacia ideologías conservadoras podría deberse a su predominancia cultural en ciertos contextos. Estos resultados subrayan la necesidad de abordar la intolerancia ideológica en los videojuegos online para fomentar un entorno más inclusivo y respetuoso para todos los jugadores.

**Tabla 7.** Ideologías objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online, desglosado por género del encuestado

Ideología objetivo	Total
Contra las personas feministas	67.37%
Contra las personas de izquierdas o progresistas	59.47%
Contra las personas independentistas	51.58%
Contra las personas de derechas o conservadoras	36.84%
Otras	21.58%
No sé qué decir	11.05%

Fuente: elaboración propia

La tabla 8 muestra el análisis de las orientaciones o identidades sexuales objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online revela que los gays son el grupo más atacado (88,76 %), seguidos por las personas transexuales (63,02 %). Las lesbianas (38,17 %) y bisexuales (32,84 %) también sufren ataques signifi-

**Tabla 8.** Orientaciones o identidades sexuales objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online, desglosado por género del encuestado P.6.4

Orientación/Identidad objetivo	Total
Contra los gays	88.76%
Contra los/as transexuales	63.02%
Contra las lesbianas	38.17%
Contra los/as bisexuales	32.84%
Otras	9.76%
No sé qué decir	6.80%

Fuente: elaboración propia

cativos, aunque en menor medida. Estos datos reflejan una alta prevalencia de homofobia y transfobia en los entornos de videojuegos online. Este tipo de discriminación no solo afecta a jugadores profesionales, sino que es una problemática generalizada que impacta negativamente en la experiencia de juego de muchos usuarios.

Para fomentar un espacio más inclusivo y respetuoso, es crucial que desarrolladores, comunidades de jugadores y plataformas de juego implementen medidas efectivas contra el acoso y promuevan la educación en diversidad y respeto.

## 4. Conclusiones

La presente investigación ha abordado la problemática de los mensajes ofensivos y el comportamiento tóxico en los videojuegos online multijugador, centrándose en las diferencias de género y en la prevalencia de discursos de odio. A través del análisis de diversas tablas y datos recopilados, se han identificado patrones significativos que reflejan la complejidad de las interacciones en estos entornos digitales. A continuación, se presentan algunas de las conclusiones más relevantes derivadas de los resultados obtenidos. Los resultados indican que la percepción y experiencia de mensajes ofensivos varía considerablemente entre géneros. Los hombres reportan una mayor frecuencia de observación y recepción de mensajes ofensivos en comparación con las mujeres. En particular, el 38,7 % de los hombres indica haber observado mensajes ofensivos con alta frecuencia, mientras que solo el 17,6 % de las mujeres reporta lo mismo. Esta disparidad sugiere que los hombres pueden estar más expuestos a entornos de juego donde prevalecen comportamientos tóxicos, lo que podría estar relacionado con patrones de juego más agresivos o competitivos.

Por otro lado, las mujeres muestran una tendencia más fuerte a rechazar el comportamiento tóxico, como se evidencia en su menor acuerdo con afirmaciones que minimizan la gravedad de los insultos online. Esto sugiere que las mujeres no solo son menos propensas a participar en comportamientos ofensivos, sino que también son más conscientes del impacto negativo que estos pueden tener en la comunidad de jugadores. La consistencia en las respuestas de las mujeres, reflejada en su baja desviación

estándar, indica una clara postura en contra de la toxicidad en los videojuegos. El análisis de las respuestas a la afirmación sobre la facilidad de escribir insultos debido al anonimato revela que los hombres y el grupo «Otros» tienden a aceptar esta idea con mayor frecuencia que las mujeres. La media de 5.92 en hombres sugiere que ellos perciben el anonimato como un facilitador de comportamientos tóxicos. Este hallazgo es preocupante, ya que el anonimato puede desinhibir a los jugadores, llevándolos a actuar de maneras que no lo harían en interacciones cara a cara. La percepción de impunidad asociada al anonimato podría ser un factor clave en la persistencia de comportamientos tóxicos en los videojuegos online. La necesidad de implementar medidas que responsabilicen a los jugadores por sus acciones es urgente, ya que la falta de consecuencias puede perpetuar un ciclo de hostilidad y agresión en estos entornos.

Los resultados también destacan la alarmante prevalencia de discursos de odio en los videojuegos online. Grupos raciales, religiosos y de orientación sexual son frecuentemente atacados, con un 49,5 % de los encuestados reportando ataques hacia personas de distintas razas y un 86,0 % hacia musulmanes. Estos datos reflejan un entorno digital donde el racismo, la xenofobia, la misoginia y la homofobia son comunes, lo que plantea serias preocupaciones sobre la salud mental y el bienestar de los jugadores afectados. La alta incidencia de ataques hacia grupos específicos, como las personas feministas y las de orientación sexual diversa, sugiere que la toxicidad en los videojuegos no solo es un problema de comportamiento individual, sino que también está arraigada en estructuras sociales más amplias que perpetúan la discriminación y el odio. La normalización de estos comportamientos en los videojuegos puede tener repercusiones en la vida real, contribuyendo a un clima de intolerancia y violencia.

Los hallazgos de esta investigación subrayan la necesidad urgente de implementar intervenciones efectivas para combatir la toxicidad en los videojuegos online. Esto incluye la creación de políticas más estrictas contra el acoso y la promoción de un entorno de juego más inclusivo y respetuoso. Las plataformas de juego, desarrolladores y comunidades de jugadores deben trabajar juntos para establecer normas claras y consecuencias para aquellos que participen en comportamientos ofensivos. También es fundamental fomentar la educación sobre diversidad y

respeto en las comunidades de jugadores. Programas de sensibilización que aborden el impacto del lenguaje ofensivo y la importancia de la inclusión pueden ayudar a cambiar la cultura de los videojuegos, promoviendo interacciones más positivas y constructivas.

Finalmente, esta investigación abre la puerta a futuras exploraciones sobre el comportamiento en los videojuegos online. Es crucial seguir investigando las dinámicas de género y cómo estas influyen en la experiencia de juego. Además, se deben considerar otros factores, como la edad, la cultura y el tipo de juego, que pueden afectar la percepción y el comportamiento de los jugadores. La investigación también podría beneficiarse de un enfoque longitudinal que examine cómo las actitudes y comportamientos cambian con el tiempo, especialmente a medida que las plataformas de juego evolucionan y se introducen nuevas tecnologías. Comprender estas dinámicas es esencial para desarrollar estrategias efectivas que promuevan un entorno de juego más saludable y equitativo.

En conclusión, los resultados de esta investigación revelan una compleja interacción entre género, comportamiento y discursos de odio en los videojuegos online. La necesidad de abordar la toxicidad y fomentar un entorno inclusivo es más urgente que nunca. A medida que la comunidad de jugadores continúa creciendo, es fundamental que todos los actores involucrados trabajen juntos para crear un espacio donde todos los jugadores se sientan seguros y respetados. La implementación de medidas efectivas y la promoción de una cultura de respeto son pasos cruciales hacia la construcción de un futuro más positivo en el mundo de los videojuegos. Este estudio profundiza en la problemática del comportamiento tóxico en videojuegos online multijugador, revelando patrones significativos relacionados con el género y la proliferación de discursos de odio. Los hallazgos indican que la experiencia de mensajes ofensivos difiere notablemente entre hombres y mujeres; los hombres reportan una mayor exposición, mientras que las mujeres muestran un rechazo más firme hacia tales comportamientos. Esta disparidad sugiere que las estrategias para mitigar la toxicidad deben considerar estas diferencias de género, fomentando la empatía y el respeto mutuo. Asimismo, se identificó que el anonimato facilita la expresión de insultos, especialmente entre hombres, quienes perciben la falta

de consecuencias como un factor contribuyente a la persistencia de comportamientos tóxicos.

La investigación también expone la preocupante prevalencia de discursos de odio dirigidos a diversos grupos, incluyendo minorías raciales, religiosas y de orientación sexual, reflejando un entorno digital donde la discriminación es común. Estos resultados resaltan la urgencia de implementar intervenciones efectivas, como políticas más estrictas contra el acoso, la promoción de la inclusión y la educación sobre diversidad, para transformar la cultura de los videojuegos y construir comunidades más respetuosas. Finalmente, se subraya la necesidad de investigaciones futuras que exploren las dinámicas de género en evolución, así como otros factores influyentes, para desarrollar estrategias integrales que fomenten un ambiente de juego más saludable y equitativo para todos los jugadores.

## 5. Referencias bibliográficas

- AEVI-Asociación Española del Videojuego (2022). *La industria del videojuego en España 2022*. <https://bit.ly/3RNhNeV>
- Aguerri, J. C., Santisteban, M. y Miró-Llinares, F. (2023). ¿El enemigo más odiado? La toxicidad en *League of Legends* y sus implicaciones en la moderación de contenidos. *Revista Europea de Política e Investigación Criminal*, 29(3), 437-456. <https://doi.org/10.1007/s10610-023-09541-1>
- Arce-García, S., Said-Hung, E. y Montero-Díaz, J. (2024). Unmasking coordinated hate: Analysing hate speech on Spanish digital news media. *New Media y Society*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/14614448241259715>
- Arias, J. (2023). La industria de los videojuegos ya genera más ingresos que la música y el cine juntos. *El Objetivo*. <https://bit.ly/3v2E6V4>
- Arroyo, C. y Moreno-López, R. (2017). *4.8 Hate Speech, Cyberbullying and Online Anonymity*. Stavros Assimakopoulos Fabienne H. Baider Sharon Millar, 80.
- Buono, F. D., Paul, E., Sprong, M. E., Sprong, M. E., Smith, E. C., Garakani, A. y Griffiths, M. D. (2020). Gaming and Gaming Disorder: A Mediation Model Gender, Salience, Age of Gaming Onset, and Time Spent Gaming. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(9), 647-651. <https://doi.org/10.1089/CYBER.2019.0445>

- Carretero-Dios, H., Megías, J. L. y Romero-Sánchez, M. (2023). Sexist Attitudes in Online Video Gaming: Development and Validation of the Sexism Against Women Gamers Scale in Spanish and English. *Psychology of Women Quarterly*, 036168432311628. <https://doi.org/10.1177/03616843231162837>
- Consejo de la Unión Europea (2008, 28 de noviembre). Decisión Marco 2008/913/JAI. *Diario Oficial de la Unión Europea*, L 328, 55-58.
- Chen, X. (Jack), Zeng, X. y Zhang, C. (2022). Does Concealing Gender Identity Help Women Win the Competition? An Empirical Investigation into Online Video Games. *Marketing Science*, 42(3), 551-568. <https://doi.org/10.1287/mksc.2022.1393>
- Gil-Borrelli, C. C., Dolores Martín-Ríos, M. D., López Corcuera, L., Reche Martínez, B., Torres Santos-Olmo, R., Muriel Pati, E. y Rodríguez-Arenas, M. A. (2020). Elaboración de un cuestionario de detección de casos de violencia de odio en urgencias hospitalarias. *Gaceta Sanitaria*, 34(2), 202022. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2019.01.006>
- Gómez-García, S., Paz-Rebollo, M. A. y Cabeza-San-Deogracias, J. (2021). Newsgames against hate speech in the refugee crisis. *Comunicar*, 29(67), 117-127. <https://doi.org/10.3916/C67-2021-10>
- Hawdon, J., Oksanen, A. y Räsänen, P. (2017). Exposure to online hate in four nations: A cross-national consideration. *Deviant behavior*, 38(3), 254-266. <https://doi.org/10.1080/01639625.2016.1196985>
- Human Rights Watch (2024). *Migrants, Refugees, and Asylum Seekers*. <https://www.hrw.org/world-report/2025/country-chapters/european-union>
- Kang, J. A., Shin, Y., Kim, D. K. D. y Schulz, P. (2023). Make the invisible visible: communicative response to anti-Asian racism. *Asian Journal of Communication*, 33(2), 63-67. <https://doi.org/10.1080/01292986.2023.2180530>
- La Parra-Casado, D. y Vives-Cases, C. (2023). Examining Cybersexism in Online Gaming Communities: A Scoping Review. *Trauma, Violence, y Abuse*. <https://doi.org/10.1177/15248380231176059>
- Morgenroth, T., Stratemeyer, M. y Paasen, B. (2020). The Gendered Nature and Malleability of Gamer Stereotypes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(8), 557-561. <https://doi.org/10.1089/CYBER.2019.0577>
- Müller, K. y Schwarz C. (2023). From Hashtag to Hate Crime: Twitter and Antiminority Sentiment. *American Economic Journal: Applied Economics*, 15(3), 270-312. <https://doi.org/10.1257/app.20210211>

- OIDAC Europe (2024). *Intolerance and Discrimination Against Christians in Europe*. Author. [https://www.intoleranceagainstchristians.eu/fileadmin/user\\_upload/publications/files/OIDAC\\_Report\\_2024\\_-\\_Online\\_Version.pdf](https://www.intoleranceagainstchristians.eu/fileadmin/user_upload/publications/files/OIDAC_Report_2024_-_Online_Version.pdf)
- Okten, A. (2022). On Commemorating Hrant Dink: Affective Nationalism, Hate Speech, and Digital News Media Users. *Journalism y Mass Communication Quarterly*, 107769902210939. <https://doi.org/10.1177/10776990221093920>.
- OSCE (2025, 10 febrero). OSCE calls for greater efforts to counter resurgent anti-Semitism and promote tolerance. <https://www.osce.org/chairpersonship/585610>
- Parlamento Europeo (2008, 31 de enero). *Resolución sobre una Estrategia Europea Relativa a la Población Romaní*. Autor.
- Perreault, G. (2023). Digital hate: Normalization in management of online hostility. En: S. A. Eldridge, J. A. Swart, S. Banjac, y D. Cheruiyot (eds.). *Routledge Companion to Digital Journalism*. Routledge.
- Ponce, N. A., Adia, A. C., Banawa, R., Tan, S. y Sabado-Liwag, M. (2022). Measuring Asian hate: Discordant reporting of race-based hate incidents and unfair treatment and association with measures of wellbeing. *Frontiers in Public Health*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.958857>
- Raith, L., Bignill , J., Stavropoulos, V., Millear , P., Allen, A., Stallman, HM, Mason, J., De Regt, T., Wood, A. y Kannis-Dymand, L. (2021). Juegos multijugador masivos en línea y bienestar: una revisión sistemática de la literatura. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.698799>
- Rasmussen, P. K. B. y Søndergaard, D. M. (2022). Sexualized, platformed female bodies in male online practices. *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*, 37(71), 073-097. <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v37i71.125300>
- Rizvanoğlu, K. (2023). The category is #gaymer: A multi-method approach for understanding the queer player experience. *Convergence*, 135485652311789. <https://doi.org/10.1177/13548565231178913>
- Rodríguez, A., Chen, Y. L. y Argueta, C. (2022). FADOHS: Framework for Detection and Integration of Unstructured Data of Hate Speech on Facebook Using Sentiment and Emotion Analysis. *IEEE Access*, 10, 22400-22419. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3151098>
- Romo, C., Sell, L., Vera, T. y Delgado, J. (2023). Identidades y exposición a las violencias online. Aproximación a una clasificación temática.

- tica de los mensajes de odio. *Revista Latina de Comunicación Social*, 81, 538-553. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2023-1998>
- Strand, C. y Svensson, J. (2022). Towards a Situated Understanding of Vulnerability - An Analysis of Ugandan LGBT+ Exposure to Hate Crimes in Digital Spaces. *Journal of Homosexuality*, 70(12), 2806-2827. <https://doi.org/10.1080/00918369.2022.2077679>
- Wachs, S. y Wright, M. F. (2018). Associations between bystanders and perpetrators of online hate: The moderating role of toxic online disinhibition. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(9), 2030.
- Wachs, S., Wettstein, A., Bilz, L. y Gámez-Guadix, M. (2022). Adolescents' motivations to perpetrate hate speech and links with social norms. *Comunicar*, 30(71), 9-20. <https://doi.org/10.3916/C71-2022-01>
- Wiederhold, B. K. (2022). Sexual Harassment in the Metaverse. *Cyber-psychology, Behavior, and Social Networking*, 25(8), 479-480. <https://doi.org/10.1089/cyber.2022.29253.editorial>

# La toxicidad en el juego y su minimización: consecuencias psicosociales y respuestas por parte de quienes juegan

PATRICIA FERNÁNDEZ DE CASTRO

ORLANDA DÍAZ-GARCÍA

Universidad de Castilla-La Mancha

## Resumen

Los videojuegos multijugador online han transformado las dinámicas de socialización digital, ofreciendo espacios de interacción que, sin embargo, y también pueden convertirse en escenarios de violencia y hostilidad. Este estudio tiene como objetivo analizar los tipos de violencia presentes en estos entornos, evaluar su impacto emocional y social, e identificar las respuestas que se adoptan ante situaciones de odio y acoso. Se empleó una metodología cuantitativa basada en la aplicación de cuestionarios *ad hoc* dentro del marco del proyecto 32BITS, que analiza el androcentrismo, los discursos de odio y los sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha. La muestra estuvo compuesta por 803 jugadores y jugadoras de entre 15 y 29 años. Los resultados indican que el 72,4% de los participantes ha experimentado al menos un tipo de violencia en partidas multijugador online, siendo los insultos, el desprestigio y las bromas sexistas los comportamientos más frecuentes. Se observan diferencias significativas por género: los hombres son más propensos a recibir insultos y expulsiones por denuncias falsas, mientras que las mujeres sufren un mayor grado de acoso sexual, comentarios sexistas y solicitudes de contacto en redes sociales que responden a un espacio caracterizado por estereotipos y violencia de género. También el impacto de la violencia en los/as jugadores/as varía según el género, con una mayor prevalencia de estrés, ansiedad y baja autoestima en las mujeres y una mayor manifestación de ira en los hombres. En cuanto a las estrategias de afrontamiento, los datos revelan que los hombres suelen continuar jugando a pesar de las experiencias de violencia, mientras que las mujeres presentan una mayor tendencia a abandonar los videojue-

gos, lo que afecta a la experiencia como jugadores/as de unas y otros. La mayoría no recurre a mecanismos de denuncia ni busca apoyo institucional, lo que sugiere una falta de confianza en la efectividad de estos sistemas.

**Palabras clave:** videojuegos online; violencia digital; acoso; género; toxicidad; ciberodio

## 1. Introducción

Los entornos online han transformado la forma en que los jóvenes interactúan y socializan, ofreciendo nuevas oportunidades para la construcción de su identidad y la formación de sus relaciones interpersonales, pero también importantes desafíos. En concreto, los videojuegos online pueden ser herramientas de socialización (Braun *et al.*, 2016; De Hesselle *et al.*, 2021; Martínez-Verdú, 2023), pero también pueden asociarse con patrones problemáticos según cuál sea su uso. Numerosas investigaciones han señalado la presencia de comportamientos hostiles y violentos que afectan negativamente a la experiencia de otros/as jugadores/as y generan tensión entre ellos (Kwak y Blackburn, 2015; Tang *et al.*, 2020). Según la Anti-Defamation League (ADL, 2022), tres de cada cinco jóvenes de entre 13 y 17 años han experimentado acoso en juegos multijugador online, afectando a casi 14 millones de jóvenes en los Estados Unidos. Comportamientos hostiles, como los insultos y el lenguaje ofensivo, o sufrir acoso en los MMO son comportamientos tóxicos que ponen de manifiesto la presencia del ciberodio en los entornos de videojuegos online y la necesidad de abordar esta problemática para garantizar espacios de juego más seguros (Costa *et al.*, 2023; Arroyo-López y Esteban-Ramiro, 2022).

Los entornos multijugador online pueden volverse hostiles debido a insultos, amenazas y comentarios denigrantes hacia otros/as jugadores/as, siendo frecuente, además, que las mujeres experimenten situaciones de acoso en forma de comentarios sexistas o despectivos respecto de su habilidad en el juego (Consalvo, 2012; Kowert *et al.*, 2017; Fox y Tang, 2017). En este sentido, diversos estudios han mostrado que es frecuente que las mujeres jugadoras reciban insultos relacionados con su apariencia, acoso, bromas sexistas y otras formas de discurso de odio basadas en estereotipos de género y violencia sexista (Burnay *et al.*, 2019;

Calderón-Gómez y Gómez-Miguel, 2023). Asimismo, tales comportamientos pueden llevar a que los/as jugadores/as se sientan presionados/as a abandonar el juego o sean expulsados (Arroyo-López y Esteban-Ramiro, 2022). Los comportamientos hostiles cuyo objetivo consiste en conseguir expulsar a los/as jugadores/as de los videojuegos son también formas específicas de violencia en los entornos online. Aparte del acoso verbal manifestado a través de insultos directos, el desprecio de los/as jugadores/as o los comentarios discriminatorios son habituales las prácticas que buscan desestabilizar la experiencia de juego de una persona con la finalidad de forzarla a abandonar una partida o, incluso, ser expulsada de la comunidad (Ballard y Welch, 2017).

La toxicidad presente en los MMO sitúa a las personas jóvenes –y, especialmente, a las mujeres– en un contexto de vulnerabilidad con impacto directo en su estado emocional y social. Son profusos los estudios que han profundizado en las repercusiones e impactos psicosociales de tales conductas. El acoso y la violencia en los videojuegos pueden aumentar la ansiedad, depresión y estrés en los/las jugadores/as, tal y como apuntan Fox *et al.* (2018), que señalan que la exposición prolongada a ambientes tóxicos online puede afectar tanto a la experiencia de los jugadores como a su estabilidad emocional. Tales conductas tóxicas generan un espacio excluyente que reproduce dinámicas de racismo, sexismo, homofobia y otras formas de opresión (Gray y Leonard, 2018), reforzando procesos de exclusión y afirmación de estereotipos que afectan especialmente a determinados grupos sociales. La literatura disponible ha evidenciado que estos impactos afectan especialmente a las mujeres (Fox y Tang, 2017; McLean y Griffiths, 2019), quienes, a consecuencia de su vulnerabilidad emocional y social, recurren a alternativas comunitarias y optan por abandonar el juego como forma de respuesta a la violencia.

Por otra parte, la desensibilización ante la violencia en los juegos online se manifiesta como una consecuencia a una exposición repetida que puede reducir la respuesta emocional ante la agresión por parte de los/as jugadores/as, que se acostumbran a tales comportamientos, normalizándolos y sin llegar a experimentar la misma reacción negativa que tendrían esas mismas conductas en otros entornos (Fox y Tang, 2014). Según Suler (2004), el efecto de desinhibición online permite que los/as ju-

gadores/as expresen comportamientos que no adoptarían en interacciones cara a cara, de manera que el anonimato reduce la percepción de responsabilidad de las personas jugadoras, al tiempo que puede llegar a incentivar comportamientos hostiles. Uno de los efectos de esta normalización es su impacto en grupos vulnerables o históricamente marginados, como mujeres, personas racializadas y miembros de la comunidad LGBTQ+ (Shaw, 2014; McLean y Griffiths, 2019; Gray, 2020).

El presente capítulo tiene por objeto analizar la toxicidad presente en los juegos multijugador online, así como su minimización, interesándose por las consecuencias de tales comportamientos y las respuestas ofrecidas por parte de jóvenes castellano-manchegos.

## 2. Metodología

Este capítulo muestra una parte de los resultados obtenidos en el proyecto 32BITS – *Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha* (32BITS – *Androcentrism, hate speech and gender bias through online video games in Castilla-La Mancha*). El proyecto planteó como objetivo general explorar los impactos que los juegos online y multijugador generan en la juventud de Castilla-La Mancha, prestando especial interés en la existencia de discursos de odio y sesgos de género.

El presente capítulo centra su análisis en las siguientes categorías de investigación diseñadas para la implementación de la recogida de datos del proyecto: percepción de la violencia online (vivencias, tipos, impacto); reacción ante las violencias; medidas que establecen las plataformas/empresas. Tiene como objetivos: 1) analizar los tipos de violencia presentes en las partidas multijugador online; 2) indagar sobre los principales impactos personales y sociales de las conductas violentas; y 3) conocer las reacciones ante el odio y la violencia en los entornos online.

En el marco metodológico de este estudio, se aplicó un procedimiento cuantitativo centrado en el análisis de frecuencias y la comparación de variables categóricas, con el fin de examinar la distribución y las diferencias significativas en función del sexo/género de las personas encuestadas. Para ello, se realizó una ex-

plotación estadística de los datos obtenidos mediante un cuestionario estructurado, administrado a una muestra representativa de jóvenes. Se calcularon frecuencias absolutas y relativas para cada una de las variables relacionadas con la exposición, perpetración y percepción de discursos de odio en videojuegos online. Posteriormente, se aplicó la prueba de Chi cuadrado de Pearson ( $\chi^2$ ) para determinar la existencia de asociaciones significativas entre el sexo/género y las variables analizadas.

En este contexto, el análisis se realizó sobre el subconjunto de participantes que indicaron ser jugadores/as directos de videojuegos online, y contestaron a preguntas sobre violencia un total de 803 jugadores/as directos (436 hombres, 350 mujeres y 17 personas incluidas en la categoría «otras opciones» en cuanto al género).

### 3. Resultados y discusión

#### 3.1. Tipos de violencia y hostigamiento

A los participantes jugadores/as ( $n = 803$ ) se les preguntó por los tipos de violencia sufridos personalmente en las partidas multijugador online. Tan solo el 27,6% indicó no haber sufrido ningún tipo de maltrato en su experiencia en videojuegos online. La mayoría de los/as participantes (72,4%) manifestó haber sufrido al menos un tipo de violencia en los videojuegos online, lo que subraya la prevalencia de comportamientos agresivos dentro de estos entornos (figura 1). Estos datos se alinean con estudios previos que han documentado igualmente altos índices de acoso y comportamientos tóxicos en plataformas de juegos multijugador online (Fox y Tang, 2017; McLean y Griffiths, 2019), que sugieren que la violencia online es un fenómeno extendido que afecta a una parte significativa de los jugadores, impactando tanto su disfrute como su bienestar psicológico.

Los insultos durante el juego fue el tipo de violencia más señalado, con un 48,4% de los/as participantes que afirmaron haberlos sufrido. Este dato confirma la alta presencia de lenguaje agresivo, ofensivo y despectivo dentro de los videojuegos online apuntado por la literatura (Shaw, 2014; Fox y Tang, 2014; Rösner y Krämer, 2016), como parte de la interacción en juegos on-

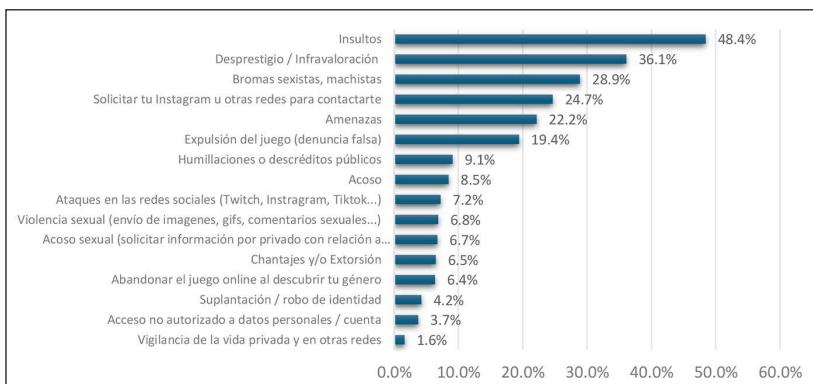
line que afecta a la experiencia de los/as jugadores y contribuye a la toxicidad generalizada en estos entornos, donde la competencia y las tensiones se traducen en ataques verbales.

El desprecio o infravaloración (36,1 %) fue otro comportamiento señalado como frecuente, con manifestaciones relacionadas con la falta de habilidades para el juego por parte de los/as agredidos/as, comportamientos que, como se ha señalado, pueden tener efectos directos en la autoestima de los/as jugadores/as.

Por otro lado, las bromas sexistas o machistas (28,9 %) y las amenazas (22,2 %) también fueron descritas como situaciones violentas sufridas con una frecuencia considerable. Otros comportamientos, como la solicitud de redes sociales (24,7 %) y la expulsión por denuncia falsa (19,4 %), también están presentes, aunque con menor frecuencia. Con todo, estos comportamientos reflejan aspectos importantes de la violencia online, como la invasión de la privacidad y las dinámicas de poder en los juegos (Ballard y Welch, 2015).

En cuanto a los comportamientos menos presentes, la vigilancia en otras redes (1,6 %) y la suplantación de identidad (4,2 %) se manifiestan con una menor incidencia. A pesar de ser menos frecuentes, estos actos pueden tener consecuencias graves para los jugadores afectados, como la exposición a fraudes o el robo de identidad, lo que subraya la necesidad de proteger la privacidad de los usuarios en plataformas de juegos online (McLean y Griffiths, 2019).

**Figura 1.** Tipos de violencia sufridos personalmente (frecuencia).



Fuente: elaboración propia

En el análisis desglosado por género (figura 2), los hombres mostraron recibir una mayor incidencia de insultos (61,7 %) y expulsión por denuncia falsa (25,9 %). Estos datos coinciden con investigaciones previas que indican que los hombres pueden ser más susceptibles a comportamientos verbales agresivos dentro de estos entornos, en parte debido a las normas masculinas de competencia y dominación en los videojuegos (Fox y Tang, 2017).

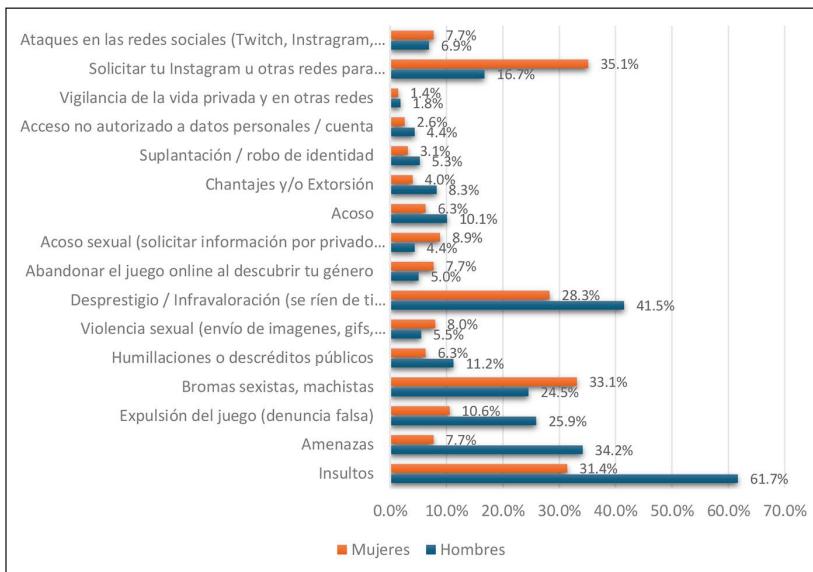
Por otro lado, las mujeres experimentaron una mayor frecuencia de bromas sexistas (33,1 %), solicitudes de redes sociales (35,1 %), y acoso sexual (8,9 %), lo que refleja un patrón recurrente en la violencia específica hacia las mujeres en los entornos MMO. Ampliamente documentado en diferentes estudios (Shaw, 2014; Fox y Tang, 2017; Calderón-Gómez y Gómez-Miguel, 2023), la violencia sexual y el acoso hacia las mujeres en los videojuegos online es un fenómeno preocupante, ya que indica que tales espacios pueden convertirse en lugares especialmente hostiles hacia las mujeres y afectar a su experiencia de juego.

Es interesante apuntar la contundente diferencia entre mujeres y hombres respecto de la expulsión por denuncia falsa. Este tipo de violencia afectó a 25,9 % de hombres frente al 10,6 % de las mujeres. El dato es relevante, porque pone de manifiesto cómo ciertas dinámicas de juego pueden afectar de manera diferencial a los/as jugadores/as según su género, vinculando la masculinidad con la competitividad. Como consecuencia, las mujeres jugadoras quedan al margen de esa identidad construida en torno a los espacios online y, por tanto, excluidas de lo que se consideran las reglas de juego (Vermeulen *et al.*, 2017; Kuss *et al.*, 2022).

Por otra parte, el análisis de chi-cuadrado confirma la existencia de una relación estadísticamente significativa entre el género y los distintos tipos de violencia, confirmando que las mujeres padecen más bromas sexistas ( $\chi^2 = 11.881$ ,  $p = .003$ ), acoso sexual ( $\chi^2 = 14.085$ ,  $p = .001$ ) y solicitudes de redes sociales ( $\chi^2 = 36.935$ ,  $p = .000$ ), mientras que los hombres experimentan más expulsiones por denuncia falsa ( $\chi^2 = 32.003$ ,  $p = .000$ ) e insultos ( $\chi^2 = 71.969$ ,  $p = .000$ ). De esta manera, los resultados respaldan la existencia de diferencias de género y, en definitiva, refuerzan los hallazgos de estudios previos sobre la cultura androcéntrica presente en los videojuegos online (Blackburn y

Scharrer, 2019, Cote, 2020). Así, las mujeres padecen más bromas sexistas ( $\chi^2 = 11.881$ ,  $p = .003$ ), acoso sexual ( $\chi^2 = 14.085$ ,  $p = .001$ ) y solicitudes de redes sociales ( $\chi^2 = 36.935$ ,  $p = .000$ ), mientras que los hombres experimentan más expulsiones por denuncia falsa ( $\chi^2 = 32.003$ ,  $p = .000$ ) e insultos ( $\chi^2 = 71.969$ ,  $p = .000$ ).

**Figura 2.** Tipos de violencia sufridos personalmente, según sexo (frecuencia).



Fuente: elaboración propia

### 3.2. Principales impactos personales y sociales de las conductas violentas

Se indagó sobre las consecuencias padecidas como resultado de haber vivido alguna situación de violencia. Los datos sugieren que las experiencias de odio o violencia tienen un impacto emocional notable, especialmente en mujeres. En general, un 45 % de los participantes afirmó no haber experimentado ninguna de las consecuencias mencionadas, con una pequeña diferencia entre géneros: 49,4 % de los hombres y 39,7 % de las mujeres. Esto indica que, en su mayoría, los jugadores no se ven significativamente afectados por las situaciones de odio y violencia. Sin em-

bargo, un porcentaje considerable de la muestra experimentó diversas consecuencias emocionales, lo que refleja la importancia de estos efectos. Las consecuencias más mencionadas fueron la ira (30,6 %), el estrés (14,9 %), la ansiedad/nerviosismo (12,3 %), la baja autoestima (11,2 %) y la ansiedad social (8,3 %). Este fenómeno podría estar relacionado con la naturaleza del entorno de los videojuegos online, en el cual el comportamiento tóxico y el acoso son comunes pese a que, en muchos casos, se perciban como parte del juego, lo que podría reducir la percepción de sus efectos o minimizar la importancia de las experiencias vividas.

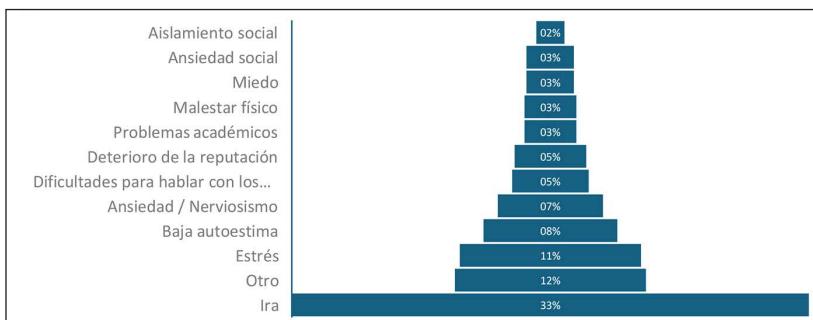
Al analizar las diferencias de género (figuras 3 y 4), se observó que las mujeres muestran tasas más altas de estrés (19,6 % en mujeres frente a 11,4 % en hombres), ansiedad (19,6 % en mujeres frente a 6,6 % en hombres), baja autoestima (14,7 % en mujeres frente a 8,4 % en hombres) y ansiedad social (16,1 % en mujeres frente a 3 % en hombres). Por otro lado, los hombres mostraron una mayor prevalencia de ira (32,5 %), aunque este también es un resultado importante entre las mujeres (26,8 %).

Los resultados sugieren que las mujeres son más vulnerables a los efectos emocionales y psicológicos de estas situaciones, lo que es consistente con la literatura que explora cómo las mujeres en los videojuegos online tienden a estar más afectadas por el acoso y la violencia en comparación con los hombres y la hipótesis de que las mujeres muestran una mayor capacidad para expresar sus emociones internamente, lo que podría llevar a la internalización de efectos negativos como el estrés, la ansiedad y la baja autoestima (Fox y Tang, 2017), pero, al mismo tiempo, puede conducir a la manifestación de un mayor grado de vulnerabilidad de las mujeres frente a la violencia, que pueden afectar su bienestar emocional, su autoestima, así como su disposición a seguir jugando. Por su parte, los hombres exteriorizan más los efectos de las agresiones a través de la ira, siendo más frecuente que en las mujeres que muestren su agresividad y externalicen su malestar (Kowert *et al.*, 2015). No obstante, la ira es también la consecuencia más apuntada por parte de las mujeres. En este sentido, el análisis de chi-cuadrado ( $p < 0.05$ ) confirma la existencia de una relación significativa con el género respecto del estrés ( $\chi^2 = 7.766$ ,  $p = .021$ ), baja autoestima ( $\chi^2 = 7.180$ ,  $p = .028$ ), malestar físico ( $\chi^2 = 8.954$ ,  $p = .011$ ), aislamiento

social ( $\chi^2 = 10.274$ ,  $p = .006$ ), ansiedad social ( $\chi^2 = 30.109$ ,  $p = .000$ ), ansiedad/nerviosismo ( $\chi^2 = 25.210$ ,  $p = .000$ ), miedo ( $\chi^2 = 10.310$ ,  $p = .006$ ), y otras consecuencias especificadas ( $\chi^2 = 16.677$ ,  $p = .000$ ), por lo que podemos señalar que los resultados muestran que el género tiene un impacto significativo en cómo se experimentan estas consecuencias, respondiendo de manera distinta según este.

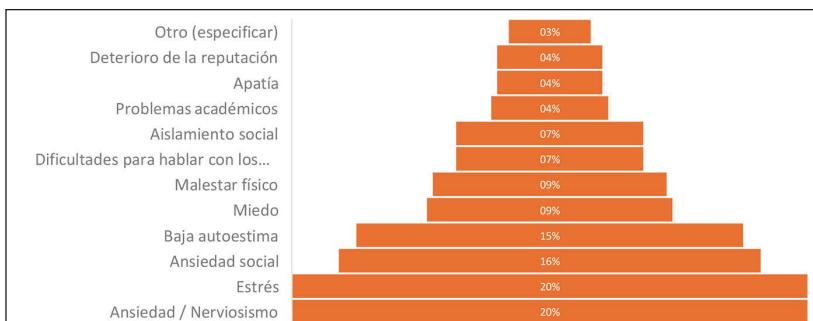
Sin embargo, la ira ( $\chi^2 = 3.599$ ,  $p = .0165$ ) no presenta una relación estadísticamente significativa con el género, por lo que no podemos afirmar que el género influya de manera relevante en la forma en que estas consecuencias son vividas.

**Figura 3.** Consecuencias de haber padecido violencia en los videojuegos online (hombres).



Fuente: elaboración propia

**Figura 4.** Consecuencias de haber padecido violencia en los videojuegos online (mujeres).



Fuente: elaboración propia

### 3.3. Reacciones ante el odio y la violencia

El análisis de los datos obtenidos tras el estudio revela un patrón interesante respecto de la permanencia en los juegos multijugador online frente a situaciones de odio o violencia. Como hemos visto, a pesar de que una parte significativa de las personas experimenta comportamientos violentos, una gran mayoría opta por continuar jugando (figura 5).

De esta forma, el 80,4 % de los hombres (y un 58,9 % de las mujeres) indicó que nunca dejaron de jugar ante una situación de odio o violencia, lo que sugiere que una amplia mayoría parece desarrollar una suerte de tolerancia o resistencia a tales situaciones. Esto podría reflejar la normalización de los comportamientos tóxicos dentro de ciertos entornos online (Blaya y Audrin, 2019; Reichelmann *et al.*, 2020) o la falta de mecanismos eficaces o de apoyo para contrarrestar el impacto de estas situaciones violentas (Costa *et al.*, 2023).

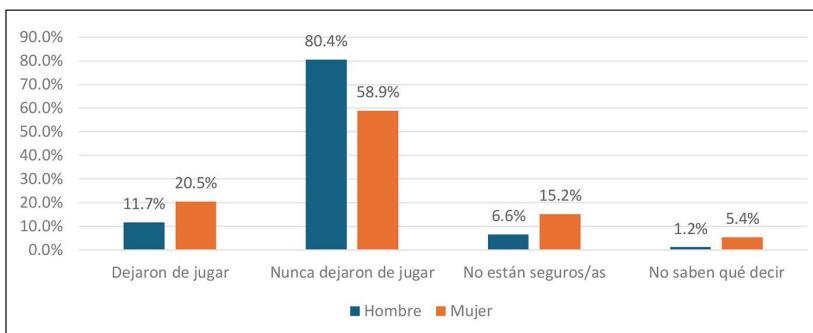
Los datos parecen mostrar que las experiencias de odio o violencia pueden tener un impacto mayor en las jugadoras y que los hombres están más dispuestos a seguir jugando a pesar de las experiencias negativas. Las mujeres encuestadas que indicaron haber vivido situaciones violentas durante el juego ( $n = 569$ , de los cuales 332 hombres, 224 mujeres y 13 «otros») son más propensas a abandonar los juegos multijugador online debido a experiencias de odio o violencia. El 20,5 % de las mujeres dejó de jugar después de haber sufrido alguna situación de odio o violencia, frente a un 11,7 % de los hombres. Así, los datos muestran una tendencia más acentuada en las mujeres a abandonar los juegos, lo que podría deberse a la mayor vulnerabilidad percibida o a un ambiente de juego menos inclusivo para las jugadoras al experimentar formas más explícitas y hostiles de discriminación (Fox *et al.*, 2015; Kowert *et al.*, 2017).

Por otra parte, el dato de que un mayor porcentaje de hombres (80,4 %) indique que nunca ha dejado de jugar debido a estas experiencias en comparación con las mujeres (58,9 %) también sugiere que los hombres pueden desarrollar una mayor resiliencia frente a los comportamientos de odio y violencia en los videojuegos online, o bien tienen una menor percepción de la gravedad de estos incidentes en comparación con las mujeres,

reflejando una mayor normalización de los comportamientos tóxicos en entornos online (Fox y Tang, 2015).

Otro hallazgo relevante es que un porcentaje significativo de mujeres (15,2 %) expresó dudas sobre si realmente dejaron de jugar debido a las experiencias de odio o violencia, frente al 6,6 % de los hombres, lo que podría indicar una menor percepción directa del impacto de la violencia o que tienen menos claras las razones por las que dejaron de jugar.

**Figura 5.** Abandono del juego tras padecer una situación de violencia.



Fuente: elaboración propia

Más allá del abandono del juego como respuesta, un aspecto clave es la búsqueda de apoyo tras haber sufrido una situación de odio o violencia en el juego. Los datos revelan que una mayoría de participantes (74,7 %) no recurrió a ninguna forma de ayuda (tabla 1). En este sentido, es relevante señalar que los hombres son los que menos buscan ayuda (80,1 %), frente a las mujeres (68,8 %) y al grupo «otros» (38,5 %), lo que puede guardar relación con las consecuencias de procesos de socialización diferenciados en virtud de normas sociales estereotipadas que desincentivan las expresiones de vulnerabilidad de los hombres y la búsqueda de apoyo emocional (Addis y Mahalik, 2003; Vogel *et al.*, 2011). Así, las mujeres buscan ayuda con mayor frecuencia que los hombres, sobre todo de familiares y amigos cercanos, lo que subraya la importancia del apoyo social para las jugadoras. Un porcentaje significativo de mujeres (21,0 %) recurre a amigos de la vida real en comparación con los hombres (12,3 %). La búsqueda de apoyo en familiares también es más común entre las mujeres (10,7 %) que entre los hombres (3,3 %).

En cambio, hombres y mujeres igualan su porcentaje de respuestas respecto a la solicitud de ayuda a amigos/as conocidos/as en Internet (mujeres = 4,9%; hombres = 4,8%).

Por otra parte, los datos respecto de la solicitud de ayuda a las instituciones es relevador. La escasa proporción de participantes que recurrieron a canales oficiales como centros educativos, policía o entidades especializadas es abrumadora. Ninguno de estos sistemas alcanzó ni el 1% en la totalidad de las respuestas. Este dato refuerza la idea de que las víctimas de violencia en juegos multijugador no confían en las instituciones para abordar estos problemas, o bien, que la infraestructura existente para abordar el odio y la violencia en los videojuegos es ineficaz.

**Tabla 1.** Tipos de solicitud de ayuda tras sufrir una situación de violencia, según sexo

	Total	Hombre	Mujer	Otros
A la familia	6,3%	3,3%	10,7%	7,7%
Amigos/as que he conocido en Internet o en las redes sociales	5,1%	4,8%	4,9%	15,4%
Amigos/as	16,2%	12,3%	21,0%	30,8%
Centro educativo (profesores/as/, orientadores/a, etc.)	0,7%	0,3%	1,3%	0,0%
Policía	0,5%	0,0%	0,9%	7,7%
Entidades especializadas	0,9%	0,9%	0,9%	0,0%
Otros (especificar)	3,9%	5,4%	1,8%	0,0%
Ninguna de las anteriores	74,7%	80,1%	68,8%	38,5%
Prefiero no contestar	1,8%	0,9%	2,2%	15,4%

Fuente: elaboración propia

### 3.4. Denuncia de las situaciones de violencia

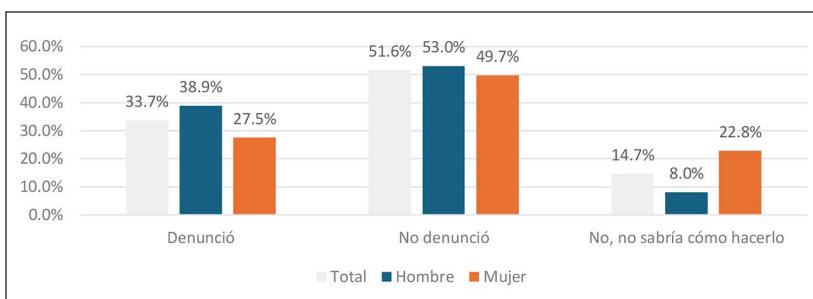
Al total de participantes que habían visto o habían recibido mensajes ofensivos en partidas online multijugador ( $n = 763$ ; hombres = 411; mujeres = 338; otros = 14) se les preguntó concretamente sobre distintas cuestiones relativas a la denuncia de tales situaciones de violencia.

El 33,7% de los/as encuestados/as señaló haber denunciado cuando vieron algún mensaje ofensivo mientras jugaban. Es re-

señable que más de la mitad del total no lo hizo (51,6%) y que un 14,7% expresó desconocimiento sobre el procedimiento de denuncia. La elevada presencia de comportamientos tóxicos en los videojuegos online no se refleja en un número igualmente alto de denuncias. El miedo a las consecuencias de denunciar o la desconfianza en los mecanismos de denuncia pueden ser factores determinantes de la baja tasa de denuncias ante situaciones de hostigamiento en entornos online (Blackburn y Kwak, 2014). Como se ha expuesto, la normalización y minimización de este tipo de conductas (Blaya y Audrin, 2019; Calderón-Gómez y Gómez-Miguel, 2023; Suler, 2004).

Como se refleja en la figura 6, en términos de diferencias de género, se observó que un mayor porcentaje de hombres denunció (38,9%) en comparación con las mujeres (27,5%). Habiendo sido demostrado por la literatura la mayor incidencia de acoso y hostigamiento hacia las mujeres (Cote, 2020; Fox y Tang, 2014), sin embargo, denuncian con menor frecuencia que los hombres las situaciones violentas. La brecha más pronunciada se encuentra en el desconocimiento sobre cómo denunciar: un 22,8% de las mujeres indicó no saber cómo hacerlo, casi el triple en comparación con el 8% de los hombres, lo que puede estar relacionado, además, con la falta de información accesible o con una menor participación en los espacios técnicos de la comunidad *gamer* (Esteban-Ramiro y Moreno-López, 2023).

**Figura 6.** Denuncia de conductas violentas, según sexo.



Fuente: elaboración propia

Entre quienes denunciaron ( $n = 257$ ), el 89,5% utilizó los sistemas de denuncia de los propios videojuegos, mientras que el 6,2% no lo hizo y el 2,3% indicó no saber cómo (figura 7). Es

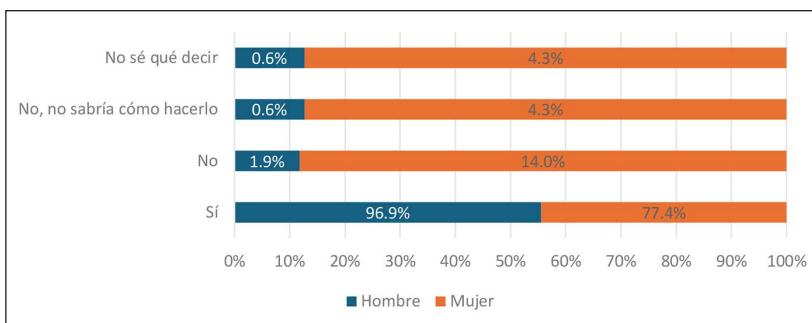
notable que los hombres denunciaron casi exclusivamente a través de estos sistemas (96,9 %), mientras que entre las mujeres el porcentaje desciende a 77,4 % (figura 8). Esto podría indicar una menor familiarización de las mujeres con los procedimientos de denuncia en los videojuegos, lo que coincide con hallazgos previos que destacan cómo las jugadoras pueden sentirse menos respaldadas por las herramientas disponibles (Fox y Tang, 2017).

**Figura 7.** Utilización sistemas de denuncia de los videojuegos.



Fuente: elaboración propia

**Figura 8.** Utilización sistemas de denuncia de los videojuegos, según sexo.



Fuente: elaboración propia

En cuanto al grado de satisfacción con la respuesta de los videojuegos ante la denuncia, las valoraciones ofrecidas por las personas participantes están muy divididas en la escala de valoración utilizada, de 1 (nada satisfecho) a 10 (muy satisfecho). Si

agrupamos los valores 1, 2 y 3 (poco satisfecho/a), 4, 5, 6 y 7 (satisfacción media) y 8, 9 y 10 (muy satisfecho), se puede concluir que un 81,7% está entre una satisfacción media (46,5%) y baja (35,2%); solo el 18,3% está satisfecho con la respuesta ofrecida (tabla 2).

De nuevo, la diferencia de resultados desde una perspectiva de género es significativa. Una mayoría de mujeres manifestó su insatisfacción (52,8%). Sin embargo, el porcentaje mayoritario de hombres está en las valoraciones intermedias, con un 51% del total. Este dato puede indicar que las mujeres perciben que las respuestas de los videojuegos frente a las denuncias no son suficientes o son ineficaces para abordar los problemas a los que se enfrentan. Del mismo modo, la diferencia en el porcentaje de mujeres (11,1%) frente a hombres (21,9%) que se sienten «muy satisfechos» también refleja una desconexión entre las expectativas de las jugadoras y la realidad de las acciones emprendidas por las plataformas.

**Tabla 2.** Satisfacción con la respuesta del videojuego ante la denuncia

	Total	Hombre	Mujer
1 (Nada satisfecho)	13,9%	9,7%	23,6%
2	8,7%	6,5%	13,9%
3	12,6%	11,0%	15,3%
<b>SATISFACCIÓN BAJA</b>	<b>35,2%</b>	<b>27,1%</b>	<b>52,8%</b>
4	8,3%	11,0%	1,4%
5	15,7%	14,2%	19,4%
6	8,7%	10,3%	5,6%
7	13,9%	15,5%	9,7%
<b>SATISFACCIÓN MEDIA</b>	<b>46,5%</b>	<b>51,0%</b>	<b>36,1%</b>
8	8,7%	10,3%	5,6%
9	0,4%	0,6%	0,0%
10 (muy satisfecho)	9,1%	11,0%	5,6%
<b>SATISFACCIÓN ALTA</b>	<b>18,3%</b>	<b>21,9%</b>	<b>11,1%</b>

Fuente: elaboración propia

Los/as participantes que denunciaron los mensajes ofensivos ( $n = 257$ ) opinaron sobre los motivos por los que consideran que las víctimas de la violencia dentro de los videojuegos no la denuncian o reportan a las instituciones pertinentes (figura 9).

Un dato importante es que casi un tercio de los participantes (31,5 %) indicó que la principal barrera para denunciar la violencia es la falta de reconocimiento de dicha violencia. Esta respuesta sugiere que, en muchos casos, las conductas violentas se normalizan dentro del contexto del videojuego. Esta normalización podría llevar a que las víctimas no reconozcan la violencia o a que, incluso, lleguen a tolerarla, lo cual constituye un obstáculo fundamental para la denuncia.

Otro factor relevante, señalado por el 30,7 % de las personas encuestadas, es el desconocimiento de los procedimientos de denuncia, opinando que las víctimas no están familiarizadas con los procedimientos de denuncia. Este dato resalta la falta de información accesible y comprensible sobre cómo denunciar conductas violentas en los videojuegos. En este sentido, la literatura ha mostrado que la falta de una estructura clara para la denuncia puede derivar en la desconfianza de los/as jugadores/as en el sistema (Fox y Tang, 2017; Blackburn y Kwak, 2014).

El 25,7 % de los participantes indicó que las víctimas prefieren no denunciar y, en su lugar, compartir sus experiencias de violencia con familiares y amigos/as. Este fenómeno podría estar vinculado con la vergüenza o el estigma asociado a la denuncia pública de experiencias de violencia online.

El análisis de los resultados revela diferencias significativas entre hombres y mujeres en cuanto a las razones por las que las víctimas no denuncian. Son casi el doble de mujeres (44,1 %) que de hombres (23,8 %) quienes opinan que existen dificultades para identificar la violencia en los videojuegos, lo que confirmaría nuevamente la idea de la normalización de las situaciones de acoso y hostigamiento.

También es mayor el porcentaje de mujeres (32,3 %) que piensa que uno de los motivos es que la mayoría de las víctimas considera que debe mantener su experiencia para sí misma o compartirla solo con su familia y amigos/as, frente a un 22,7 % de hombres. Este dato correlaciona con los resultados más arriba mostrados sobre las diferencias de género en la búsqueda de apoyo tras haber sufrido una situación de odio o violencia en el

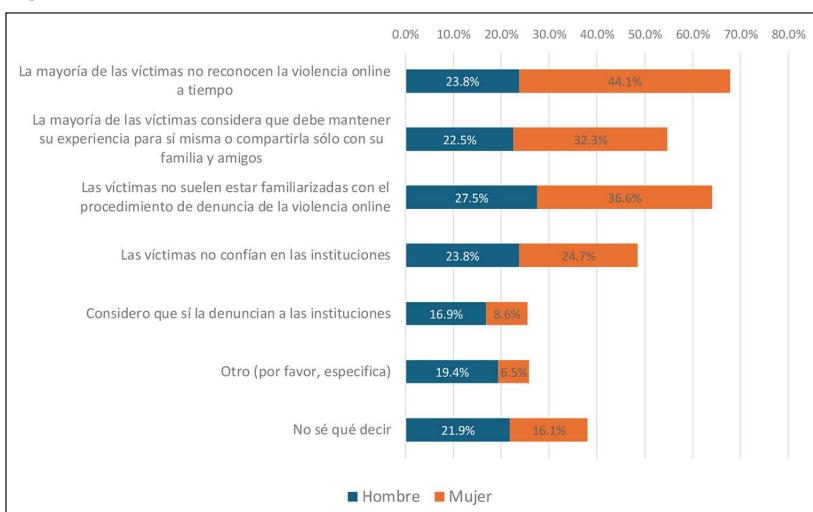
juego y la mayor frecuencia con la que las mujeres buscan apoyo emocional debido a diferencias en las interacciones sociales aprendidas por unos y otros en su proceso de socialización (Vogel *et al.*, 2011).

También son más las mujeres (36,6%) que señalan como razón de no denunciar el desconocimiento o falta de información sobre el procedimiento de denuncia, siendo el porcentaje de hombres que indica este motivo de 27,5%, que, como se apuntaba, podemos apoyar en ese mayor desconocimiento sobre cómo denunciar reportado por las mujeres que participaron en este estudio.

Es una minoría del total (13,6%) la que considera que la violencia sí es denunciada a las instituciones. Pero en este caso, las diferencias entre mujeres y hombres son nuevamente significativas. Los hombres (16,9%) creen en mayor medida que sí que se denuncia la violencia en videojuegos en comparación con las mujeres, representando esta opción en un nivel mínimo de 8,6%.

Casi un 20 % muestra desconocimiento o falta de claridad respecto al tema indicando que no sabe qué responder, siendo ligeramente más alta la incertidumbre de los hombres sobre las razones por las cuales no se denuncia la violencia (21,9%) frente a la de las mujeres (16,1%).

**Figura 9.** Motivos por los que no se denuncia la violencia, según sexo.



Fuente: elaboración propia

## 4. Conclusiones

El presente estudio ha puesto de manifiesto la prevalencia de la violencia y la toxicidad en los videojuegos multijugador online, destacando no solo su impacto en los/as jugadores/as, sino también las diferencias de género en la experiencia de la violencia y en las respuestas frente a ella.

En cuanto a los tipos de violencia y hostigamiento, los datos analizados confirman que los comportamientos hostiles y agresivos son una parte habitual de la experiencia en los videojuegos multijugador online. Más del 70 % de los encuestados declaró haber sido víctima de algún tipo de violencia dentro del juego, lo que evidencia la normalización de estas conductas en estos entornos. En este sentido, los insultos y el lenguaje agresivo son las formas de violencia más manifestadas, seguidas del desprecio, las bromas sexistas y las amenazas.

Desde una perspectiva de género, el estudio revela patrones diferenciados: mientras que los hombres son más propensos a recibir insultos y a ser expulsados por denuncias falsas, las mujeres experimentan con mayor frecuencia violencia de carácter sexista, acoso sexual y solicitudes de contacto en redes sociales. De este modo, los resultados coinciden con estudios previos que señalan la existencia de una cultura androcéntrica en los videojuegos, en la que las mujeres se ven enfrentadas a barreras adicionales para su participación plena en la comunidad *gamer*.

Respecto del impacto que tiene este tipo de comportamientos en los/as jugadores/as, de acuerdo con otra literatura apuntada aquí, los resultados indican que la violencia en los videojuegos tiene consecuencias significativas en la salud emocional y social de sus participantes. Así, un porcentaje considerable de las personas encuestadas indicó haber experimentado ira, estrés, ansiedad, baja autoestima y ansiedad social como resultado de estas experiencias. Las diferencias de género respecto de las consecuencias en los/as jugadores/as también son notables. Las mujeres tienden a soportar mayores niveles de ansiedad, estrés y baja autoestima tras ser víctimas de violencia online, mientras que los hombres muestran una mayor tendencia a responder con ira. Esto sugiere que los efectos de la violencia pueden ser internalizados de manera diferente según el género, lo que podría influir en la forma en que cada grupo afronta la toxicidad en el juego.

Uno de los hallazgos más relevantes del estudio es la forma en que los/as jugadores/as reaccionan ante la violencia en los videojuegos. A pesar de la alta incidencia de comportamientos tóxicos, la mayoría de los/as encuestados/as (especialmente los hombres) afirmó que nunca ha dejado de jugar debido a estas experiencias. Nuevamente, esto indica que la violencia en los videojuegos ha sido normalizada, de manera que, para una gran mayoría, es considerada parte de la dinámica del juego. Sin embargo, las mujeres presentan una mayor tendencia a abandonar los videojuegos como respuesta a la violencia sufrida. Un 20,5% de ellas indicó que dejó de jugar tras haber experimentado situaciones de odio o acoso, en contraste con el 11,7% de los hombres. Esto refuerza la idea de que la toxicidad en los videojuegos no solo afecta el bienestar emocional de los/as jugadores/as, sino que también contribuye especialmente a la exclusión de las mujeres.

Un aspecto preocupante de los resultados es la baja tasa de denuncia de las conductas violentas en los videojuegos. Solo el 33,7% de los encuestados afirmó haber denunciado alguna vez un mensaje ofensivo en una partida online, mientras que más del 50% no lo hizo y un 14,7% declaró no saber cómo hacerlo.

En este caso, los hombres tienden a denunciar con mayor frecuencia que las mujeres, pero es entre las mujeres donde se observa un mayor desconocimiento sobre los procedimientos de denuncia, lo que podría indicarnos que existe una menor participación de las mujeres en aquellos espacios de comunidad *gamer* donde se abordan estos temas, así como sugerirnos que perciben que la denuncia no tendrá impacto real en la reducción de la violencia.

Por otra parte, es destacable la alta tasa de encuestados/as que no buscó ayuda tras haber sido víctima de violencia en los videojuegos multijugador online. El 74,7% afirmó no haber recurrido a ninguna forma de apoyo, lo que sugiere una falta de confianza en las instituciones y en los mecanismos existentes para combatir estas situaciones.

Los resultados del estudio confirman que el anonimato y el efecto de desinhibición online contribuyen a la perpetuación de la violencia y su normalización. Por un lado, el anonimato favorece que los/as jugadores/as expresen comportamientos hostiles sin temor a consecuencias reales. Por otro, dificulta la posibili-

dad de sanción, así como la de denuncia, reduciendo la efectividad de los mecanismos de control.

Hemos de tener presente que los entornos online no dejan de ser herramientas de socialización para las personas jóvenes. Se trata de un espacio en el que se relacionan, interactúan y construyen su identidad y autoconcepto. La toxicidad en los videojuegos multijugador online es un problema complejo que no solo afecta la experiencia de los/as jugadores/as, sino que también tiene implicaciones en su bienestar emocional y social. Por ello, la solución del problema requiere también un abordaje complejo, afrontado desde diferentes agentes, pero, al mismo tiempo, con líneas estratégicas conjuntas. Además, las diferencias de género en la experiencia de la violencia y en las respuestas ante ella evidencian la necesidad de estrategias específicas con perspectiva de género para garantizar un entorno de juego más inclusivo y seguro. Es fundamental que las empresas desarrolladoras de videojuegos, junto con las comunidades de jugadores y las instituciones educativas, trabajen en la implementación de políticas que fomenten el respeto y la convivencia en estos entornos. Solo a través de un esfuerzo conjunto será posible mitigar la violencia en los videojuegos y construir espacios de juego verdaderamente accesibles y seguros para todos/as.

## 5. Referencias bibliográficas

- Addis, M. E. y Mahalik, J. R. (2003). Men, masculinity, and the contexts of help seeking. *American Psychologist*, 58(1), 5-14. DOI: 10.1037/0003-066X.58.1.5
- Anti-Defamation League. (2022). *Hate is no game: Harassment and positive social experiences in online games* 2021. <https://www.adl.org/hateisnogame>
- Arroyo-López, C. y Esteban-Ramiro, B. (2022). Online videogames: Scenarios of interaction and experiences of violence in women gamers. *Human Review. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 14(3), 1-16. DOI: 10.37467/revhuman.v11.4116
- Ballard, M. E. y Welch, K. M. (2017). Virtual Warfare: Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play. *Games and Culture*, 12(5), 466-491. DOI: 10.1177/1555412015592473

- Blackburn, G. y Scharrer, E. (2019). Video game playing and beliefs about masculinity among male and female emerging adults. *Sex Roles*, 80(5-6), 310-324. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0934-4>
- Blackburn, J. y Kwak, H. (2014). STFU NOOB!: Predicting Crowd-sourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games. En: *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web* (pp. 877-888). Association for Computing Machinery, New York.. DOI: 10.1145/2566486.2567987
- Blaya, C. y Audrin, C. (2019). Toward an understanding of the characteristics of secondary school cyberhate perpetrators. *Frontiers in Education*, 4. DOI: 10.3389/feduc.2019.00046
- Braun, R., Stopfer, J., Müller, K. W., Beutel, M. E. y Egloff, B. (2016). Personality traits and online gaming behavior. *Computers in Human Behavior*, 55, 1151-1158. DOI: 10.1016/j.chb.2015.09.041.
- Burnay, J., Bushman, B. J. y Larøi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive Behavior*, 45(2), 214-223. DOI: 10.1002/ab.21811
- Calderón-Gómez, D. y Gómez-Miguel, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud. *methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, 11(1), m231101a04. DOI: 10.17502/mrcs.v11i1.648
- Consalvo, M. (2012). Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 1. DOI: 10.7264/N33X84KH
- Costa, S., Mendes da Silva, B. y Tavares, M. (2023). Online Hate Speech in Video Games Communities: A Counter Project. En: Ullman, S. y Tomalin, M. (eds.). *Counterspeech: Multidisciplinary Perspectives on Countering Dangerous Speech* (pp. 123-143). Routledge.
- Cote, A. C. (2020). *Gaming sexism: Gender and identity in the era of casual video games*. New York University Press. <https://nyupress.org/9781479802203/gaming-sexism/>
- De Hesselle, L. C., Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Pontes, H. M. y Montag, C. (2021). The associations between Big Five personality traits, gaming motives, and self-reported time spent gaming. *Personality and Individual Differences*, 171, 110483. DOI: 10.1016/j.paid.2020.110483.
- Esteban-Ramiro, B. y Moreno-López, R. (2023). Nuevas formas de violencia y discursos de odio hacia las mujeres en juegos online multi-jugador. *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 11(1), m231101n01. DOI: 10.17502/mrcs.v11i1.652

- Fox, J., Gilbert, M. y Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media y Society*, 20(11), 4056-4073. DOI: 10.1177/1461444818767102
- Fox, J. y Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320. DOI: 10.1016/j.chb.2013.07.014
- Fox, J. y Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media y Society*, 19(8), 1290-1307. DOI: 10.1177/1461444816635778
- Gray, K. L. (2020). *Intersection al Tech tech: Black users in digital gaming*. LSU Press.
- Gray, K. L. y Leonard, D. J. (eds.). (2018). *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*. University of Washington Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctvd7w7f6>
- Kowert, R., Breuer, J. y Quandt, T. (2017). Women are from FarmVille, men are from ViceCity: The cycle of exclusion and sexism in video game content and culture. En: R. Kowert y T. Quandt (eds.). *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming: Multiplayer 2* (pp. 136-150). Routledge.
- Kuss, D. J., Kristensen, A. M., Williams, A. J. y Lopez-Fernandez, O. (2022). To be or not to be a female gamer: A qualitative exploration of female gamer identity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1169. DOI: 10.3390/ijerph19031169
- Kwak, H. y Blackburn, J. (2015). Linguistic analysis of toxic behavior in an online video game. En: Aiello L. y McFarland D. (eds.). *Social informatics* (vol. 8852, pp. 256-272). Springer. DOI: 10.1007/978-3-319-15168-7\_26
- Martínez Verdú, R. (2023). University students, Gender Violence, the Digital Divide and Video Games. VISUAL REVIEW. *International Visual Culture Review Revista Internacional de Cultura Visual*, 15(4), 1-13. DOI: 10.37467/revvisual.v10.4637
- McLean, L. y Griffiths, M. D. (2019). Women's experiences of sexual harassment in online gaming. *Violence Against Women*, 25(6), 728-746. DOI: 10.1177/1077801218798696
- Reichelmann, A., Hawdon, J., Costello, M., Ryan, J., Blaya, C., Llorent, V., Okasnen, A., Räsänen, P. y Zych, I. (2020). Hate Knows No

- Boundaries: Online Hate in Six Nations. *Deviant Behavior*, 42(9), 1100-1111. DOI: 10.1080/01639625.2020.1722337
- Rösner, L. y Krämer, N. C. (2016). Verbal Venting in the Social Web: Effects of Anonymity and Group Norms on Aggressive Language Use in Online Comments. *Social Media + Society*, 2(3). DOI: 10.1177/2056305116664220
- Shaw, A. (2014). Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture. *University of Minnesota Press. Minnesota Scholarship* DOI: 10.5749/minnesota/9780816693153.001.0001
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology y Behavior*, 7(3), 321-326. DOI: 10.1089/1094931041291295
- Tang, W. Y., Reer, F. y Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127-135. DOI: 10.1002/ab.21873
- Vermeulen, L., Van Bauwel, S. y Van Looy, J. (2017). Tracing female gamer identity. An empirical study into gender and stereotype threat perceptions. *Computers in Human Behavior*, 71, 90-98. DOI: 10.1016/j.chb.2017.01.054
- Vogel, D. L., Wade, N. G. y Hackler, A. H. (2011). Perceived public stigma and the willingness to seek counseling: The mediating role of shame and attitudes toward counseling. *Journal of Counseling Psychology*, 58(2), 206-217. DOI: 10.1037/a002168

# Sesgos de género y sexismo hacia las mujeres en videojuegos online

BEATRIZ ESTEBAN-RAMIRO  
Universidad de Castilla-La Mancha

## Resumen

El presente capítulo examina la percepción del sexismo en los videojuegos online, centrándose en los roles y estereotipos de género, así como la exposición de las jugadoras a la ciberviolencia de género. A partir de una encuesta realizada a 1049 participantes de entre 16 y 29 años en el ámbito territorial de Castilla-La Mancha, los resultados evidencian diferencias significativas entre sexos en la identificación del sexismo y la discriminación en estos espacios. Las mujeres presentan una mayor percepción de sexismo en los videojuegos, particularmente en relación con la hipersexualización de los personajes femeninos y la representación de las mujeres en roles dependientes. Asimismo, los hallazgos indican que las mujeres perciben una mayor exposición a la violencia en los videojuegos online, con una puntuación media de 6,43 en una escala de Likert de 10 puntos, frente a 4,95 en los hombres. También asocian con mayor frecuencia la agresión online con la violencia en la vida real. De manera común, los participantes expresan una falta generalizada de confianza en los mecanismos institucionales disponibles para abordar la violencia en los videojuegos. El estudio subraya la necesidad de reformas estructurales que incluyan a la industria, personas jugadoras y agentes de socialización para poder aportar una estrategia estructural a una realidad influida por factores multicausales que sigue manteniendo una imagen estereotipada y sexista hacia las mujeres en los videojuegos y las interacciones en estos.

**Palabras clave:** sexismo; género; ciberviolencia; videojuegos; online; *gamer*; sesgos

# 1. Introducción

Los videojuegos se han consolidado como una de las formas de ocio más importantes a nivel global, con aproximadamente 3200 millones de personas jugadoras en todo el mundo (Kuss *et al.*, 2022). En España, el sector tiene una gran relevancia, con cifras que rondan los 20 millones de videojugadores, de los cuales casi la mitad (47%) son mujeres (Asociación Española de Videojuegos [AEVI], 2024). No obstante, persisten profundas brechas de género en la cultura del videojuego que dotan de relevancia social al estudio de los sesgos y el sexismo en este ámbito. En particular, las mujeres jugadoras se enfrentan a estereotipos por razón de género, infrarrepresentación en contenidos y frecuentes situaciones de discriminación y acoso en los entornos online (Bustos-Ortega *et al.*, 2024; Mihura-López *et al.*, 2023).

Los videojuegos, como productos culturales masivos, influyen en la construcción de valores y percepciones sociales (Fox y Tang, 2018). La representación de género en los juegos puede moldear las actitudes de quienes juegan, especialmente de la juventud, hacia roles y estereotipos (Gestos *et al.*, 2018). En los últimos años, casos que han ocupado la esfera pública de misoginia en la cultura *gamer* han evidenciado la hostilidad hacia mujeres en la industria (Aghazadeh *et al.*, 2018), y en el contexto español, estudios como el de Santana (2020) han señalado que el 73 % de los jugadores reconoce la presencia de sexismo en los videojuegos. Estos datos subrayan que el sexismo en los videojuegos no es un fenómeno aislado, sino una realidad reconocida por parte de la comunidad de personas jugadoras en España.

## 1.1. Imagen estereotipada de la mujer en los videojuegos

Históricamente, la representación de las mujeres en los videojuegos ha estado plagada de estereotipos sexistas, donde los personajes femeninos han sido frecuentemente sexualizados, relegados a roles secundarios o retratados como *damas en apuros* o *rol de princesa en apuros* (Gestos *et al.*, 2018; De la Torre-Sierra y Guichot-Reina, 2024). Un análisis reciente de videojuegos comercializados en España encontró que las mujeres protagonizan solo el 17,8 % de las portadas de juegos y aparecen en el 35,3 % de los contenidos *in-game* (De la Torre-Sierra y Guichot-Reina, 2024).

La exposición constante a estereotipos en los videojuegos puede influir en la normalización de visiones sexistas y en la percepción de las mujeres como menos competentes en este ámbito (Kaye y Pennington, 2016; Mihura-López *et al.*, 2023). Asimismo, la sobreexposición a estas representaciones puede afectar la autoestima de las jugadoras y limitar su identificación con la identidad *gamer*, como ya ha sido constatado en algunas investigaciones (Shaw, 2012). El estudio de Santana (2020) en contexto español, destaca que un 70 % de los jóvenes jugadores percibe sesgos sexistas en los videojuegos y un 50 % echa en falta referentes femeninos en sus contenidos.

## 1.2. Los videojuegos como espacios androcéntricos

A pesar del creciente número de mujeres jugadoras, la cultura *gamer* y la industria del videojuego continúan teniendo un enfoque predominantemente masculinizado (Bustos-Ortega *et al.*, 2023; Amores, 2023). La industria de los videojuegos ha sido tradicionalmente configurada desde una visión androcéntrica, en la que se vincula la masculinidad con atributos como la competitividad, la dedicación y el alto nivel de destreza (Jenson y de Castell, 2021; Shaw, 2012). De esta manera, estudios sobre la identidad *gamer* han señalado que muchas jugadoras no se sienten reconocidas como *verdaderas gamers* por sus compañeros de juego, lo que refuerza barreras de participación en la comunidad (Kuss *et al.*, 2022). En este sentido, cabe destacar que no todas las personas que juegan con videojuegos se identifican como *gamers*. Según Moldes-Farelo (2019), cuatro de cada cinco jugadores reivindican esta identidad como propia, estos estudios sugieren que el término está estrechamente vinculado con la intensidad y frecuencia de juego, más allá de la simple participación en la actividad. En España, Muriel (2018) describe cómo una facción reaccionaria de la comunidad *gamer* ve a las mujeres como intrusas en un mundo que consideran propio. Este fenómeno, conocido en el argot de juego como *gatekeeping* limita la inclusión femenina en los espacios de juego y refuerza la exclusión sistemática haciendo referencia a aquellos jugadores y comunidades que consideran tener una especie de *control de acceso* para determinar quién es un verdadero *gamer*. A nivel estructural, las mujeres también están subrepresentadas en la industria del vi-

deojuego. Datos sectoriales indican que representan solo un 16-20% de la fuerza laboral en empresas de videojuegos (AEVI, 2024), lo que influye en la cultura laboral y en la creación de contenidos desde una perspectiva masculina. Todas estas cuestiones afectan a la autopercepción de las mujeres como jugadoras reales que observan este espacio masculinizado que se sustenta tanto en el diseño de estos productos de entretenimiento pensados por hombres para otros varones como en la persistencia de la idea de *gamer* como jugador varón (López-Fernández *et al.*, 2019). La hostilidad y el comportamiento tóxico a que se enfrentan las mujeres en los videojuegos influyen tanto en su experiencia de juego como en su integración dentro de la comunidad, llevando en muchos casos a que opten por limitar su participación, inhibiéndose o autoexcluyéndose (Mihura-López *et al.*, 2023). Además, incluso fuera del entorno digital, la permanencia de ciertos estereotipos de género contribuye a la desvalorización de las mujeres en su papel como jugadoras, estudiantes y profesionales del sector.

### 1.3. Sexismo y acoso hacia las mujeres jugadoras en entornos online

Los entornos online de videojuegos han sido identificados como espacios donde las mujeres sufren sexismo y acoso de manera habitual (Calderón-Gómez y Gómez-Miguel, 2023; Bustos-Ortega *et al.*, 2024). En España, el estudio de Mihura-López *et al.* (2023) reportó que un 30% de las mujeres jugadoras afirma haber sido acosada sexualmente mientras jugaba. De forma similar, Santana (2020) halló que el 34% de las jugadoras han presenciado insultos de un hombre hacia una mujer por su género.

A nivel internacional, Zhou y Peterson (2024) encontraron que aproximadamente el 57% de las mujeres *gamers* han experimentado alguna forma de acoso sexual en juegos online. Este tipo de hostigamiento tiene efectos significativos en la participación de las jugadoras: muchas optan por ocultar su identidad de género online para evitar el acoso, cosa que limita su experiencia de juego y su interacción social (Fox y Tang, 2018; Kaye y Pennington, 2016).

En este sentido, Bustos-Ortega *et al.* (2023) han desarrollado una escala específica teniendo en cuenta factores que permiten iden-

tificar y analizar las distintas dimensiones del sexismo al que se enfrentan las mujeres en el ámbito de los videojuegos, proporcionando una comprensión más profunda de las barreras que afectan su experiencia y participación en este entorno. Así, desarrollaron la *Sexism Against Women Gamers Scale* (SAWGS) [Escala de sexismo hacia las mujeres videojugadoras] como herramienta que mide las actitudes sexistas específicas hacia las mujeres que juegan videojuegos. Esta escala se compone de tres factores principales:

- *Creencias sobre la competencia de las mujeres en los videojuegos*: este factor evalúa la percepción de que las mujeres poseen menos habilidades o destrezas en los videojuegos en comparación con los hombres.
- *Percepción de motivaciones de las jugadoras*: este componente mide la creencia de que las mujeres participan en los videojuegos principalmente para buscar atención o aprobación, en lugar de por un interés genuino en el juego.
- *Resentimiento hacia la presencia femenina en la comunidad gamer*: este factor refleja las actitudes negativas o de rechazo hacia la inclusión y participación de mujeres en espacios tradicionalmente dominados por hombres dentro de la comunidad de videojuegos.

Los resultados mostraron que quienes puntuaban alto en esta escala tendían a justificar o minimizar la violencia de pareja y el sexismo en general, aparte de mostrar menor adhesión al feminismo. Asimismo, los hombres con mayores niveles de sexismo hacia las mujeres *gamers* tendían a minimizar incidentes sexistas sufridos por jugadoras online y apoyaban sanciones menos severas para los perpetradores de dicha discriminación (Bustos-Ortega *et al.*, 2023).

El impacto del acoso y los estereotipos de género en los videojuegos no solo limita la participación femenina, sino que también afecta su autoestima y su percepción de competencia dentro del juego. Estudios han demostrado que las jugadoras que experimentan actitudes hostiles o cuestionamientos sobre sus habilidades tienden a autoexcluirse de espacios competitivos y a evitar la identificación con la comunidad *gamer* (Kaye y Pennington, 2016; Bustos-Ortega *et al.*, 2024). Esta dinámica refuer-

za la idea de que los videojuegos son un espacio predominantemente masculino, generando barreras adicionales para que las mujeres participen en igualdad de condiciones (Mihura-López, Piñeiro-Otero y Seoane-Nolasco, 2023). La presión constante de demostrar su valía y enfrentarse a la toxicidad online también puede reducir la motivación de las jugadoras y limitar su desarrollo en juegos concretos competitivos como los eSports (García-Naveira *et al.*, 2022). Como resultado, muchas mujeres optan por abandonar ciertos géneros de juegos o reducir su visibilidad en comunidades online, restringiendo, así, su libre elección de juego y su potencial competitivo.

En síntesis, los videojuegos online constituyen espacios donde las mujeres siguen encontrando barreras estructurales y culturales que afectan su inclusión plena. La persistencia de estereotipos, el androcentrismo en la comunidad *gamer* y la alta incidencia de acoso en entornos online son elementos clave que requieren análisis crítico y propuestas para un cambio hacia entornos más inclusivos.

Para ello, en el presente capítulo se parte de dar cumplimiento a uno de los objetivos del estudio especificado como: *examinar la percepción de las personas jóvenes para saber en qué medida los videojuegos se representan o no como espacios androcéntricos y sexistas y analizar la percepción de presencia de ciberviolencia de género realizando una diferenciación por sexo.*

## 2. Metodología

Este capítulo muestra una parte de los resultados obtenidos en el proyecto 32BITS – *Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha*. El proyecto partía del objetivo general explorar los impactos que los juegos online y multijugador generan en la juventud de Castilla-La Mancha, prestando especial interés en la existencia de discursos de odio y sesgos de género.

Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de encuesta, empleando un cuestionario estructurado *ad hoc* como instrumento principal. De las categorías iniciales, para este análisis se consideraron las siguientes:

- Perfil sociodemográfico.
- Sexismo y violencia contra las mujeres (12 preguntas), basadas en los instrumentos de Donoso, Rubio y Vilà (2018) (*Cuestionario de violencia de género 2.0*) y Santana (2020).

Con ello se pretendía examinar los niveles de androcentrismo en los videojuegos, centrándose en el reconocimiento o no de estos espacios como sexistas y en la identificación de estereotipos de género en los juegos. Se analizan dos dimensiones centrales:

- Percepción del sexismio en la imagen y representación de los videojuegos, evaluando la presencia de roles tradicionales y dinámicas que refuerzan desigualdades de género.
- Identificación de la presencia general de sexismio en los videojuegos, midiendo en qué medida los jugadores consideran que estas problemáticas son una constante en la industria y la comunidad.

Para el análisis se utilizó estadística descriptiva, considerando medias, medianas y desviaciones estándar desglosadas por sexo/género. Este enfoque permitió identificar diferencias significativas en la percepción y experiencia en función del sexo de los participantes. Además, se incluyeron análisis de percentiles 25 y 75, que permiten una interpretación más precisa de la distribución de los datos. El percentil 25 (Q1) representa el punto por debajo del cual se sitúa el 25 % de los valores más bajos de la muestra, mientras que el percentil 75 (Q3) indica el punto por debajo del cual se encuentran el 75 % de los valores.

Las preguntas del cuestionario incluyeron respuestas basadas en una escala de Likert de frecuencia, con valores que iban desde 1 (nunca) hasta 10 (muy a menudo). Esta escala permitió evaluar la regularidad con la que los participantes habían presenciado o experimentado situaciones relacionadas con la violencia y el sexismio en el entorno del videojuego. El análisis de los datos se realizó mediante *software* estadístico SPSS, asegurando una interpretación precisa de la distribución de las respuestas según las variables de estudio.

### 3. Resultados

#### 3.1. Percepción de presencia de sexismo, discriminación y estereotipos por razón de género en los videojuegos online

Para conocer en qué medida, las personas participantes perciben presencia de sexismo y estereotipos que reflejen la visión androcéntrica en los videojuegos se les pidió que se posicionaran al respecto a través de dos cuestiones centrales.

Los resultados muestran una diferencia significativa en la percepción del sexismo en los videojuegos entre hombres y mujeres. En una escala de Likert de 10 puntos, las mujeres calificaron la presencia de sexismo con una media de 6,20, mientras que los hombres otorgaron una puntuación media de 4,35. La diferencia en la mediana (7 en mujeres y 4 en hombres) confirma que las mujeres perciben con mayor intensidad el carácter sexista de los videojuegos en comparación con los hombres.

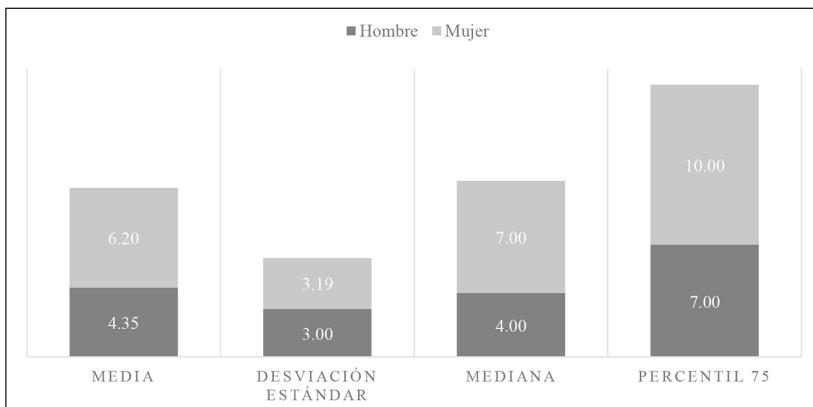
Los datos analizados evidencian que una proporción nada desdenable de los participantes percibe la existencia de sexismo, estereotipos o discriminación en los videojuegos. El 46,3 % de la muestra calificó la presencia de sexismo con valores de 5 o más, lo que indica que una parte considerable de los encuestados reconoce que los videojuegos reproducen narrativas discriminatorias y estereotipadas en relación con la representación femenina (figura 1).

A aquellas personas que habían marcado considerar presencia del sexismo en alguna medida se les preguntaron los principales motivos por los que pueden considerarlo ofreciendo un listado de opciones según la propuesta de Santana, 2020.

La hipersexualización de los personajes femeninos emerge como el aspecto más señalado dentro de esta problemática. Un 82,9 % del total de encuestados afirmó que los videojuegos presentan personajes femeninos con atributos hipersexualizados, siendo esta percepción más elevada entre las mujeres (87,5 %) que entre los hombres (74,7 %). Asimismo, el 50,2 % de los participantes identificó la presencia de roles de dependencia en los personajes femeninos, con una diferencia de género significativa: el 58,1 % de las mujeres sostiene esta afirmación, frente al 36,7 % de los hombres.

Asimismo, un 38,6 % del total considera que los videojuegos incluyen representaciones de violencia contra las mujeres, sien-

**Figura 1.** ¿Son los videojuegos sexistas, discriminatorios y/o muestran una imagen estereotipada de las mujeres? Percepciones.



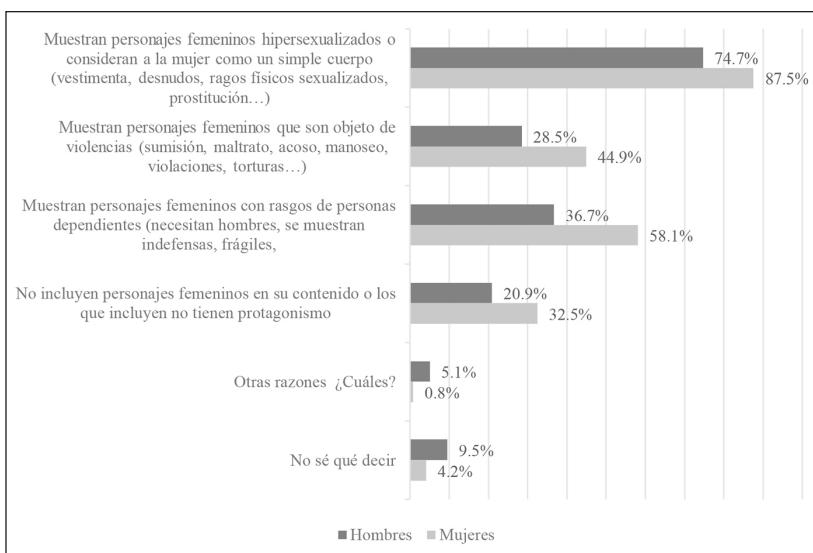
Fuente: elaboración propia (Escala 1-10)

do esta percepción más común en mujeres (44,9 %) que en hombres (28,5 %). En relación con la falta de protagonismo de los personajes femeninos en los videojuegos, el 28,5 % de los encuestados expresó que existe una baja representación femenina o que los personajes femeninos carecen de relevancia en la narrativa de los juegos. Esta percepción también es más frecuente entre las mujeres (32,5 %) que entre los hombres (20,9 %).

El análisis de la dispersión de respuestas también revela diferencias en la seguridad y certeza de las respuestas en función del sexo. Los hombres mostraron una mayor tendencia a la indecisión o a justificar su postura con argumentos adicionales. Un 6,1 % del total de participantes indicó que no sabe qué responder al respecto, con una diferencia notable entre géneros (9,5 % en hombres frente a 4,2 % en mujeres). De manera similar, el 2,3 % del total mencionó razones alternativas a las opciones presentadas, siendo los hombres quienes aportaron más comentarios adicionales (5,1 %) (figura 2).

Estos hallazgos coinciden con estudios previos que han evidenciado la persistencia de representaciones sexistas en los videojuegos. Por ejemplo, De la Torre-Sierra y Guichot-Reina (2024) identificaron que la mayoría de los videojuegos actuales siguen reforzando arquetipos femeninos tradicionales, priorizando la imagen de la mujer como objeto de deseo o figura se-

**Figura 2.** Razones por las que consideran que muchos videojuegos son sexistas, discriminatorios y/o muestran una imagen estereotipada de las mujeres. Frecuencias.



Fuente: elaboración propia

cundaria. En un análisis de contenido, Mihura-López *et al.* (2023) concluyeron que la hipersexualización de los personajes femeninos en los videojuegos contribuye a la normalización del sexism dentro de la cultura *gamer*, reforzando percepciones sesgadas sobre el papel de la mujer en estos espacios.

Por otro lado, investigaciones recientes han señalado que la percepción del sexism en los videojuegos varía según el grado de exposición al contenido. Bustos-Ortega *et al.* (2024) encontraron que las personas con mayor consumo de videojuegos tienden a naturalizar más estos estereotipos, lo que podría explicar las diferencias en la percepción entre hombres y mujeres. Este fenómeno ha sido documentado en múltiples estudios que sugieren que la repetida exposición a narrativas sexistas en el entretenimiento digital puede influir en la internalización de roles de género tradicionales y en la minimización del problema por parte de los jugadores masculinos (Fox y Tang, 2018; Shaw, 2012).

En síntesis, los resultados del presente estudio refuerzan la idea de que las mujeres experimentan una mayor sensibilidad

hacia la representación sexista en los videojuegos, mientras que los hombres tienden a subestimar su impacto. La brecha de percepción sugiere la necesidad de una mayor sensibilización sobre estos estereotipos en la comunidad *gamer* y en el desarrollo de videojuegos más inclusivos.

En conclusión, estos datos sugieren que la percepción del sexismo en los videojuegos está marcada por una diferencia de género significativa, donde las mujeres identifican con mayor claridad la presencia de estereotipos y narrativas discriminatorias, mientras que los hombres muestran una tendencia a minimizar o relativizar este fenómeno.

### 3.2. Percepciones sobre la presencia de ciberviolencia en los videojuegos

Preguntadas sobre la percepción de una manera más general de la presencia de ciberviolencia de género 2.0 siguiendo la propuesta de Donoso et al (2018), se observó que las mujeres tienen una percepción más alta de la violencia en videojuegos, tanto en términos de exposición como de la frecuencia con la que los hombres la ejercen.

Los resultados también muestran diferencias significativas en la percepción de la violencia en los videojuegos online. Las mujeres tienden a identificar una mayor exposición a la violencia de género en estos entornos en comparación con los hombres. En una escala de Likert de 1 a 10, en la cual 1 indica total desacuerdo y 10 total acuerdo, las mujeres otorgan una puntuación promedio de 6,43 sobre la frecuencia con la que las jugadoras se enfrentan a violencia en videojuegos online, mientras que los hombres califican esta exposición con una media de 4,95. A nivel general, la media total se sitúa en 5,69, lo que indica una percepción elevada de esta problemática.

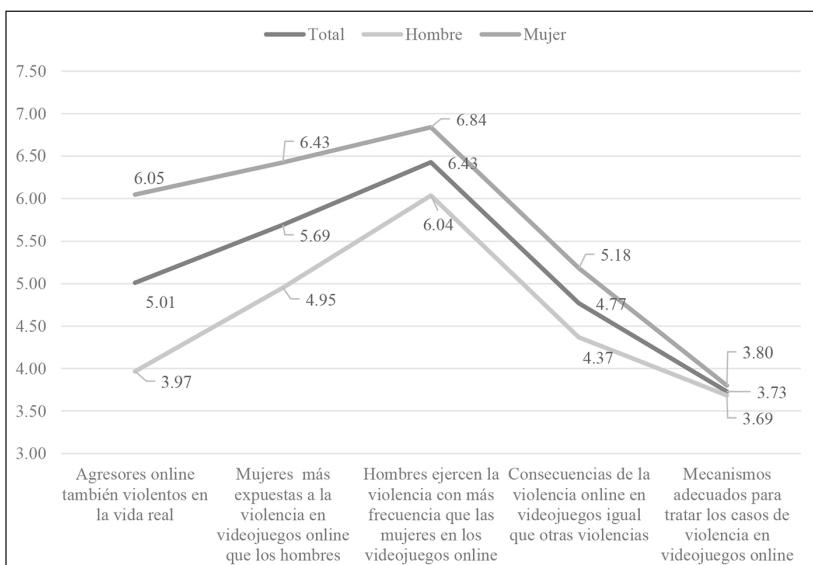
Respecto a la percepción de la frecuencia con la que los hombres ejercen violencia en videojuegos online, existe consenso en la muestra, con una media global de 6,43. Sin embargo, las mujeres tienen una percepción más alta (6,84) en comparación con los hombres (6,04). Asimismo, se observa que las mujeres tienden a considerar la violencia online en videojuegos como un fenómeno comparable a otras formas de violencia, con una media de 5,18, mientras que los hombres presentan un menor nivel de

acuerdo con esta afirmación (4,37). La media total en esta categoría se encuentra en 4,77, reflejando una postura neutral en la muestra general.

En relación con la posible relación entre la violencia en videojuegos online y su manifestación en la vida real, las diferencias de percepción son aún más marcadas. Mientras que la media total se sitúa en 5,01, las mujeres presentan una puntuación significativamente más alta (6,05), lo que sugiere que muchas de ellas consideran que los agresores online pueden replicar estos comportamientos en otros ámbitos. Por el contrario, los hombres presentan una media de 3,97, lo que indica una menor asociación entre ambas formas de violencia.

Por último, se evaluó la percepción de la efectividad de los mecanismos institucionales en España para abordar la violencia en videojuegos online. Los resultados muestran un bajo nivel de confianza en estas medidas, con una media total de 3,73. Las mujeres tienen una percepción ligeramente más crítica (3,80) que los hombres (3,69), pero en general, la muestra coincide en que no existen suficientes recursos institucionales para abordar esta problemática de manera eficaz (figura 3).

**Figura 3.** Percepción sobre la presencia de ciberviolencia de género.



Fuente: elaboración propia (Medias. Escala 1-10)

Estos resultados coinciden con investigaciones previas que han evidenciado que las mujeres perciben un mayor nivel de hostilidad en los videojuegos online y consideran que las dinámicas de acoso en estos espacios tienen implicaciones fuera del entorno digital (Fox y Tang, 2018; Mihura-López *et al.*, 2023). Asimismo, estudios como el de Gómez-Miguel y (2023) han demostrado que la percepción del acoso en videojuegos varía en función del género, con una mayor sensibilización entre las mujeres y una tendencia entre los hombres a minimizar la gravedad de estos comportamientos por lo que no siempre se refleja esta diferencia de forma clara en la vivencia directa tanto en las mujeres como en los hombres. La falta de mecanismos efectivos de regulación también ha sido señalada como un factor clave en la perpetuación de estas dinámicas de violencia en entornos de juego online (Tang *et al.*, 2020).

En conclusión, los resultados reflejan diferencias de género en la percepción de la violencia y el sexismo en los videojuegos online, con las mujeres identificando estas problemáticas con mayor claridad que los hombres. La falta de identificación de conductas violentas o sexistas por parte de los hombres está influyendo en la perpetuación de los videojuegos como espacios androcéntricos.

## 4. Conclusiones

Los resultados del presente estudio evidencian que el sexismo en los videojuegos es una problemática ampliamente reconocida, especialmente por las mujeres, quienes perciben de manera más pronunciada la presencia de estereotipos de género, hipersexualización y violencia en estos espacios digitales. Las diferencias de percepción entre hombres y mujeres indican que, mientras las jugadoras identifican con claridad la discriminación en el diseño y las narrativas de los videojuegos, los hombres tienden a minimizar o relativizar su impacto.

Uno de los hallazgos más relevantes es la percepción de una mayor exposición de las mujeres a la violencia en videojuegos online. Las jugadoras no solo identifican con mayor claridad estas agresiones, sino que también consideran que existe una correlación entre la violencia digital y la violencia en la vida real, lo

que sugiere un impacto psicológico y social más profundo de estas experiencias (Fox y Tang, 2018). Esta situación es coherente con estudios previos que han señalado la falta de mecanismos efectivos para abordar el acoso y la discriminación en los videojuegos (Mihura-López *et al.*, 2023).

En términos de representación, la hipersexualización de los personajes femeninos sigue siendo un elemento central en la percepción del sexismio en los videojuegos. La normalización de esta práctica no solo refuerza estereotipos de género, sino que también limita la participación de las mujeres en la comunidad *gamer*, alejándolas de los espacios competitivos y generando una autoexclusión progresiva (Mihura-López *et al.*, 2023). Además, la baja presencia de personajes femeninos con roles protagonistas continúa siendo una barrera para la equidad en la industria del videojuego, lo que coincide con investigaciones previas sobre la representación de género en los medios digitales (De la Torre-Sierra y Guichot-Reina, 2024). Así, con estos resultados se sigue la propuesta de Amores (2023) que apuntaba a los desafíos de las mujeres en la industria del videojuego, destacando la brecha de género tanto en la producción como en el consumo de estos productos.

Kaye y Pennington (2016) han evidenciado cómo los estereotipos de género afectan el rendimiento de las mujeres en videojuegos, reforzando la percepción de inferioridad en entornos competitivos. Este tipo de resultados constata la necesidad de aplicar instrumentos específicos para la medida del sexismio en este entorno de forma concreta como la propuesta de Bustos-Ortega *et al.* (2023) que revela patrones de exclusión y hostilidad hacia las jugadoras. El impacto de la violencia de género en entornos virtuales, que apuntan a la persistencia de patrones discriminatorios y la insuficiencia de medidas regulatorias para abordar estas problemáticas en los espacios digitales que ya señalaban Donoso *et al.* (2018) sigue constatándose en este entorno concreto.

Estos resultados refuerzan la necesidad de implementar medidas que promuevan una representación más equitativa de las mujeres en los videojuegos y que contribuyan a la erradicación de la ciberviolencia género en los entornos digitales. En este sentido, se requiere un esfuerzo conjunto de la industria del videojuego, las instituciones y la comunidad *gamer* para generar espa-

cios más inclusivos, así como el desarrollo de políticas que regulen el contenido sexista y establezcan mecanismos efectivos para prevenir y sancionar el acoso online.

## 5. Referencias bibliográficas

- Aghazadeh, S. A., Burns, A., Chu, J., Feigenblatt, H., Laribee, E., Maynard, L., Meyers, A. L. M., O'Brien, J. L. y Rufus, L. (2018). GamerGate: A case study in online harassment. En: J. Golbeck (ed.). *Online harassment* (pp. 179-207). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-78583-7\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-319-78583-7_8)
- Amores, M. (2023). *Play like a girl: Desafíos de las mujeres en la industria del videojuego y la tecnología*. Libros Cúpula.
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2024). *La industria del videojuego en España 2023. Anuario*. [https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02\\_DEF\\_AEVI\\_Anuario-2023\\_com.pdf](https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02_DEF_AEVI_Anuario-2023_com.pdf)
- Bustos-Ortega, M., Carretero-Dios, H., Megías, J. L. y Romero-Sánchez, M. (2023). Sexist attitudes in online video gaming: Development and validation of the sexism against women gamers scale in Spanish and English. *Psychology of Women Quarterly*, 47(3), 320-342. <https://doi.org/10.1177/0361684323116283>
- Bustos-Ortega, M., Romero-Sánchez, M., Megías, J. L. y Carretero-Dios, H. (2024). Gaming with a feminist: Sexism and perception of sexist incidents in online video games. *Sex Roles*, 90, 1200-1217. <https://doi.org/10.1007/s11199-024-01506-w>
- Calderón-Gómez, D. y Gómez-Miguel, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: Un análisis desde las experiencias videolídicas de la juventud. *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, 11(1). <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648>
- De la Torre, A. M. y Guichot-Reina, V. (2024). Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games. *Sexuality y Culture*, 29(2), 532-560. <https://doi.org/10.1007/s12119-024-10286-0>
- Donoso-Vázquez, T., Rubio Hurtado, M. J. y Vilá, B. R. (2018). La adolescencia ante la violencia de género 2.0: Concepciones, conductas y experiencias. *Educación XXI*, 21(1), 109-133. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70653466006>
- Donoso-Vázquez, T. (2018). Las ciberviolencias de género, nuevas manifestaciones de la violencia machista. En: T. Donoso-Vázquez y

- A. Rebollo Catalán (eds.). *Violencia de género en entornos virtuales* (pp. 15-29). Octaedro.
- Ferguson, C. J. y Glasgow, B. (2021). Who are GamerGate? A descriptive study of individuals involved in the GamerGate controversy. *Psychology of Popular Media*, 10(2), 243-247. <https://doi.org/10.1037/ppm0000280>
- Fox, J. y Tang, W. Y. (2018). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media y Society*, 19(8), 1290-1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- García-Naveira, A., Sierra, N. A. y Montiel, O. S. (2022). Mujeres, videojuegos y esports: una revisión sistemática. *Informació psicològica*, 124, 29-46. <https://doi.org/10.14635/ipsic.1948>
- Gestos, M., Smith-Merry, J. y Campbell, A. (2018). Representation of women in video games: A systematic review of literature in consideration of adult female wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(9), 535-541. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0376>
- Gómez -Miguel, A. y Calderón- Gómez, D. (2023). *Videojuegos y jóvenes: lugares, experiencias y tensiones*. Centro Reina Sofía de Fad Juventud. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7970990>
- Gray, K. L., Voorhees, G. y Vossen, E. (eds.). (2018). *Feminism in Play*. Palgrave Macmillan.
- Jenson, J. y de Castell, S. (2021). Patriarchy in play: Video games as gendered media ecologies. *Explorations in Media Ecology*, 20(2), 195-212. [https://doi.org/10.1386/eme\\_00084\\_1](https://doi.org/10.1386/eme_00084_1)
- Kaye, L. K. y Pennington, C. R. (2016). Girls can't play: The effects of stereotype threat on females' gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Kuss, D. J., Kristensen, A. M., Williams, A. J. y López-Fernández, O. (2022). To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1169. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>
- López-Fernández, Olatz, Williams, A. Jess, Griffiths, Mark D. y Kuss, Daria J. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 454. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00454>

- Mihura-López, R., Piñeiro-Otero, T. y Seoane-Nolasco, A. (2023). «No soy una gamer»: Sexismo, misología y toxicidad como moduladores de la experiencia de las mujeres videojugadoras. *Revista de Investigaciones Feministas*, 14(2), 215-227. <https://doi.org/10.5209/infe.87614>
- Moldes Farelo, R. (2019). E-Sports y brecha de género: la percepción de las profesionales españolas. *Arxius de Ciències Socials*, 40, 139-148. <https://doi.org/10.7203/acs.40.29220>
- Muriel, D. (2018). El discurso gamer: jugadores e identidades en la cultura del videojuego. En: J. Aranda, I. Rodríguez y O. Lorente (eds.). *Historia y cultura del videojuego* (pp. 159-174). Sans Soleil.
- Santana, R., N. (2020). *Género, gamers y videojuegos: Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*. Cátedra Telefónica de la ULPGC.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816693153.001.0001>
- Tang, W. Y., Reer, F. y Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127-135. <https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Zhou, Y. y Peterson, Z. D. (2024). Women's Experiences of Sexual Harassment in Online Gaming. *Violence Against Women*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/10778012241252021>



# Voces y experiencias de las mujeres en los videojuegos online como espacio androcéntrico: un análisis cualitativo

ORLANDA DÍAZ-GARCÍA  
PATRICIA FERNÁNDEZ DE CASTRO  
Universidad de Castilla-La Mancha

## Resumen

Esta investigación analiza la presencia del discurso de odio, el acoso y la ciber-violencia en el contexto de los *videojuegos multijugador online* (MMO), especialmente contra las mujeres. El proyecto *32BITS – Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha*, emplea una metodología mixta combinando la técnica de cuestionario para la fase cuantitativa, con una muestra esperada de  $N = 1350$  y una fase cualitativa, a través de entrevistas y grupos de discusión. En este capítulo se muestran los resultados de fase cualitativa. Se ha realizado un análisis sistemático de los discursos a través de 5 grupos focales y 15 entrevistas en profundidad a jóvenes de entre 18 y 29 años. Entre los resultados, cabe destacar que en los MMO se reproducen esquemas de género y relaciones asimétricas que perpetúan el odio de contenido misógino en los espacios online. Las jugadoras informan que sufren violencia al ser insultadas con el uso de patrones centrados en la apariencia física, hiposexualización o comentarios sexistas desiguales en comparación con los jugadores masculinos, perpetuando patrones androcéntricos. Se propone estudiar las implicaciones sociales de estos resultados para arbitrar respuestas sociales y educativas.

**Palabras clave:** género; odio; mujeres; videojuegos online; entrevistas, discursos

# 1. Introducción

## 1.1. Espacios *gamers* en personas jóvenes

Los procesos de interacción digital, las redes sociales y, en general, toda la realidad interactiva online, condicionan y forman parte de la construcción de la identidad y comportamiento de las personas jóvenes (Lim *et al.*, 2024; Morales, 2004). Los espacios de ocio y entretenimiento forman parte de la socialización de las personas jóvenes teniendo diferentes implicaciones en los escenarios on- y offline. Para esta investigación, nos hemos fijado específicamente en los videojuegos multijugador online, ya que se han evidenciado como una de las formas relevantes de socialización en este grupo etario. Se trata de un espacio bien afianzado y en expansión tanto en la cotidianidad de sus usuarios como en la rentabilidad económica de este mercado. La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) publica que el sector de videojuegos creció en 2023 un 16 %, con una facturación récord de más de 2339 millones de euros. Esta industria equivale al 0,11 % del PIB español. En lo que se refiere a las/os jugadoras/res los españoles dedicaron una media de 7,7 horas a la semana a esta actividad. Con un número de 20 millones personas usuarias, los varones representan el 51 % y las mujeres el 49 % mujeres, cifra muy equilibrada y que no se corresponde con la percepción social general. La estimación total de jóvenes entre 15 a 24 años que juega a videojuegos es del 86 % (AEVI, 2024).

El acceso a Internet por parte de las personas jóvenes ha definido un nuevo tipo de vínculo con las redes sociales que permite una interconexión a gran escala. Los MMO permiten compartir una misma actividad con personas de todo el mundo. Estos encuentros en universos virtuales dan acceso a un tipo de comunicación para la cooperación y/o para la competencia (Raith *et al.*, 2021). No obstante, se viene explorando el ciberodio, la toxicidad, violencia producida en los entornos virtuales que, unida a una posición androcéntrica, desencadena exposiciones de discurso de odio de contenido sexista o misógino (Arroyo y Esteban-Ramiro, 2022).

## 1.1. Discursos de odio hacia las mujeres en el juego online

Los videojuegos siguen siendo actualmente espacios androcéntricos, aunque los datos muestren escasa diferencia entre el número de jugadoras y jugadores (McLean y Griffiths, 2019; Mendick *et al.*, 2021). Estos juegos online se consideran un entretenimiento masculino donde las interacciones refuerzan normas masculinas (Blackburn y Scharrer, 2019). Muchas mujeres son excluidas o menospreciadas como *gamers* por no sentirse identificadas con los estereotipos competitivos de masculinidad. Se ha normalizado una jerarquía de género que relega a las mujeres a una posición subordinada en el ámbito de los videojuegos (Bustos-Ortega, 2024). Para muchos *gamers* masculinos, el incremento del número jugadoras se percibe como una amenaza (Bustos-Ortega *et al.*, 2024), lo que genera discriminación y rechazo hacia ellas (Amores, 2023; Tang *et al.*, 2020). Los videojuegos pueden ser espacios tóxicos para las mujeres, ya que la misoginia y el acoso están profundamente arraigados en su cultura. Los estereotipos y expectativas hacia las mujeres impactan negativamente en su desempeño, con etiquetas machistas que afectan su rendimiento durante las partidas (Jenson y de Castell, 2021).

Se han estudiado los comportamientos tóxicos en los videojuegos online, como conductas antisociales, insultos y lenguaje ofensivo y cómo esas manifestaciones hostiles generan tensión entre los jugadores (Tang *et al.*, 2020). Estos comportamientos incluyen discursos de odio basados en características como sexo, raza u orientación sexual, lo que agrava los riesgos de estos entornos. Algunos estudios al respecto explicitan que los jóvenes perciben que este tipo de discurso se dirige contra grupos sociales específicos debido a su identidad física, cultural, étnica o sexual. A pesar de que reconocen que puede utilizarse en contextos privados, también lo identifican como una herramienta para ejercer intimidación (Moreno-López y Arroyo-López, 2022).

Por otra parte, la falta de mecanismos efectivos para detener estos comportamientos incrementa la sensación de inseguridad, sobre todo en jugadores de colectivos vulnerables. La Anti-Defamation League (ADL, 2022) reporta que tres de cada cinco jóvenes entre 13 y 17 años han sufrido acoso en juegos multijugador online, lo que afecta a cerca de 14 millones de jóvenes en EE. UU.

El anonimato y la normalización de expresiones de odio en estos espacios aumentan la preocupación social y académica (Blaya y Audrin, 2019), con estudios que evidencian elevados niveles de odio en estos entornos (Reichelmann *et al.*, 2020; Wachs *et al.*, 2022). Y, en lo que se refiere específicamente a las jugadoras, estas afrontan discursos de odio basados en estereotipos de género y violencia sexista, como insultos sobre su físico, hipersexualización y ataques directos, lo que limita su experiencia de juego y refuerza la idea de que los videojuegos son un espacio masculino (Fox y Tang, 2017; Jagayat y Choma, 2021). Esta hostilidad se ha normalizado como parte de la experiencia de juego, minimizando la relevancia de sus consecuencias para las jugadoras (Vergel *et al.*, 2024). Sin embargo, los datos objetivos reportan numerosos casos de acoso y hostilidad hacia mujeres *gamers*, representando un 25 % a nivel mundial (ESA, 2022).

Para ayudar a completar el paradigma que se plantea como punto de partida de la presente investigación, se considera ajustado considerar el constructo específico generado por Bustos-Ortega *et al.* (2023) para explicar el sexismo hacia las mujeres *gamers*. Explica las manifestaciones de cibermisoginia en el contexto de los videojuegos online. Su lectura tiene en cuenta las particularidades del contexto. Lo desarrollan a través de tres categorías que integran las tipologías de sexismo que suelen recibir las mujeres *gamers* en los juegos online: *a*) minimización de las manifestaciones agresivas contra las jugadoras; *b*) extrema sensibilidad de las mujeres jugadoras; y *c*) desprecio del interés y la capacidad de las mujeres por los videojuegos.

Para este marco de referencia, es preciso no perder la perspectiva de los elementos configuradores del contexto online, cuyas características definitorias lo alejan del entorno offline: anonimato, competencia y desinhibición social (Ruvalcaba *et al.*, 2018). Así, el discurso de odio es una parte inherente de la comunicación en internet y las redes sociales, y su alcance e impacto se refuerzan mutuamente tanto en el entorno digital como en el mundo offline (Moreno López y Arroyo-López, 2022).

## 2. Método

### 2.1. Objetivos

El objetivo general de esta investigación *32BITS – Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha*, financiada por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha y los Fondos Europeos Feder, ha sido explorar las interacciones en los juegos online multijugador que se generan entre personas jóvenes de Castilla-La Mancha, fijando el interés en los discursos de odio y los sesgos de género.

Como objetivos específicos:

- OE.1 Identificar las principales plataformas de videojuegos online y multijugador a las que las jóvenes de la región destinan su tiempo libre y de ocio.
- OE.2 Analizar los discursos de odio y hostigamiento online contra personas diversas, especialmente con el sesgo de género, para determinar su especificidad en relación con la tipología de violencia, características, clase de videojuego y características sociodemográficas como la edad, sexo, etc.
- OE.3 Determinar los efectos de carácter psicosocial que este tipo de conductas genera en las mujeres que juegan a videojuegos multijugador online.
- OE. 4 identificar las medidas que establecen las plataformas y las empresas para evitar este tipo de comportamientos, su uso y su efectividad.

En el apartado de resultados preliminares se expondrán parte de los obtenidos para los objetivos específicos 2 y 3 en la fase de metodología cualitativa.

### 2.2. Metodología

Para la investigación cuyos resultados se exponen en esta publicación, se aplicó un diseño metodológico cualitativo que permitió estudiar fenómenos como las manifestaciones violentas, odio y sexismo en los videojuegos a través de las experiencias de las mujeres *gamers*. A tal fin se aplicaron las técnicas de entrevista semiestructurada ( $n = 15$ ) y grupo focal ( $n = 5$ ). La fase de metodo-

dología cualitativa, combinada con la cuantitativa permite captar la complejidad del problema, tratando de entender las estrategias de afrontamiento, el impacto y las implicaciones sociales y culturales del sexismo en los espacios de juego online, además de considerar las estructuras de poder y las normas de género que se manifiestan en estos entornos produciendo discursos de odio directo hacia las mujeres durante las partidas. Se propone un enfoque feminista que examine los sesgos de género para profundizar en las interacciones en los juegos online.

La investigación fue sido aprobada por el Comité de Ética de la Universidad de Castilla-La Mancha en 2023. Se garantizó la aplicación de principios éticos, confidencialidad y protección de datos personales

### 2.3. Contexto, participantes e instrumentos

Durante un período de seis meses, de mayo a octubre de 2024, mediante las técnicas de entrevista en profundidad y grupo focal se compiló la información que aquí se presenta. Se realizaron 15 entrevistas en profundidad y 5 grupos focales. Participaron un total de 49 personas de los cuales 38 fueron mujeres. 15 de ellas participaron en entrevistas semiestructuradas y las restantes en los grupos focales. Las edades de las/os participantes se establecieron entre 18 y 29 años ( $M = 25,2$ ). Todas/os residían o estudiaban en Castilla-La Mancha, ámbito territorial del proyecto.

El reclutamiento fue voluntario, dirigido a «jóvenes *gamers*», con énfasis en atraer a «mujeres *gamers*». Los grupos mixtos permitirían analizar y comparar si los hombres reconocían las mismas situaciones misóginas durante las partidas. Se llevó a cabo un muestreo no probabilístico por efecto bola de nieve empleando distintas estrategias para la selección de la muestra consiguiendo que las mujeres que inicialmente se interesaron por participar, recomendaran a otras mujeres.

Los grupos focales se realizaron en su totalidad con personas que habían conocido el estudio en sus centros educativos, mientras que las entrevistas se realizaron de forma proporcional con ambos métodos de reclutamiento. A partir de la participación mixta en una investigación previa del mismo proyecto, las participantes que expresaron interés en participar en las entrevistas y

dejaron sus datos de contacto fueron invitadas a las entrevistas, obteniendo su consentimiento informado y acordando el método de preferencia. Todas las entrevistas se llevaron a cabo de manera privada, con el consentimiento informado para grabar la sesión y la garantía de confidencialidad de sus datos personales. Las entrevistas y grupos focales fueron conducidos por 3 miembros del equipo de investigación. Las entrevistas, estructuradas en 8 bloques temáticos con 33 preguntas abiertas alineadas con los objetivos del estudio. Al final de cada entrevista, se invitaba a los participantes a añadir comentarios sobre la situación de las mujeres *gamers*. Los grupos focales, con 6-7 personas y un investigador, buscaron verificar y complementar los discursos obtenidos en las entrevistas. Por ello, para la configuración de los grupos se contó con la presencia de hombres. De los 5 grupos de discusión, 3 fueron mixtos de manera que se pudieran recoger las percepciones de ambos sexos y géneros sobre los comportamientos en el juego hacia las mujeres. Los temas que se propusieron para iniciar la participación en los grupos fueron: *identificación de videojuegos; identidad; violencias online, hostigamiento y sexismo; impactos personales y sociales; medidas y códigos de conducta y propuestas de acciones de efectivas y de sensibilización*. Los diferentes grupos focales fueron dinamizados a partir de guiones abiertos de referencia, los cuales fueron modulados por el equipo de investigación. Los miembros del equipo contaban con un listado de preguntas posibles para facilitar la aparición de los temas de interés que no emergieran de manera espontánea.

## 2.4. Análisis

Agotada la fase de realización de entrevistas y grupos focales, se procedió a la anonimización y transcripción completa de los datos por parte de dos investigadoras. A continuación, se realizó una codificación inicial, asegurando que se había alcanzado la saturación de datos (Guest *et al.*, 2020). Se aplicaron diferentes códigos semánticos para construir marcos independientes y se compararon. De ello se obtuvieron los patrones recurrentes que se agruparon en líneas temáticas y subtemas. Este proceso siguió las pautas ofrecidas por Braun y Clarke (2006). A partir del análisis, se estableció una categorización que identificó patrones discursivos que revelan cómo las experiencias afectan la identi-

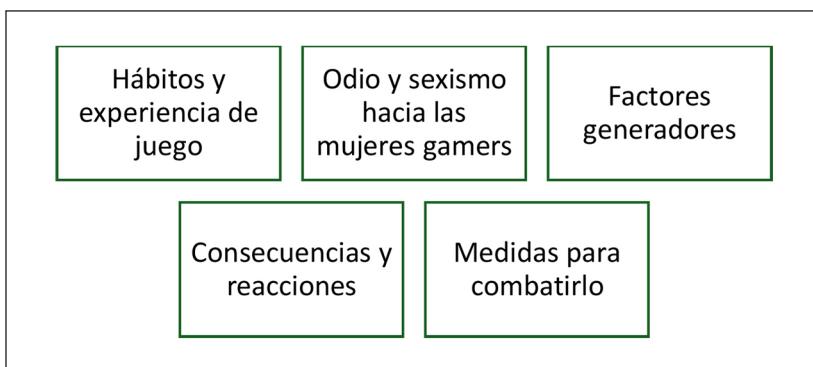
dad de las mujeres *gamers* y su participación en la comunidad, tal como se detalla en la sección de resultados.

Una comisión del equipo de investigación revisó, agrupó y reorganizó los temas para garantizar la homogeneidad interna y la heterogeneidad externa. Esto aseguró la coherencia interna y la inclusión de todos los temas planteados por los entrevistados. Se codificaron los discursos para su identificación posterior y agrupación.

### 3. Resultados

Se exponen a continuación los resultados preliminares del proyecto que responden a la investigación cualitativa. Posteriormente se triangularán con otra cuantitativa que forma parte del mismo proyecto (ya presentado en el apartado de Metodología). El proceso de análisis de los datos objetivos se centró en el análisis de las categorías y diseñadas que se muestran en la figura 1:

**Figura 1.** Categorías de análisis.



Fuente: elaboración propia

A continuación, se recogen algunos resultados preliminares que explican estas categorías:

#### 3.1. Las experiencias en el juego

Inicialmente se exploraron los videojuegos más habitualmente utilizados y entre los primeros se encuentran de forma consis-

tente *Valorant*, *League of Legends (LOL)*, *Fornite* y *World of Warcraft (WOW)*. Desde la consideración de estos juegos como espacios socializadores la mayoría informan que empezaron a jugar en la adolescencia, aunque algunos sitúan su inicio en la niñez. Existe importante coincidencia en calificar estas actividades de juego como una de sus principales actividades de ocio y encuentro con amigos.

Respecto al ocultamiento de la identidad, todos los participantes coincidieron en la necesidad de ocultar su identidad personal, especialmente sus nombres reales, durante el juego. Relataron riesgos directos y experiencias de ataques a la privacidad, donde otros jugadores han buscado y expuesto sus identidades o perfiles de redes sociales al detectar apellidos, nombres o iniciales, y más en los MMO. En el caso de las mujeres la mayoría oculta su género o conoce a otras que lo hacen a través de un *nickname* neutro. Lo utilizan con fines preventivos, ya que tienen experiencia de situaciones hostigamiento y acoso al detectarse que son mujeres.

### 3.2. Contenido misógino y sexismo

Todas/os las/os participantes reconocen la presencia de violencia, aunque en diferentes grados. El género, la raza y la orientación sexual son causas directas de discursos de odio durante las partidas y la violencia hacia las jugadoras por ser mujeres es un patrón constante, especialmente en los MMO. Los ataques hacia las jugadoras combinan su identidad femenina con su rol de jugadoras, reproduciendo conductas machistas en dos formas principales: *a) actitudes hostiles, agresivas y de acoso sexual, y b) actitudes sobreprotectoras y posesivas (sexismo benevolente)*.

Sobre las posibles situaciones de acoso, insultos y vejaciones, las actitudes hostiles, agresivas y de acoso sexual hacia las mujeres aparecen como manifestaciones claras. La mayoría de estas expresiones se concretan en infravaloraciones de sus cualidades e incapacidad para el juego (por el hecho de ser mujeres); y/o sobreejercicio y consideración de intrusismo en el juego, que a menudo va acompañado de insultos o vejaciones del machismo clásico instándoles a ocupar tareas relacionadas con el espacio doméstico. Las jugadoras Informan de comentarios de tipo sexual. Se percibe la consideración de que la presencia de mujeres

en ese entorno las hace susceptibles al «cortejo», acoso o, incluso, agresión sexual.

Se han identificado comportamientos sobreprotectores. En estos casos, algunos chicos asumen ese rol estereotipado creyendo que las mujeres necesitan ser salvadas o protegidas. Y desde una posición de poder y habilidad, interactúan con las jugadoras desde una perspectiva posesiva.

### 3.3. ¿Qué puede contribuir a estas manifestaciones?

En el análisis de la consideración de las mujeres como intrusas y como amenaza, encontramos reiteradamente la peligrosidad del anonimato y la impunidad ante los actos violentos. Identifican comunidades que etiquetan como más tóxicas o seguras y que los jugadores que se manifiestan violentos suelen hacerlo considerando que ellas están en un espacio que no les pertenece, son intrusas. Jugar con personas de todo el mundo en partidas con numerosos jugadores aumenta el riesgo. También aluden a que la mayor toxicidad y violencia en este aspecto suele estar relacionada con los juegos en los que hay más competición y nivel de estrés.

### 3.4. ¿Qué hacer ante las manifestaciones violentas?

La exploración de los efectos personales y sociales como consecuencias y reacciones ante las violencias recogen como resultado que las jugadoras experimentan una mayor presión, sentimientos de ira, enfado o miedo durante las partidas. En algunos casos, optan por abandonar el juego para evitar mayores repercusiones, pero en muchos casos, se observa una tendencia a minimizar la importancia de estas consecuencias.

La mayoría recurre a sus propios recursos, como bloquear, silenciar, reportar o ignorar a los agresores. Las comunidades online juegan un papel crucial, actuando como protectoras y amortiguadoras de estas experiencias. Las jugadoras destacan la importancia de crear y consolidar comunidades de compañeras/os, donde pueden encontrar apoyo y protección, hacer frente a la violencia y ofrecer respuestas. No se percibe la detección de delitos de odio en estas manifestaciones directas. De forma general, nadie se plantea acudir a la policía, debido al anonimato del medio.

### 3.5. Medidas y acciones que lo combaten

Pese a que las plataformas han introducido nuevas medidas en algunos casos, las jugadoras destacan que son ineficaces y no están adaptadas a las dinámicas actuales del juego. Medidas como la prohibición de ciertas palabras en los chats o la inclusión de mediadores en juegos no masivos no son suficientes. Las/os jugadoras/os consideran que la principal herramienta es el reporte, pero lo consideran ineficaz, ya que se requieren condiciones específicas para que se aplique y no se realiza de forma inmediata. También señalan que el chat de voz, uno de los principales medios de colaboración en el juego, está exento de reportes inmediatos, lo que limita todavía más la capacidad de respuesta ante comportamientos inapropiados.

Además, el *banneo* (suspensión por no respetar el código de conducta) rara vez ocurre por comportamientos sexistas, mientras que las sanciones más severas suelen aplicarse a quienes hacen *trolean* a otros jugadores para perjudicar las partidas.

### 3.6. Análisis de los discursos a través de configuraciones y posiciones discursivas

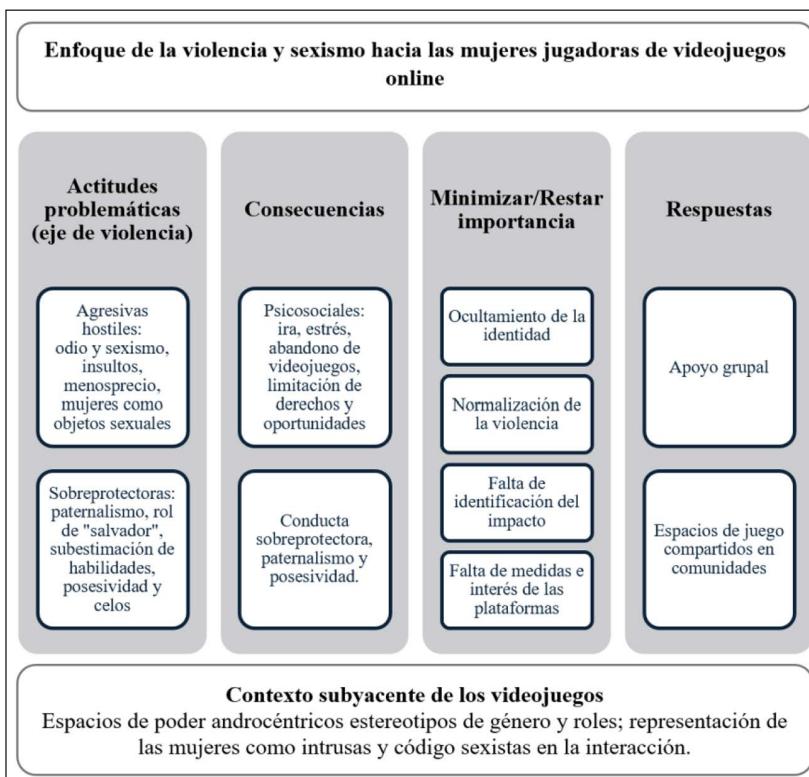
Los hallazgos de la investigación cualitativa del proyecto 32BITS muestran cómo los videojuegos sirven como espacios donde las personas jugadoras comparten narrativas y experiencias interconectadas. Como forma de ocio y socialización en constante crecimiento, los videojuegos han evolucionado hasta convertirse en entornos que, al mismo tiempo, pueden reproducir y amplificar la violencia de género a través de diversas actitudes y prácticas, tal como se ha evidenciado en el estudio.

A través de un marco narrativo, el análisis estructural del discurso revela que los videojuegos online, especialmente los MMO, operan como espacios de poder androcéntricos, algo que se refleja tanto en su diseño como en sus dinámicas de juego y en las relaciones desiguales que se generan en su interior. Definir estos entornos como estructuras de poder dominadas por lo masculino resulta esencial para comprender cómo se construye y refuerza la desigualdad de género dentro de ellos. En este contexto, las mujeres son percibidas como intrusas en un entorno predominantemente masculino, donde la competencia y la toxicidad

pueden intensificarse, particularmente en juegos multijugador de alta tensión y carácter competitivo.

Esta toxicidad sexista se expresa de dos maneras: de forma hostil, a través del acoso y la desvalorización, y de manera benevolente, mediante actitudes paternalistas y de sobreprotección, ambas reforzando la exclusión y los estereotipos de género en la comunidad *gamer* y jugadores de manera general. Este marco de discursos puede verse reflejado en la siguiente figura 2.

**Figura 2.** Configuraciones narrativas.



Fuente: elaboración propia

La figura 2 ilustra un marco analítico que comprende dos enfoques estrechamente relacionados: *a) el enfoque de la violencia, y b) el del contexto subyacente en los videojuegos online como espacios de poder androcéntrico*. Este marco busca conectar las narrativas de las mujeres, ofreciendo más que un enfoque

descriptivo, al explorar cómo interrelacionan los escenarios primarios que encuentran en el contexto de los juegos online: actitudes problemáticas (eje de violencia); consecuencias; cómo se responde minimizando la importancia de las agresiones como forma de supervivencia en estas comunidades de juego; y las respuestas. Y todo ello puesto en contexto al encontrar que estos espacios de juego se sitúan en un marco de poder androcéntrico, donde toda esta violencia tiene un impacto acumulativo en la libertad y la participación de las jugadoras. Este cerco de riesgo y desprotección se ve agravado por la impasividad de las plataformas, que no intervienen ante las situaciones nocivas, propiciando, así, una cómoda protección hacia los elementos tóxicos.

#### 4. Discusión y conclusiones

Se constata la importancia del espacio online como elemento atractivo entre jóvenes para su interacción, consistente con los hallazgos de Lim *et al.* (2024) y Martínez-Verdú, (2023). Los jóvenes están usando este espacio para formar comunidades, relaciones e identidades. Sin embargo, se identifican una serie de riesgos en los MMO relacionados con la identidad y la privacidad. Esto se ve manifestado de forma especial hacia las mujeres, que afrontan mayor exposición solo con la identificación de su género en una partida. Por ello, frecuentemente tienden a ocultar su identidad ante experiencias de situaciones de acoso e, incluso, agresión sexual. Este tipo de relaciones y comportamientos evidencia unas estructuras patriarcales en el juego, tal y como apuntan estudios como los de Jenson y de Castell (2021) y Tang *et al.* (2020).

En un mayor detalle, se ha encontrado que son en los MMO en los que se reproducen expresiones de odio de forma general, que en muchos casos está normalizada o justificada por las características estresantes del juego. Las conclusiones alcanzadas advierten que la caracterización del personaje y/o avatar acaba incidiendo en los roles dentro del juego y que la asociación entre estereotipos en los personajes y juegos incide en las capacidades de juego como también proponen Lynch *et al.* (2024).

Se percibe que la presencia de mujeres en ese entorno las hace susceptibles al sexting, acoso o, incluso, agresión sexual. Esto per-

petúa la desigualdad, reduce su participación en la ciudadanía digital y amplía la brecha digital de género. Estos resultados respaldan estudios recientes como el de Vergel *et al.* (2024) que evi-dencian el cibersexismo.

Se han identificado dos tipos de manifestaciones violentas hacia las mujeres: actitudes hostiles, expresadas a través de odio y sexismo en forma de insultos, desvalorizaciones y acoso sexual, y, por otro, lado actitudes sobreprotectoras, que refuerzan estereotipos de los hombres como «salvadores» y que llevan en muchos casos a manifestar posesión. Ambas refuerzan roles de género estereotipados. Estos resultados preliminares que deben completarse con una exploración de datos más amplia permiten una aproximación a la manifestación del odio misógino.

La búsqueda de alternativas en comunidad y la decisión de dejar de jugar son las reacciones más efectivas para las jugadoras, aunque ambas limitan su capacidad de explorar los juegos, superarse y afectan su autoestima como jugadoras. Hemos encontrando una desafección general hacia las medidas de las plataformas de juego contra el odio y el sexismo, consideradas insuficientes e ineficaces por las jugadoras. Critican a las empresas por priorizar las ventas y desproteger a los jugadores. Se demandan acciones más firmes y mayor concienciación sobre la gravedad del problema para crear un entorno más seguro e igualitario. Ante la falta de protección, las jugadoras buscan redes de apoyo en comunidades donde sienten respaldo. Estudios como el de Zhang *et al.* (2023) apoyan que los sesgos de género que persisten en la cultura del juego hacen que las comunidades online formen espacios seguros segregados para proporcionar apoyo social a las jugadoras. Al igual que en otros ámbitos, son «las víctimas» quienes deben encontrar soluciones para evitar estas situaciones.

Este estudio, por su metodología cualitativa, ha permitido ofrecer claves fundamentales para entender las interacciones entre los/as jugadores/as en los videojuegos online multijugador y las violencias que experimentan especialmente las jóvenes *gamer*s. Las limitaciones propias de este tipo de metodología no permiten hacer generalizaciones. El estudio se acota al territorio de la Comunidad Autónoma y al grupo de edad descrito.

Las conclusiones alcanzadas presentan los videojuegos, especialmente los MMO, como espacios que favorecen los sesgos de género y relaciones asimétricas que perpetúan la violencia hacia

las mujeres en el entorno digital. Las propuestas para la prevención y la intervención sobre el problema precisan de un enfoque sistémico que considere todos los subsistemas habituales de las personas jóvenes en interacción, es decir, sistema familiar, educativo, grupo de iguales, etc. Como medidas mínimas y más cortoplacistas, la situación se podría optimizar con la creación de comunidades de apoyo entre jugadoras y la implementación, desde las plataformas, de medidas preventivas y protectoras de los problemas y riesgos descritos.

## 5. Referencias bibliográficas

- Amores, M. (2023). *Play like a girl: Desafíos de las mujeres en la industria del videojuego y la tecnología*. Libros Cúpula.
- Anti-Defamation League (2022). *Hate is no game: Harassment and positive social experiences in online games 2021*. <https://www.adl.org/hateisnogame>
- Arroyo-López, C. y Esteban-Ramiro, B. (2022). Online videogames: Scenarios of interaction and experiences of violence in women gamers. *Human Review. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 14(3), 1-16. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4116>
- Asociación Española de Videojuegos (2024). *The industry of the video game in Spain in 2023*. [https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02\\_DEF\\_AEVI\\_Anuario-2023\\_com.pdf](https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02_DEF_AEVI_Anuario-2023_com.pdf)
- Blackburn, G. y Scharrer, E. (2019). Video game playing and beliefs about masculinity among male and female emerging adults. *Sex Roles*, 80(5-6), 310-324. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0934-4>
- Blaya, C. y Audrin, C. (2019). Toward an understanding of the characteristics of secondary school cyberhate perpetrators. *Frontiers in Education*, 4, 46. Frontiers Media SA.
- Braun, V. y Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bustos-Ortega, M. (2024). *Actitudes sexistas hacia las mujeres en el ámbito de los videojuegos: Evaluación y análisis psicosocial de su impacto* (tesis doctoral, Universidad de Granada). <https://hdl.handle.net/10481/89849>
- Bustos-Ortega, M., Carretero-Dios, H., Megías, J. L. y Romero-Sánchez, M. (2023). Sexist attitudes in online video gaming: development and

- validation of the sexism against women gamers scale in Spanish and English. *Psychology of Women Quarterly*, 47(3), 320-342. <https://doi.org/10.1177/0361684323116283>
- Bustos-Ortega, M., Romero-Sánchez, M., Megías, J. L. y Carretero-Dios, H. (2024). Gaming with a Feminist: Sexism and Perception of Sexist Incidents in Online Video Games. *Sex Roles*, 90, 1200-1217. <https://doi.org/10.1007/s11199-024-01506-w>
- Fox, J. y Tang, W. Y. (2017). Sexism in video games and the gaming community. En: R. Kowert y T. Quandt (eds.). *New perspectives on the social aspects of digital gaming* (pp. 115-135). Routledge.
- Guest G., Namey E. y Chen M. (2020). A simple method to assess and report thematic saturation in qualitative research. *PLoS ONE*, 15(5) m e0232076. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0232076>
- Jagayat, A. y Choma, B. L. (2021). Cyber-aggression towards women: Measurement and psychological predictors in gaming communities. *Computers in Human Behavior*, 120, 106753. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106753>
- Jenson, J. y de Castell, S. (2021). Patriarchy in play: Video games as gendered media ecologies. *Explorations in Media Ecology*, 20(2), 195-212. [https://doi.org/10.1386/eme\\_00084\\_1](https://doi.org/10.1386/eme_00084_1)
- Lynch, T., Tompkins, J. E., Gilbert, M. y Burridge, S. (2024). Evidence of Ambivalent Sexism in Female Video Game Character Designs. *Mass Communication and Society*, 27(6), 1529-1554. <https://doi.org/10.1080/15205436.2024.2311229>
- Martínez Verdú, R. (2023). University students, Gender Violence, the Digital Divide and Video Games. *Visual Review. International Visual Culture Review Revista Internacional de Cultura Visual*, 15(4), 1-13. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v10.4637>
- McLean, L. y Griffiths, M. D. (2019). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *Int J Ment Health Addiction*, 17, 970-994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Mendick, H., Ottemo, A., Berge, M., Silfver, E. (2021). Geek entrepreneurs: The social network, Iron Man and the reconfiguration of hegemonic masculinity. *Journal of Gender Studies*, 32(3), 283-295. <https://doi.org/10.1080/09589236.2021.1981836>
- Morales, J., M. V. (2004). Jóvenes, redes sociales de amistad e identidad psicosocial: la construcción de las identidades juveniles a través del grupo de iguales. *Revista galego-portuguesa de psicoloxía e educación*, 11, 183-206. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/7011>

- Moreno López, R. y Arroyo López, C. (2022). Redes, equipos de monitoreo y aplicaciones móvil para combatir los discursos y delitos de odio en Europa. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80,347-363. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2022-175>
- Raith, L., Bignill, J., Stavropoulos, V., Millear, P., Allen, A., Stallman, H. M., Mason, J., De Regt, T., Wood, A. y Kannis-Dymand, L. (2021). Massively Multiplayer Online Games and Well-Being: A Systematic Literature Review. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.698799>
- Reichelmann, A., Hawdon, J., Costello, M., Ryan, J., Blaya, C., Llorent, V., Zych, I. et al. (2020). Hate Knows No Boundaries: Online Hate in Six Nations. *Deviant Behavior*, 42(9), 1100-1111. <https://doi.org/10.1080/01639625.2020.1722337>
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. y Otten, M. (2018). Women's experiences in eSports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295-311. <http://doi.org/10.1177/0193723518773287>
- Tang, W. Y., Reer, F. y Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127-135. <https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Vergel, P., La parra-Casado, D. y Vives-Cases, C. (2024). Examining Cybersexism in Online Gaming Communities: A Scoping Review. *Trauma, Violence, y Abuse*, 25(2), 1201-1218. <https://doi.org/10.1177/15248380231176059>
- Wachs, S., Wettstein, A., Bilz, L. y Gámez-Guadix, M. (2022). Adolescents' motivations to perpetrate hate speech and links with social norms. *Comunicar*, 30(71), 9-20. <http://dx.doi.org/10.3916/C71-2022-01>
- Zhang, Z., Mu, H. y Huang, S. (2023). Playing to save sisters: how female gaming communities foster social support within different cultural contexts. *Journal of Broadcasting y Electronic Media*, 67(5), 693-713. <https://doi.org/10.1080/08838151.2023.2254432>



## BLOQUE III. PROPUESTAS SOCIOEDUCATIVAS PARA ESPACIOS MÁS SEGUROS



# Claves para incluir la perspectiva de género en la elección y uso de los videojuegos

NIRA SANTANA RODRÍGUEZ

Experta en arte, género y videojuegos

## Resumen

Como productos culturales, los videojuegos impactan y permean la vida y el desarrollo de la infancia y la juventud. No solo constituyen uno de los elementos de ocio y entretenimiento favoritos, sino que, a través de ellos, se transmiten historias y relatos que viven en primera persona a través del personaje con el que deben adoptar un papel activo tomando decisiones para avanzar en el juego. Sin embargo, los contenidos que proponen y los espacios en los que interactúan, siguen estando cargados de estereotipos y prejuicios respecto a las jugadoras, que se ven amplificados por las ciberviolencias machistas y las consecuencias para la experiencia lúdica de las niñas y chicas. Situaciones de acoso y discriminación que las mantienen en un espacio virtual hostil, reforzado por la imagen hipersexualizada y pornificada de los personajes que representan a las mujeres, con las cuales las jugadoras pueden tener dificultades para identificarse, debido a la falta de diversidad.

Todas estas cuestiones, aunque con apariencia anacrónica, están vigentes en la actualidad y requieren de un enfoque de género, no solo para su identificación, sino también para su abordaje. Sin menoscabar el papel crucial que juega la industria de los videojuegos para revertir esta situación estructural, el ámbito familiar y educativo se tornan especialmente significativos a la hora de promover un consumo que elimine el sexismó como eje vertebrador de los contenidos y las relaciones en las partidas y contextos de interacción. A través de la revisión teórica y el análisis de investigaciones previas, el presente artículo revela las problemáticas que afectan a las mujeres en el mundo de los videojuegos, propone claves específicas para aportar soluciones conducentes a una experiencia de juego lúdica diversa, inclusiva, respetuosa y segura para las jugadoras.

En este sentido, y atendiendo al carácter poliédrico del videojuego, este artículo propone estrategias educativas transformadoras. Para ello, se abordan

diversas cuestiones: la situación de las mujeres como trabajadoras de la industria y la brecha de género en vocaciones STEAM; la incidencia de la *cultura brother* en los entornos de juego y su relación con dicha brecha; y la representación de las mujeres en el producto, así como su impacto en las interacciones dentro de las partidas online y entornos relationales vinculados a la experiencia de juego. Todo ello, orientado a ofrecer herramientas clave para las familias y docentes para fomentar una cultura de juego digital donde la igualdad sea la base de la experiencia lúdica.

**Palabras clave:** discriminación de género; ciberviolencia; género; igualdad; sexismo; videojuegos

## 1. Introducción

En el seno de la cultura digital contemporánea, y como espacios de socialización, los videojuegos han tomado un papel relevante, al ser elegidos mayoritariamente por la infancia y la juventud como formas de ocio y entretenimiento. Esta elección requiere poner especial atención a la capacidad inmersiva del producto para permear e impactar en quienes juegan. Una cualidad que influye en la percepción de los roles de género, las relaciones y la construcción de identidades, situando su influencia más allá del entretenimiento y los retos que plantea cada nivel.

Rodeado de un halo de innovación y vanguardia, los videojuegos avanzan técnicamente, pero sus contenidos, narrativas y representaciones no lo hacen en la misma medida. La representación estereotipada de las mujeres a través de los personajes con los que viven en primera persona las historias propuestas por los estudios y empresas de desarrollo de videojuegos deja desprovistas de referentes diversos e inclusivos a las jugadoras, dificultando su capacidad de identificación con dichos personajes (Santaña, 2020).

En esta misma línea de exclusión, se observan paralelismos en cuanto al rol de las mujeres como profesionales de la industria, tanto en el perfil de desarrolladoras como en el ámbito competitivo de los *eSports*.

Por otro lado, y más allá de la representación de las mujeres en estas creaciones digitales y aterrizando en la parte más relacional del juego, la situación sigue presentando desafíos que superar y que tienen que ver con las ciberviolencias machistas en

las partidas online y espacios de interacción vinculados con los videojuegos.

En este sentido, prevalecen las dinámicas de discriminación y exclusión hacia las jugadoras, basadas en estereotipos de género, falsas creencias y prejuicios en torno a la capacidad y el talento de las mujeres en el juego, los cuales son constantemente cuestionados como fenómeno generalizado. Desde comentarios sexistas y otras formas graves de hostigamiento y acoso, que no solo impactan negativamente en la experiencia de juego de las mujeres, sino que comprometen su participación en estos espacios digitales.

En otro aspecto, la convergencia entre la industria de los videojuegos y la industria pornográfica genera problemáticas adicionales sobre la reproducción de escenarios narrativos donde la sumisión y las diferentes formas de violencia contra las mujeres están presentes en formatos y ubicaciones accesibles para la infancia y la juventud.

La pornificación en el mundo de los videojuegos se sustenta en la réplica de patrones y estéticas que provienen de la industria pornográfica y que se trasladan a los videojuegos afectando a su contenido narrativo y al diseño de personajes que representan a mujeres (Santana, 2023).

La objetivación de las mujeres en los videojuegos no solo implica una visión reducida y estereotipada de las mismas, sino que refuerza narrativas de dominación y sumisión que normalizan la violencia simbólica y estructural contra las mujeres, traspasando la pantalla e impactando en el mundo offline.

Esta cuestión y su incidencia en los estudios y empresas de videojuegos no solo ha sido posible gracias a un imaginario colectivo consumidor de pornografía y reproductor de la misma en sus diseños, sino que se ha visto favorecida por la relación entre estas dos industrias: contenido pornográfico basado en videojuegos alojado en plataformas pornográficas, y videojuegos pornográficos alojados en plataformas de distribución de videojuegos. Todo lo anterior, sin una regulación efectiva con relación al acceso de menores a dichos contenidos.

Así, la conexión establecida entre la industria de los videojuegos y la industria pornográfica no solo ha normalizado la cosificación del cuerpo de las mujeres y la violencia sexual en entornos digitales, sino que ha afectado de forma directa a la forma en que las mujeres son percibidas y tratadas en el contexto de las

partidas online y otros espacios de interacción entre quienes juegan. Asimismo, en los últimos años, se han observado casos muy concretos donde se puede dibujar una línea de conexión muy clara entre la hipersexualización de los personajes que representan a mujeres con el incremento significativo de las búsquedas de dichos personajes en plataformas de contenido pornográfico basado en videojuegos populares (Santana, 2023).

En este marco, el papel de las familias y de los centros educativos es clave para poder prevenir y abordar el impacto sobre la infancia y la juventud. Para ello, proveer de herramientas y recursos a quienes acompañan a menores en su desarrollo y educación se convierte en una necesidad para poder pasar a la acción frente a los diagnósticos.

## 2. Metodología

El presente artículo recoge los hallazgos obtenidos a partir de investigaciones previas y experiencia directa con menores, familias y docentes. Este acercamiento y conocimiento de la realidad pone de manifiesto las ciberviolencias machistas en el caso de las jugadoras, la relación entre la industria del videojuego y la normalización de la violencia hacia las mujeres, así como la conexión con industrias periféricas, como la pornográfica, en la creación de contenidos y la configuración de narrativas de sumisión y violencias de género. Además de las propias investigaciones, se han consultado informes académicos, estudios de organismos públicos y publicaciones científicas que abordan y/o profundizan en las cuestiones planteadas.

El análisis se articula revelando diferentes patrones excluyentes hacia las mujeres, primero como jugadoras y posteriormente como profesionales de la industria de los videojuegos. A partir de esta base, se pone el foco en estrategias dirigidas a las familias y los centros educativos como generadores de cambio en su papel al frente de la educación de la infancia y la juventud. Transformaciones que instan a promover una cultura de juego digital libre de representaciones estereotipadas de las mujeres y de ciberviolencias machistas, con el objetivo de cerrar la brecha de género en las formaciones y profesiones vinculadas a la industria de los videojuegos.

### 3. Marco teórico

#### 3.1. La representación de las mujeres a través de los personajes que protagonizan los videojuegos

Actualmente, la representación de las mujeres en los diseños de personajes de videojuegos que encarnan y protagonizan sus historias continúa perpetuando estereotipos de género. Dicha estereotipación no solo se observa en la forma de los cuerpos, sino el contenido narrativo. Desde los albores del desarrollo de videojuegos en el siglo pasado, los personajes que representan a mujeres han sido predominantemente hipersexualizados, fragmentados y cosificados, relegados a roles secundarios, diseñados bajo la mirada de los hombres, que siguen siendo mayoría como trabajadores de la industria.

Así, en torno al 80% de los personajes que representan a mujeres presentan proporciones corporales irreales y vestuarios no apropiados para la acción o el clima del lugar en el que se desarrolla la historia (Santana, 2021).

Asimismo, la violencia contra las mujeres es escenificada a través de diferentes manifestaciones que no se utilizan desde la crítica o con fines de visibilización y sensibilización respecto a esta problemática, sino que tienen como fin último la ludificación y estetización de esta.

Este tipo de representación alejada de la realidad y carente de diversidad no solo afecta a la percepción que la infancia y la juventud mantienen respecto a las mujeres, sino que también acentúa la brecha de género vinculada con la participación de las mujeres en las partidas online y entornos de interacción relacionados con los videojuegos.

Tal y como advierte la *Guía violeta para la elección y el uso de videojuegos desde la perspectiva de género*, la exposición recurrente a estos modelos irreales provoca un efecto negativo en la construcción de la identidad de niñas y adolescentes.

Así, y como consecuencia de dicha exposición, las niñas y adolescentes pueden verse influenciadas por cánones de belleza imposibles y contenidos narrativos que limitan a las mujeres en roles pasivos y secundarios, dependientes de las decisiones que toman los hombres, quienes, además, protagonizan mayoritariamente los relatos que proponen los videojuegos (Santana, 2021).

A su vez, la convergencia entre la industria de los videojuegos y la industria pornográfica, limita e impide los pocos avances que pudieran haberse producido en el diseño de personajes, ya que refuerza representaciones hipersexualizadas y dinámicas de sumisión y violencia que proceden de los códigos visuales y narrativos de la pornografía actual, donde las mujeres son reducidas a meros objetos o recompensas frente a los deseos de aquellos que se sitúan como sujetos, los hombres (Santana, 2023).

De esta forma, la normalización de la violencia contra las mujeres en sus diferentes manifestaciones en los entornos digitales no solo se traslada, sino que también refuerza comportamientos del mismo tipo en el plano offline.

Por tanto, en relación con la elección del producto y cómo seleccionar sus contenidos para la infancia y la juventud, se torna necesario que las familias y agentes educativos conozcan todas las variables problemáticas que operan en el desarrollo y distribución de los videojuegos para que puedan elegir de manera más consciente, entendiéndolos como un producto cultural que influye en la vida de quienes juegan.

### 3.2. Las mujeres como profesionales de la industria de los videojuegos

La industria sigue manteniendo asignaturas pendientes con las mujeres. Según el último anuario publicado por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), las mujeres constituyen el 49 % del total de jugadoras a nivel nacional (AEVI, 2024). Sin embargo, su presencia como desarrolladoras de videojuegos sigue siendo baja, situándose en la actualidad en un 26,4 % y un reducido 23,9 % que accede a puestos directivos (Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, 2023).

Por otro lado, y según el estudio *Género, Gamers y Videojuegos*, más de la mitad de las jóvenes participantes en las encuestas realizadas afirmaron no conocer a ninguna mujer que se dedique profesionalmente al mundo del videojuego, lo que incide en la brecha de género presente en aquellas formaciones enfocadas al desarrollo de videojuegos (Santana, 2020).

Además, las conclusiones del estudio señalado anteriormente sostienen que las mujeres que desean desarrollarse profesional-

mente en la industria suelen orientarse hacia áreas como diseño artístico (46,5 %) y desarrollo de videojuegos (28,6 %), mientras que los hombres optan mayoritariamente por la programación.

Por otra parte, cuando se preguntó a las encuestadas si consideraban que existían diferencias en el acceso a estos empleos, el 35 % de las mujeres se mostró de acuerdo con que las mujeres encuentran mayores dificultades que los hombres para trabajar como profesionales de la industria.

Esta percepción está propiciada por las situaciones de discriminación y acoso por razón de género que experimentan las mujeres en el contexto de las partidas online y otros espacios de interacción vinculados al juego.

### 3.3. Ciberviolencias machistas en los videojuegos

En el entorno de las partidas online y otros espacios donde la comunidad *gamer* se relaciona, las mujeres se enfrentan a las ciberviolencias machistas con manifestaciones que incluyen insultos, amenazas y acoso con base en el género y sustentadas por el machismo imperante en entornos virtuales vinculados al juego.

La normalización del lenguaje sexista hacia las jugadoras y la violencia en los espacios de juego online no solo excluye a las mujeres de estos espacios, sino también de la competición en eSports donde su incidencia es mucho menor que la de los hombres.

El estudio *Género, gamers y videojuegos* revela que siete de cada diez jugadoras afirman conocer videojuegos sexistas, y un alto porcentaje reconoce haber experimentado situaciones de discriminación y acoso machista en partidas online (Santana, 2020).

En este contexto, y dentro del marco del estudio, se presentan a continuación las actitudes observadas en los testimonios del alumnado:

- *No reconocimiento de la habilidad de las jugadoras*, al atribuir su éxito en el videojuego a factores externos que tienen que ver con la suerte, trampas o la ayuda de un hombre de su entorno, ya que se considera que ni su esfuerzo, talento o entrenamiento es suficiente para ganar o avanzar en el juego.
- *Acoso verbal y amenazas, así como comentarios e insultos de carácter sexista*, especialmente cuando la identidad de género de la

mujer que juega es manifiesta y visible, porque utiliza un *nickname* o nombre de usuaria que se identifica con el de una mujer o utiliza micrófono.

- *Actitudes paternalistas*, en las cuales se parte de la premisa de que la jugadora no sabe jugar, sin preguntar ni tener certezas al respecto, y que, por ello, necesita la ayuda de un hombre que la instruya.
- *Los errores de las jugadoras son sobredimensionados o magnificados*, ya que se parte del prejuicio de que, de antemano, no saben jugar y, por ello, son más propensas a cometer errores que podrían comprometer la partida en la que juegan con otros hombres que también fallan, pero no se les tiene en cuenta.
- *Sorpresa de los hombres al conocer que ellas juegan a determinados videojuegos*, en especial aquellos de disparos en primera persona, deportes o lucha, identificados con los hombres y su experiencia diferenciada en la infancia en el juego offline. También genera sorpresa que ellas jueguen igual o mejor que ellos, bajo el prejuicio de que no saben jugar.
- *El anonimato y el desconocimiento de la mujer con la juegan* aumenta las probabilidades de que las ciberviolencias se produzcan en la partida o espacio de interacción vinculado al juego. El no entendimiento de que el medio es virtual, pero el daño es real reduce la empatía de la ecuación en estos contextos digitales.
- *Usar las partidas y los chats vinculados al juego para ligar con las jugadoras*, manteniendo estas actitudes incluso cuando ellas manifiestan rechazo frente a este tipo de comportamiento que no esperan en este contexto.
- *Rechazo hacia las jugadoras por no jugar a determinados géneros de videojuegos*, entendiendo que un *real gamer* o *hardcore gamer* es aquel que juega a videojuegos de disparos en primera persona, deportes o lucha, y que el resto no son considerados «de verdad».

Este listado, resume algunos de los comportamientos que forman parte de lo que se conoce como la *cultura brother*, un conjunto de dinámicas donde la complicidad entre los hombres se alinea para menospreciar y acosar a las jugadoras bajo preceptos machistas que tienen como fin último expulsar a las mujeres, no solo de los espacios de juego, sino de los formativos y conducen-

tes a su desarrollo como futuras profesionales de la industria de los videojuegos. Estos últimos, el contexto formativo y laboral, como continuación de la *bro culture* y sus dinámicas excluyentes, a nivel simbólico y real, para las mujeres.

Por otra parte, el reciente estudio publicado por el Instituto de las Mujeres, *Autopercepción de la imagen de las mujeres en los nuevos entornos digitales* (Guilló Girard *et al.*, 2025), sostiene que más del 83 % de las encuestadas consideran que las redes sociales influyen en su autopercepción, especialmente en todo lo que tiene que ver con su imagen. Si tenemos en cuenta que el contenido de los videojuegos y representaciones de las mujeres siguen siendo mayoritariamente hipersexualizadas y pornificadas, obtenemos un factor más de exclusión de las mujeres al dificultar su identificación con los modelos corporales propuestos, carentes de relación con la diversidad de los cuerpos reales.

Por otra parte, y según confirma el citado estudio, las jóvenes racializadas y con discapacidad experimentan estas situaciones con mayor frecuencia y de forma más severa, por lo que urge atender de forma interseccional todas las opresiones que atraviesan las mujeres en el ámbito del juego online.

Al abordar estas exclusiones, se ha de valorar el impacto y relación de estas con la brecha de género en las vocaciones STEAM, y más concretamente aquellas vinculadas a la incorporación de las mujeres a las formaciones conducentes al trabajo como futuras profesionales de la industria de los videojuegos. Si las niñas y las chicas experimentan situaciones de discriminación y acoso machistas en el contexto de las partidas online, entenderán este mundo como un entorno hostil en el que no son bienvenidas y que deben abandonar como opción formativa y profesional.

Aquellas que, desechariendo esta idea, continúan y optan por formarse como desarrolladoras, se enfrentan a una continuación de la *cultura brother* con manifestaciones específicas que encontrarán en los ciclos formativos, grados y cursos relacionados con su desarrollo como profesionales de la industria.

Por consiguiente, la sensibilización y el trabajo con los chicos para derribar prejuicios y estereotipos de género es fundamental para evitar que estas dinámicas del juego se reproduzcan en el contexto formativo y laboral.

En definitiva, es en este punto, el de la sensibilización, donde las familias y docentes cobran especial importancia al acompañar

a la infancia y la juventud en momentos cruciales para la adopción de comportamientos respetuosos y empáticos que continuarán permeando en la vida adulta. Asumir un rol activo durante estas etapas se torna de vital importancia en la misión de promover una actitud crítica y el fomento del reconocimiento de la diversidad y la igualdad en el mundo de los videojuegos y sus múltiples contextos de interacción.

## 4. Propuestas y claves para incorporar la perspectiva de género como aspecto fundamental para el fomento de la igualdad en el mundo de los videojuegos

### 4.1. Para familias: cómo elegir videojuegos con perspectiva de género

A la hora de garantizar un uso y consumo de los videojuegos con enfoque de género en la infancia y la juventud, el papel de las familias es fundamental. Para conseguirlo, es vital obtener conocimientos no solo sobre la situación actual de las mujeres como desarrolladoras y jugadoras, sino también sobre los contenidos y espacios relacionales en torno al producto. En este sentido, la *Guía violeta para la elección y uso de videojuegos desde la perspectiva de género* (Santana, 2021) incorpora una serie de recomendaciones para facilitar esta labor de acompañamiento que busca la educación digital y el bienestar de las y los menores que escogen los videojuegos como elemento de entretenimiento:

- *No dar por hecho el tipo de videojuego que puede gustar, sino preguntar directamente si le gusta.* Debido a los estereotipos presentes en la infancia en el juego offline (juguetes relacionados con la imagen personal o los cuidados para ellas, y bélicos o deportivos para ellos), hay una tendencia a reproducir el mismo tipo de elección sexista cuando hay un salto hacia el juego digital, el videojuego. Por ello, es importante elegir a partir de los gustos y preferencias del menor o la menor que finalmente va a recibir el producto.

- *Elegir los productos gaming pensando que aquellas preferencias personales respecto a los colores.* Cada menor tiene una concepción personal y única con relación a los colores que prefieren. A la hora de adquirir productos *gaming* (cascos, teclados, mandos, sillas, etc.) es importante tener en cuenta que, bajo el sexismo, la industria de los videojuegos todavía relaciona el rosa con las jugadoras y el azul con los jugadores.
- *Fomentar el análisis crítico de la representación de las mujeres en los videojuegos.* Revisar si aquellos personajes que encarnan a mujeres están diseñados de forma realista y basados en la diversidad, o si, por el contrario, dichos personajes han sido configurados bajo los cánones de belleza normativos y roles de subordinación que las sitúa como objetos y no como sujetos con aspiraciones y decisiones propias en el transcurso del relato. Al igual que lo haríamos con las redes sociales, es clave mantener una conversación en casa sobre la transmisión de estereotipos en los productos culturales, incidiendo en el poder de identificación específico que tiene el videojuego, al permitir que quien juega lo pueda hacer en primera persona y adentrándose en la piel de personajes a través de los que transita situaciones tomando decisiones que cambian el curso del relato. El poder inmersivo del videojuego es muy superior al de cualquier otro producto cultural, por lo cual hay que prestarle mayor atención.
- *Limitar títulos con contenidos sexistas en sus narrativas.* Como se ha señalado con anterioridad, podemos ver en el mercado videojuegos que refuerzan roles de género tradicionales o muestran violencia explícita contra las mujeres. Revisar reseñas en webs y plataformas especializadas puede ayudar a la hora de decidir que juego comprar o evitar.
- *Dar preferencia a videojuegos que incluyan personajes diversos.* Es recomendable buscar videojuegos que ofrezcan opciones de personalización de los personajes y donde las historias sean diversas e inclusivas a todos los niveles.
- *Mantener conversaciones sobre el impacto y la influencia de los estereotipos en los videojuegos.* Hablar con menores sobre los beneficios de eliminar los estereotipos y prejuicios de los videojuegos actuales, identificando cómo pueden estar presentes en estos productos y de qué manera nos influyen en nuestra autopercepción y decisiones en la vida offline.

- *Supervisar y acompañar en el uso de videojuegos en el hogar.* La participación de las familias no debe reducirse a la elección y adquisición del producto. Jugar en familia no solo posibilita a las familias detectar contenido inapropiado, sino que les permite observar actitudes negativas en el juego online, es decir, en aquellos espacios de interacción con otras personas que juegan, menores o adultas. Asimismo, es una oportunidad para enseñar valores de respeto e igualdad en el contexto digital, que trasciendan y permanezcan al apagar las pantallas. Una cuestión importante en este sentido es la ubicación de las consolas o PC para jugar que deben situarse preferiblemente en espacios comunes que puedan facilitar su supervisión.
- *Establecer un reparto y gestión del tiempo de juego.* Cuando hay niñas y niños en casa, la tendencia es facilitar más tiempo de juego a los niños. Además del tiempo de exposición a las pantallas, las familias deben observar esta cuestión para repartir equitativamente el tiempo de juego cuando solo hay un dispositivo para jugar que deba ser compartido.
- *Conocer las clasificaciones PEGI y utilizar herramientas de control parental.* Obtener información sobre las etiquetas y descriptores PEGI ayuda a las familias a reconocer si un videojuego es adecuado o no para determinadas edades. Asimismo, activar los controles parentales ayuda a las familias a garantizar una experiencia de juego más segura.
- *Favorecer juegos colaborativos con la cooperación como eje vertebral.* No todos los videojuegos son violentos o fomentan la rivalidad, por lo que optar por videojuegos donde puedan avanzar cooperando puede ser una buena base para favorecer contextos digitales donde la igualdad esté presente en las interacciones.
- En otro término, y a tenor de la actual confluencia entre la industria pornográfica y la industria de los videojuegos, es fundamental el *diálogo y la educación afectivo-sexual*, así como establecer *controles parentales* en las consolas y en plataformas de descarga de juego, entre otros, para evitar el acceso a contenido pornográfico vinculado a los videojuegos.

Además, es necesario señalar que el *uso responsable* de las tecnologías es un concepto que suelen utilizar muchas plataformas recurrentemente como solución a los efectos negativos que el

mundo digital puede albergar, especialmente para la infancia y la juventud. Un discurso que pone el foco en las familias y en quienes juegan para que autorregulen los contenidos a los que acceden y el tiempo de uso, mientras articulan estrategias para mantener a quienes juegan pendientes de múltiples notificaciones y recompensas que alargan su permanencia en el juego. Por este motivo, responsabilizar a las familias y poner todo el peso de la educación en sus manos no solo es insuficiente, sino que exime de responsabilidad a dichas plataformas y a quienes tienen la obligación de legislar con regulaciones y políticas públicas que protejan a la infancia y la juventud en el contexto virtual (*Informe del Comité de Personas Expertas para el Desarrollo de un Entorno Digital Seguro para la Juventud y la Infancia*, s. f.).

#### **4.2. Para centros educativos: identificar y prevenir las ciberviolencias machistas en el contexto de los videojuegos e inspirar a las niñas y chicas para fomentar las vocaciones STEAM**

Los centros educativos tienen un papel clave en la identificación y prevención de las diferentes formas de discriminación y ciberviolencias que experimentan las mujeres en el mundo de los videojuegos. En este marco, es vital atender el producto en su dimensión poliédrica, abordando las diferentes problemáticas, desde la representación de las mujeres en los videojuegos hasta su presencia en los contextos formativos y laborales, así como sus vivencias como jugadoras.

La configuración de una cultura digital igualitaria y libre de ciberviolencias machistas requiere la incorporación de los videojuegos al ámbito educativo, con el objetivo de que el alumnado identifique todas aquellas situaciones susceptibles de cambio a partir de la sensibilización.

Junto con la identificación y prevención de comportamientos machistas en el contexto de los videojuegos, la representación estereotipada de las mujeres en los contenidos digitales debe ser abordada como un factor que genera expectativas corporales que afectan a la autoestima y el bienestar de la juventud (Camacho-Miñano y Rich, 2024). El acompañamiento por parte del profesorado es fundamental para generar una actitud crítica que ayude al alumnado a identificar la relevancia y los efectos sobre la

autopercepción bajo la influencia de los estereotipos en los personajes de los videojuegos.

Para facilitar dicho acompañamiento al alumnado, la *Guía Ciberigualdad* (Santana y Fernández-Layos, 2022) no solo analiza las cuestiones planteadas, sino que propone una metodología para prevenir, identificar y actuar frente al acoso y/o discriminación por razón de género en las partidas online:

- *Consultar a la infancia y la juventud sobre sus preferencias a la hora de escoger videojuegos.* Las plataformas de juego y los videojuegos cambian constantemente y es complicado saber qué productos son mayoritariamente jugados por menores. Preguntar con frecuencia permite al profesorado la posibilidad de profundizar sobre los títulos obtenidos y tomarlos como punto de partida para iniciar conversaciones y dinámicas en clase que aborden los contenidos narrativos desde una mirada crítica.
- *Buscar información en medios digitales especializados en videojuegos* con el fin de obtener información más detallada de los juegos señalados por el alumnado, sin tener que ser jugados por el profesorado.
- *Aprovechar la información consultada para hacer preguntas en el aula* y profundizar en aquellos aspectos que puedan ser problemáticos o sobre los que se desea obtener más detalles, con el objetivo de que el alumnado explique desde su experiencia en qué consisten estos videojuegos y cómo se relacionan a través de ellos.
- *No juzgar o sacar conclusiones precipitadas cuando el alumnado comparta su experiencia en determinados videojuegos.* El fin de las conversaciones iniciales es obtener información para preparar una propuesta que permita abordar las problemáticas detectadas.
- *Los conocimientos previos del profesorado sobre la prevención de la violencia de género y la promoción de la igualdad de oportunidades son clave* para poder conectar lo que expresa el alumnado sobre las narrativas y la representación de las mujeres en los personajes, para trabajar en torno a los roles y estereotipos de género. Asimismo, conocer las relaciones establecidas en el entorno de las partidas online posibilitará conectar las ciber-violencias machistas presentes en estos espacios con las dife-

rentes manifestaciones de la violencia de género y formas de discriminación en la vida offline. De esta manera, no solo se evidencian los paralelismos y consecuencias, sino que se favorece el contexto para generar propuestas de cambio para quienes están ejerciendo la violencia y recursos de apoyo para quienes la están sufriendo.

- *Mantener una actitud de rechazo frente a bromas, chistes o burlas sobre alumnas que expresan en clase ser jugadoras.* Parar este tipo de comentarios despectivos es crucial para generar un espacio de seguridad donde empezar a construir una experiencia satisfactoria de juego para las chicas.
- *Recurrir a recursos y personas especializadas en violencia de género.* Abordar estos temas en el aula puede hacer que algunas alumnas compartan situaciones muy difíciles para las cuales el profesorado no está preparado para responder o dar solución. Si fuera el caso, buscar recursos y especialistas en la materia es fundamental para dar solución a los casos detectados.

Por otro lado, y más allá de las recomendaciones incluidas en la mencionada Guía para trabajar en torno a las ciberviolencias machistas en las partidas online, hay otras problemáticas a las que se puede dar respuesta desde el aula.

Por ejemplo, y poniendo el foco el aspecto de la representación de las mujeres, como indican Camacho-Miñano y Rich (2024) en su reciente estudio, más de la mitad de las jóvenes encuestadas (56,7 %) se sienten presionadas a parecerse a las mujeres presentes en el contenido digital, por lo que experimentan sentimientos negativos como la frustración, la ansiedad, trastornos alimentarios y aislamiento social. Hecho este último, que hace necesario la identificación en el aula de la cosificación, hiposexualización y pornificación de los personajes de videojuegos que encarnan a mujeres y cómo los mismos impactan en la autopercepción de las mujeres en la vida offline.

En otro término, fomentar las vocaciones STEAM en las niñas y chicas, y más concretamente aquellas vinculadas a la creación de videojuegos, pasa por favorecer no solo un contexto de juego libre de ciberviolencias machistas, sino el acompañamiento al alumnado para la identificación y actuación frente a los patrones y dinámicas excluyentes de los chicos hacia las chicas, con actitudes propias de la *cultura brother* en el contexto formativo.

Hacer conscientes a los chicos y frenar en el aula cualquier forma de discriminación y acoso hacia las mujeres es fundamental para que más chicas puedan optar y permanecer en estudios relacionados con el desarrollo y la creación de videojuegos.

En este sentido, y según señala el *Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2024: Informe sobre Género. La tecnología en los términos de ellas*, de la UNESCO (2024), visibilizar a mujeres referentes y ofrecer programas de orientación aumenta la confianza en las niñas inspirándolas profesionalmente.

En definitiva, la creación de propuestas didácticas y de sensibilización para el aula requiere no solo la formación del profesorado para conocer, identificar y prevenir las cuestiones planteadas, sino también hacer un acompañamiento al alumnado donde la escucha activa sobre sus experiencias en torno a los videojuegos se sitúe en el eje central de cualquier intervención.

## 5. Discusión y conclusiones

Como producto cultural, el videojuego se ha convertido en un espacio de socialización que permea en la infancia y la juventud.

Sin embargo, a lo largo del análisis realizado, se ha evidenciado cómo las ciberviolencias machistas presentes en el contexto de las partidas online inciden en las elecciones formativas y profesionales de las chicas, quienes perciben el mundo de los videojuegos como un espacio de hostigamiento y acoso machista que las excluye y expulsa.

La *cultura brother* está presente en dichos espacios de interacción y sus dinámicas y patrones estructurales basados en el sexismo, se perpetúan en los espacios formativos y laborales si no hay una intervención temprana de las familias y el profesorado.

Por tanto, se sostiene que el acompañamiento de las familias y los centros educativos es fundamental para que la infancia y la juventud puedan identificar las ciberviolencias machistas en el juego, así como mantener una actitud crítica frente a las representaciones estereotipadas de las mujeres en los modelos corporales presentados por los videojuegos.

En este sentido, elegir adecuadamente los contenidos según su idoneidad, los controles parentales, y supervisar el consumo de videojuegos desde las relaciones que se establecen en el con-

texto de las partidas online, es clave para garantizar una experiencia de juego satisfactoria y segura para quienes juegan, en especial para las niñas y las chicas.

Jugar en familia, además de constituir un espacio de entretenimiento y comunicación con menores, permite la supervisión de las narrativas presentes en los videojuegos, así como de las relaciones que mantienen con otras personas en el transcurso de partidas online. Espacios compartidos que favorecen el diálogo y abren el camino para el fomento de valores sustentados en el respeto y la igualdad en estos entornos virtuales.

Por otro lado, y en el ámbito educativo, el profesorado juega un papel clave en el análisis crítico de los contenidos y la representación estereotipada e hipersexualizada de las mujeres. Asimismo, es fundamental en la identificación y prevención de las ciberviolencias machistas presentes en los entornos de juego online, así como en la visibilización de mujeres referentes en la industria de los videojuegos. Todo ello contribuye a reducir la brecha de género presente en los estudios y profesionales vinculadas al desarrollo y creación de estos productos digitales.

En otro término, la responsabilidad de facilitar y garantizar a la infancia y la juventud una experiencia lúdica igualitaria, libre de sexismo, inclusiva y diversa no debe recaer solo en las familias y en los centros educativos, sino que ha de ser una responsabilidad compartida con la industria de los videojuegos y con quienes tienen el poder de regular y legislar desde las políticas públicas.

En definitiva, fomentar un cambio real y efectivo en el mundo de los videojuegos exige un esfuerzo conjunto entre familias y centros educativos, así como de aquellas empresas y estudios que en la actualidad configuran los contenidos y narrativas de estos productos culturales que deben ser regulados para facilitar el trabajo de quienes educan y acompañan a la infancia y la juventud.

## 6. Referencias bibliográficas

Asociación Español de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (2023). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2023*. [https://dev.org.es/images/stories/docs/2023\\_libro\\_blanco\\_dev\\_media.pdf](https://dev.org.es/images/stories/docs/2023_libro_blanco_dev_media.pdf)

- Asociación Española de Videojuegos (2024). *Anuario 2023: La industria del videojuego en España en 2023*. AEVI. [https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02\\_DEF\\_AEVI\\_Anuario-2023\\_com.pdf](https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02_DEF_AEVI_Anuario-2023_com.pdf)
- Camacho-Miñano, M. J. y Rich, E. (coords.) (2024). *Guía salud digital y género: Cómo ayudar a la gente joven a desafiar las normas de género sobre la salud en un mundo digital*. Instituto de las Mujeres. <https://www.inmujeres.gob.es/publicacioneselectronicas/documentacion/Documentos/DE2239.pdf>
- Guilló Girard, C. I. (dir.), Bartolomé Esteban, C., Pérez de Arenaza Escrivano, C. y Robles Sánchez, J. (2025). *Autopercepción de la imagen de las mujeres en los nuevos entornos digitales*. Instituto de las Mujeres, Subdirección General de Estudios y Cooperación, Secretaría de Estado de Igualdad y para la Erradicación de la Violencia contra las Mujeres, Ministerio de Igualdad. <https://www.inmujeres.gob.es/areasTematicas/AreaEstudiosInvestigacion/docs/Estudios/EstudioAutopercepcion.pdf>
- Informe del Comité de Personas Expertas para el Desarrollo de un Entorno Digital Seguro para la Juventud y la Infancia (2023). *Vamos por partes*. Gobierno de España.
- Santana, N. (2020). *Género, gamers y videojuegos*. Gobierno de Canarias.
- Santana, N. (2021). *Guía violeta para la elección y uso de videojuegos desde la perspectiva de género*. Concejalía de Políticas de Igualdad del M. I. Ayuntamiento de Telde.
- Santana, N. (2023). *La convergencia de la industria de los videojuegos y la industria pornográfica*. En: L. Ballester Brage y S. Sedano Colom (coords.). *La industria pornográfica en internet. Características y consecuencias*. Octaedro.
- Santana Rodríguez, N. y Fernández-Layos Fernández, A. L. (2022). *Guía Ciberigualdad +: Una herramienta para combatir las ciberviolencias machistas en TRICS y videojuegos*. Gobierno de Canarias. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/educarpalaigualdad/files/2022/03/guia-ciberigualdad-digital.pdf>
- Unesco (2024). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2024: Informe sobre género. La tecnología en los términos de ellas*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391983>

# Sobre los editores

## **Beatriz Esteban-Ramiro**

Doctora en Derecho por la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM). Desde 2011 es profesora en la UCLM, dentro del Departamento de Derecho del Trabajo y Trabajo Social, y actualmente es coordinadora del grado de Trabajo Social. Ha desarrollado una carrera académica continua con producción científica. Forma parte del Grupo de Investigación en Equidad, Inclusión y Políticas Sociales (GIEPS) de la UCLM y ha participado en varios proyectos de investigación competitivos, tanto dentro de la UCLM como con entidades externas, en los cuales ha sido responsable de la investigación. Ha colaborado en el diseño y desarrollo de diversos proyectos de investigación nacionales y europeos. Sus principales líneas de investigación son las desigualdades sociales, el análisis de las políticas sociales públicas y el enfoque de género, con el foco puesto en la violencia y las experiencias en diferentes entornos, como el discurso del odio (en espacios online en estudios recientes).

## **Roberto Moreno-López**

Doctor en Educación por la Universidad de Castilla-La Mancha y profesor contratado doctor en el Departamento de Pedagogía de la misma universidad. Actualmente es profesor de Educación Social en la Facultad de Ciencias Sociales y Tecnologías de la Información en Talavera de la Reina. Sus principales líneas de investigación se centran, actualmente, en la inclusión socio-

educativa, los delitos de odio y el discurso de odio, y sus consecuencias para la sociedad, especialmente para las personas jóvenes.

# Índice

Presentación de la obra .....	9
<b>BLOQUE I. LAS INTERACCIONES EN EL ESPACIO ONLINE Y SUS RIESGOS</b>	
1. Los videojuegos online como espacios de interacción social .....	15
1. Introducción .....	16
2. Videojuegos online una industria en expansión: datos recientes .....	17
3. Impacto en la socialización y el comportamiento social de <i>gamers</i> .....	19
3.1. Desarrollo de habilidades sociales e interacción social en los videojuegos online. ....	19
3.2. Riesgos en la interacción online: manifestaciones violentas de odio y sexismos .....	22
4. Conclusiones .....	26
5. Referencias bibliográficas .....	28
2. Manosfera y ciberviolencia de género: el espacio online como campo de cultivo del machismo .....	33
1. Introducción .....	33
2. Materiales y métodos .....	36
3. Discusión .....	36
3.1. Manosfera y feminazismo .....	36
3.2. Violencias explícitas en redes sociales .....	37

3.3. Estereotipos y humor sexista: el cuento de nunca acabar	39
4. Conclusiones . . . . .	39
5. Referencias bibliográficas . . . . .	41
 BLOQUE II. MANIFESTACIONES VIOLENTAS EN LOS VIDEOJUEGOS: ODIO Y SEXISMO EN UN ESPACIO ANDROCÉNTRICO. RESULTADOS	
3. Introducción al proyecto 32BITS – <i>Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha</i> . . . . .	51
1. Introducción al proyecto . . . . .	51
2. Metodología . . . . .	52
2.1. Fase cuantitativa . . . . .	53
2.1.1. Instrumento y procedimiento . . . . .	53
2.1.2. Descripción de la muestra . . . . .	54
2.2. Fase cualitativa . . . . .	56
2.2.1. Instrumentos y procedimiento . . . . .	56
2.3. Implicaciones éticas . . . . .	57
4. El anonimato y la impunidad en las dinámicas de odio en videojuegos online . . . . .	59
1. Introducción . . . . .	59
2. Metodología . . . . .	62
3. Resultados . . . . .	63
3.1. Manifestaciones de desinhibición en contextos virtuales como los videojuegos online multijugador: el anonimato y la impunidad como motor . . . . .	63
3.2. La identidad en los videojuegos online: ocultación de identidad y estrategia de ocultamiento-anonimato . . . . .	67
4. Conclusiones . . . . .	71
5. Referencias bibliográficas . . . . .	75
5. La presencia de discursos de odio en los videojuegos online . . . . .	77
1. Introducción . . . . .	77
2. Metodología . . . . .	82
3. Resultados . . . . .	83
3.1. Victimización por odio . . . . .	84
3.2. Incitación al odio-perpetradores . . . . .	85
3.3. Presencia de discursos de odio . . . . .	86

4. Conclusiones .....	90
5. Referencias bibliográficas .....	93
<b>6. La toxicidad en el juego y su minimización: consecuencias psicosociales y respuestas por parte de quienes juegan .....</b>	<b>97</b>
1. Introducción .....	98
2. Metodología .....	100
3. Resultados y discusión .....	101
3.1. Tipos de violencia y hostigamiento .....	101
3.2. Principales impactos personales y sociales de las conductas violentas .....	104
3.3. Reacciones ante el odio y la violencia .....	107
3.4. Denuncia de las situaciones de violencia .....	109
4. Conclusiones .....	115
5. Referencias bibliográficas .....	117
<b>7. Sesgos de género y sexismo hacia las mujeres en videojuegos online .....</b>	<b>121</b>
1. Introducción .....	122
1.1. Imagen estereotipada de la mujer en los videojuegos .....	122
1.2. Los videojuegos como espacios androcéntricos .....	123
1.3. Sexismo y acoso hacia las mujeres jugadoras en entornos online .....	124
2. Metodología .....	126
3. Resultados .....	128
3.1. Percepción de presencia de sexismo, discriminación y estereotipos por razón de género en los videojuegos online .....	128
3.2. Percepciones sobre la presencia de ciberviolencia en los videojuegos .....	131
4. Conclusiones .....	133
5. Referencias bibliográficas .....	135
<b>8. Voces y experiencias de las mujeres en los videojuegos online como espacio androcéntrico: un análisis cuantitativo .....</b>	<b>139</b>
1. Introducción .....	140
1.1. Espacios <i>gamers</i> en personas jóvenes .....	140
1.1. Discursos de odio hacia las mujeres en el juego online ..	141
2. Método .....	143

2.1. Objetivos . . . . .	143
2.2. Metodología . . . . .	143
2.3. Contexto, participantes e instrumentos . . . . .	144
2.4. Análisis . . . . .	145
3. Resultados . . . . .	146
3.1. Las experiencias en el juego . . . . .	146
3.2. Contenido misógino y sexismo . . . . .	147
3.3. ¿Qué puede contribuir a estas manifestaciones? . . . . .	148
3.4. ¿Qué hacer ante las manifestaciones violentas? . . . . .	148
3.5. Medidas y acciones que lo combaten. . . . .	149
3.6. Análisis de los discursos a través de configuraciones y posiciones discursivas . . . . .	149
4. Discusión y conclusiones . . . . .	151
5. Referencias bibliográficas . . . . .	153

### BLOQUE III. PROPUESTAS SOCIOEDUCATIVAS PARA ESPACIOS MÁS SEGUROS

9. Claves para incluir la perspectiva de género en la elección y uso de los videojuegos . . . . .	159
1. Introducción . . . . .	160
2. Metodología . . . . .	162
3. Marco teórico . . . . .	163
3.1. La representación de las mujeres a través de los personajes que protagonizan los videojuegos . . . . .	163
3.2. Las mujeres como profesionales de la industria de los videojuegos . . . . .	164
3.3. Ciberviolencias machistas en los videojuegos . . . . .	165
4. Propuestas y claves para incorporar la perspectiva de género como aspecto fundamental para el fomento de la igualdad en el mundo de los videojuegos . . . . .	168
4.1. Para familias: cómo elegir videojuegos con perspectiva de género . . . . .	168
4.2. Para centros educativos: identificar y prevenir las ciberviolencias machistas en el contexto de los videojuegos e inspirar a las niñas y chicas para fomentar las vocaciones STEAM. . . . .	171
5. Discusión y conclusiones . . . . .	174
6. Referencias bibliográficas . . . . .	175
Sobre los editores . . . . .	177



## **Start Game: un análisis sobre género, odio y sesgos en los videojuegos online**

Esta obra es fruto de un trabajo interdisciplinar y colaborativo desarrollado entre 2022 y 2025 dentro de las actividades realizadas en el marco de la investigación *32BITS – Androncetismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha*. Liderada por un grupo de investigadores/as de la Universidad de Castilla-La Mancha, destaca por incluir la colaboración de personas con vinculación a otras instituciones expertas en odio, videojuegos y género. En esta línea, surge de un proceso de investigación científica orientado a generar conocimiento útil y socialmente transformador, sobre todo en lo relativo al uso de los videojuegos online como espacios de interacción juvenil en los que se reproducen discriminación representada en odio y misología. El libro se dirige tanto a especialistas en estudios de género, cultura digital o educación como a quienes deseen comprender cómo se construyen, reproducen o desafían las desigualdades en los entornos virtuales de socialización.

Partiendo de una revisión crítica de la literatura especializada, se analiza la evolución del videojuego como dispositivo cultural y como herramienta de socialización con efectos directos en el bienestar y el comportamiento de las personas jóvenes. Se abordan también las formas en que determinadas comunidades digitales actúan como espacios de reproducción de ideologías misóginas, alimentando dinámicas de ciberviolencia con alto impacto simbólico y emocional.

Los datos empíricos procedentes del proyecto 32BITS permiten profundizar en fenómenos como el anonimato, la desinhibición y la impunidad en los juegos multijugador, así como en la presencia de discursos de odio y sesgos sexistas. La investigación cuantitativa y cualitativa ofrece evidencias sobre la toxicidad en el juego, los efectos psicosociales que esta conlleva y las estrategias de afrontamiento desarrolladas por las personas jugadoras, en especial las mujeres, en un entorno configurado históricamente desde una perspectiva androcéntrica.

Para finalizar, se ofrecen propuestas de intervención centradas en la promoción de entornos más inclusivos y seguros. A través de recomendaciones aplicables al ámbito educativo, familiar y comunitario, se defiende la necesidad de incorporar la perspectiva de género tanto en la elección como en el uso de videojuegos. Lejos de una visión alarmista, el texto propone herramientas y estrategias para comprender las complejidades de este fenómeno contemporáneo y promover una cultura digital más igualitaria.