NOTA DE PRENSA

Octaedro Editorial

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

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

NOVEDAD 2025 AGOSTO



Open Access - Acceso abierto

Colección: Horizontes Universidad
Temas: Educación, Igualdad de género, Investigación, Sociedad del conocimiento
Género: No ficción
ISBN: 9788410791046
Ref. 09701-1
Dimensiones: 15 x 23 cm
Páginas: 184 (3,5 MB)
Formato: ePDF

SOBRE EL LIBRO

Para más información
93 246 40 02
octaedro@octaedro.com
www.octaedro.com

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 – Androncetrismo, 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 misoginia. 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.

ÍNDICE

Presentación de la obra (Los coordinadores)

BLOQUE I. LAS INTERACCIONES EN EL ESPACIO ONLINE Y SUS RIESGOS
1. Los videojuegos online como espacios de interacción socia (Beatriz Esteban-Ramiro; Roberto Moreno-López)
2. Manosfera y ciberviolencia de género: el espacio online como campo de cultivo del machismo (Patricia Fernández-Montaño)

BLOQUE II. MANIFESTACIONES VIOLENTAS EN LOS VIDEOJUEGOS: ODIO Y SEXISMO EN UN ESPACIO ANDROCÉNTRICO. RESULTADOS
3. Introducción al proyecto 32BITS – Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha
4. El anonimato y la impunidad en las dinámicas de odio en videojuegos online (Roberto Moreno-López; César Arroyo López)
5. La presencia de discursos de odio en los videojuegos online (Xiomara Blanco Valencia; Elias Said Hung)
6. La toxicidad en el juego y su minimización: consecuencias psicosociales y respuestas por parte de quienes juegan (Patricia Fernández de Castro; Orlanda Díaz-García)
7. Sesgos de género y sexismo hacia las mujeres en videojuegos online (Beatriz Esteban-Ramiro)
8. Voces y experiencias de las mujeres en los videojuegos online como espacio androcéntrico: un análisis cualitativo (Orlanda Díaz-García; Patricia Fernández de Castro)

BLOQUE III. PROPUESTAS SOCIOEDUCATIVAS PARA ESPACIOS MÁS SEGUROS
9. Claves para incluir la perspectiva de género en la elección y uso de los videojuegos (Nira Santana Rodríguez)

EDICIÓN

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.