

Recibido: 21/12/2024 --- Aceptado: 30/06/2025 --- Publicado: 13/08/2025

PERCEPCIÓN DEL SEXISMO EN LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y CONDICIONANTES SOCIODEMOGRÁFICOS EN LA CIBERVIOLENCIA

PERCEPTION OF SEXISM IN ONLINE VIDEO GAMES AND SOCIO-
DEMOGRAPHIC DETERMINANTS OF CYBERVIOLENCE

Beatriz Esteban Ramiro: Universidad de Castilla-La Mancha. España.
beatriz.esteban@uclm.es

Roberto Moreno López: Universidad de Castilla-La Mancha. España.
roberto.moreno@uclm.es

El presente texto nace 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/21/180501/00026. Universidad de Castilla-La Mancha financiado por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha y cofinanciado por Fondos Europeos FEDER.

Cómo citar el artículo:

Esteban-Ramiro, Beatriz y Moreno-López, Roberto. (2025). Percepción del sexismo en los videojuegos online y condicionantes sociodemográficos en la ciberviolencia [Perception of sexism in online video games and sociodemographic determinants of cyberviolence]. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 58, 1-21.
<https://doi.org/10.15198/seeci.2025.58.e908>

RESUMEN

Introducción: Los jóvenes usan el espacio digital para socializar reproduciendo, a menudo, actitudes sexistas. Los videojuegos *online* siguen siendo entornos androcéntricos que promueven experiencias diferenciadas por género, aunque casi la mitad de las jugadoras sean mujeres. La percepción de las personas jóvenes sobre la presencia de la violencia en los entornos *online* es un elemento clave para desarrollar acciones que la enfrenten. **Objetivos:** Analizar la percepción juvenil de la violencia *online* y el sexismo en videojuegos explorando diferencias por factores sociodemográficos. **Metodología:** Se utilizó una muestra probabilística estratificada (N=1063) para analizar percepciones sobre violencia *online* mediante un cuestionario autoadministrado aplicando una metodología cuantitativa para los análisis. **Resultados:** La investigación revela que la violencia *online* es prevalente entre jóvenes, influida por factores sociodemográficos y de género. Las mujeres perciben mayor sexismo en videojuegos, sugiriendo una percepción crítica, mientras que los hombres lo perciben menos, indicando una visión menos crítica del entorno digital. **Discusión y conclusiones:** La violencia *online* y la percepción de sexismo en videojuegos multijugador afectan principalmente a las mujeres jóvenes. Las diferencias de percepción según el género destacan la necesidad de intervenciones educativas y sociales para sensibilizar a los usuarios y promover un entorno inclusivo. Además, es crucial regular las dinámicas de interacción mediante medidas que reduzcan el anonimato y fomenten el respeto, previniendo así la normalización de actitudes discriminatorias en los videojuegos.

Palabras clave: sexismo; ciberviolencia; género; videojuegos multijugador; jóvenes.

ABSTRACT

Introduction: Young people increasingly use digital spaces to socialise, often replicating sexist attitudes. Online video games remain androcentric environments that perpetuate gender-differentiated experiences, despite the fact that nearly half of the players are female. Young people's perceptions of the presence of violence in online environments play a crucial role in the development of strategies to address it. **Objectives:** To examine youth perception of online violence and sexism in video games, with particular focus on sociodemographic differences. **Methodology:** A stratified probability sample (N=1063) was employed to assess perceptions of online violence through a self-administered questionnaire, employing a quantitative approach for analysis. **Results:** The findings indicate that online violence is widespread among young people, influenced by sociodemographic and gender-related factors. Women report a higher perception of sexism in video games, suggesting a more critical view. In contrast, men perceive it to a lesser extent, reflecting a less critical attitude towards the digital environment. **Discussion and conclusions:** Online violence and perceptions of sexism in multiplayer video games predominantly affect young women. Gender differences in perception emphasise the need for educational and social interventions to increase user awareness and promote an inclusive environment. Additionally, it is imperative to regulate interaction dynamics through measures that reduce anonymity and foster mutual respect, thus preventing the normalisation of discriminatory attitudes within video games.

Keywords: sexism; cyber-violence; gender; multiplayer video games; youth.

1. INTRODUCCIÓN

La rápida expansión del acceso a Internet, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las plataformas de medios sociales, ha transformado radicalmente las formas en que los individuos interactúan y se comunican en la sociedad contemporánea. Esta transformación no sólo ha alterado la percepción de la esfera pública, sino que también ha redefinido cómo se establecen y mantienen las relaciones, tanto a nivel interpersonal como social en un sentido más amplio. En España, el 98% de los jóvenes de entre 16 y 35 años utiliza Internet a diario, y un 31,5 % de los adolescentes afirma pasar cinco horas o más en línea al día prácticamente la totalidad (98,5%) de los jóvenes está registrado a una red social (Instituto Nacional de Estadística [INE], 2023). Si bien es indudable que las plataformas digitales han facilitado una conectividad y un acceso a la información sin precedentes, también han creado un entorno en el que los procesos de inclusión y exclusión social están cada vez más mediados por espacios virtuales no regulados. Este uso intensivo de plataformas digitales ha suscitado un interés creciente en la investigación educativa, especialmente en lo que respecta a la seguridad, la privacidad y los riesgos asociados, como la adicción y el control sobre el contenido que se comparte (Marín-Díaz y Cabero-Almenara, 2019). Las personas jóvenes utilizan, de manera generalizada, el espacio digital como medio para la interacción social y el ocio. En este contexto de relaciones, se reproducen actitudes de odio en general y sexistas en particular, tal y como sigue sucediendo en otras esferas, pero con normas y manifestaciones específicas adaptadas al nuevo medio que en ocasiones cuenta con características que las perpetúa tal y como puede ser la desinhibición y el anonimato (Tang *et al.*, 2020). El riesgo de experimentar o presenciar ciberviolencia puede estar vinculado a la pertenencia a grupos específicos definidos por características como el sexo y los factores asociados al género, incluyendo orientaciones sexuales no heteronormativas, así la comunidad LGTBI suele ser diana para el odio y las manifestaciones violentas (Thomas *et al.*, 2021). Las mujeres se identifican como el grupo más vulnerable a la ciberviolencia en comparación con los hombres. Estas diferencias subrayan cómo la socialización diferenciada de hombres y mujeres desde la infancia crea roles y estereotipos que perpetúan y refuerzan las desigualdades de género. La violencia simbólica en línea, que se expresa a través de discursos sexistas y hostiles, puede ser un precursor de la violencia explícita contra las mujeres (Silva *et al.*, 2019). En este contexto, es crucial retomar el análisis de cómo las redes sociales y los videojuegos, como espacios lúdicos de interacción juvenil, pueden contribuir a la normalización de actitudes y comportamientos agresivos hacia las mujeres.

El acoso en línea, que puede manifestarse a través de amenazas, insultos y burlas, es una realidad que enfrentan muchas mujeres en los entornos digitales (Vogels, 2021). Un estudio centrado en las experiencias en videojuegos en el contexto español, reveló que el 36,4% de las mujeres encuestadas afirmaron haber sido insultadas en videojuegos en línea, y el 86,3% de las jugadoras no consideró abandonar la plataforma a pesar de las agresiones (Santana, 2020). Esto pone de manifiesto la necesidad de abordar la discriminación y violencia de género en el contexto de los videojuegos, donde las representaciones estereotipadas de género y el abuso de poder

son factores que contribuyen a la perpetuación de la desigualdad (Gestos *et al.*, 2017).

El debate sobre el sexismo en los videojuegos en línea ha cobrado relevancia en la investigación académica, ya que estos espacios virtuales reflejan y a menudo amplifican las desigualdades de género presentes en la sociedad. Desde el punto de vista educativo, los enfoques mediáticos buscan entender el impacto social de los videojuegos, considerando cómo la información y las experiencias en estos entornos simbólicos afectan a sus usuarios (Moreno-López *et al.*, 2021). La convergencia de interpretaciones culturales y el uso de plataformas tecnológicas permite la creación de estructuras significativas que pueden tanto desafiar como perpetuar estereotipos. Una de las razones por las que la creciente digitalización se posiciona como el futuro de la comunicación radica en que la mayoría de los consumidores de contenido audiovisual en redes sociales o videojuegos pertenece, con especial énfasis en la llamada Generación Y (*Millennials*) y la Generación Z (Turner, 2015) que demanda cada vez más contenidos multimedia que proporcionen mayores niveles de interactividad y que ha vivido la digitalización como una realidad consolidada, y que no concibe un entorno sin la interconexión que estas tecnologías ofrecen en todos los aspectos de sus vidas (Caerols Mateo *et al.*, 2020). Este hecho ha propiciado un auge de las técnicas de gamificación en los diferentes ámbitos que van desde el espacio educativo a ciertos entornos laborales, especialmente con las grandes tecnológicas a la vanguardia. De esta forma la motivación constituye tanto un facilitador como un desafío a la hora de promover el aprendizaje, la productividad y las relaciones sociales (Barrientos-Báez y Caldevilla-Domínguez, 2023).

Desde una perspectiva sociológica, es fundamental analizar cómo los jóvenes construyen su identidad y sus relaciones en estos entornos, donde la violencia en línea se manifiesta de diversas formas, incluyendo el ciberacoso y la ciber misoginia. La violencia *online* se define como cualquier tipo de comunicación que compromete la seguridad de las personas, ya sea a través de mensajes ofensivos a través de abuso verbal, la difusión de contenido personal sin consentimiento, la sextorsión o el troleo (Ging y Shapiera, 2021). Este fenómeno no solo es visible, sino que también puede ser sutil y, a menudo, se enraíza en las normas culturales que perpetúan la desigualdad de género (Silva *et al.*, 2019).

Los juegos multijugador en línea, a pesar de su potencial para la interacción social positiva, también pueden ser espacios donde se reproduce la discriminación (Vergel *et al.*, 2023). La representación de las mujeres en los videojuegos a menudo se caracteriza por la hipersexualización, donde el 90% de los personajes femeninos principales son diseñados con cuerpos atractivos y estereotipados (Melzer, 2018). El acoso e intimidación en los videojuegos *online* perpetúa una cultura excluyente basada en estereotipos masculinos, denigrando la identidad de las mujeres jugadoras y forzándolas a menudo a ocultar su género (Arroyo-López *et al.*, 2021; Kuss *et al.*, 2022; Tang *et al.*, 2020; Vossen, 2018). Este fenómeno refleja la exclusión tradicional de las mujeres de la esfera pública, trasladándose al ámbito de los videojuegos (Calderón-Gómez y Gómez-Miguel, 2023). La industria mantiene una narrativa contradictoria entre inclusión y la persistencia del sexismo, dificultando la participación igualitaria de las mujeres en estos espacios digitales (Cote, 2020). Esta objetivación no solo afecta la percepción que los jugadores tienen de las mujeres, sino que también

influye en las creencias masculinas sobre el género y la violencia. La identificación con personajes masculinos en videojuegos violentos ha demostrado moderar los efectos de la exposición a contenido sexista, aumentando las creencias masculinas y reduciendo la empatía hacia las mujeres víctimas de violencia (Gabbiadini *et al.*, 2016). Además, el entorno de los videojuegos multijugador *online* (VMO) ha evolucionado, con un aumento significativo en la participación de mujeres, que representan alrededor de la mitad de quienes juegan (Paaßen *et al.*, 2017) a pesar de la creciente presencia, las experiencias sexistas y el acoso siguen siendo comunes, lo que sugiere que la inclusión de mujeres en estos espacios no ha eliminado los estereotipos de género ni la violencia asociada al tratarse de espacios androcéntricos (Fox y Tang, 2017).

El análisis del impacto de Internet y los videojuegos en la construcción de identidades de género y las dinámicas de violencia en línea es un campo de estudio crucial. El sexismo en los videojuegos no solo se limita a la violencia explícita, sino que también incluye la violencia simbólica y el acoso, que son manifestaciones de ciber misoginia y ciberacoso (Donoso Vázquez *et al.*, 2018; Linares *et al.*, 2019).

Las situaciones de acoso y hostigamiento en los espacios de entretenimiento en línea son objeto de creciente interés en la investigación reciente (Aghazadeh *et al.*, 2018; Calderón-Gómez y Gómez-Miguel, 2022; Tang *et al.*, 2020). En particular, la violencia en línea dentro del contexto de los videojuegos no solo impacta a las mujeres, sino que también tiene implicaciones sociales más amplias, afectando con mayor frecuencia a grupos considerados vulnerables (Melović *et al.*, 2020). Diversas investigaciones han evidenciado que la interacción entre jugadores en los videojuegos en línea puede generar situaciones de tensión y comportamientos antisociales, reflejados en el uso de insultos y lenguaje ofensivo (Kwak y Blackburn, 2015; Tang *et al.*, 2020). Estas dinámicas incluyen expresiones de odio dirigidas hacia ciertos grupos en función de características como el sexo, la raza o la orientación sexual, lo que incrementa los riesgos en estos espacios. Estudios etnográficos, como el de Shaw (2014), demostraron que la representación social del género, junto con otros factores identitarios, influye en la experiencia de los jugadores, favoreciendo la desigualdad y la exclusión.

A lo largo de las últimas décadas, la relación entre violencia y videojuegos ha sido un tema de debate público, generando controversias sobre su impacto y las dinámicas que se reproducen en estos entornos. Así, los videojuegos están siendo analizados no solo como espacios de ocio, sino también como entornos donde pueden emerger prácticas de odio, violencia y acoso, afectando la experiencia de juego de los jugadores y, de manera particular, de las jugadoras (Calderón-Gómez y Gómez-Miguel, 2023).

La investigación debe continuar explorando la complejidad de las interacciones sociales en estos espacios y los efectos que esto provoca en las personas jóvenes. La educación y la concienciación son herramientas fundamentales para desafiar y cambiar las narrativas que perpetúan la violencia y la discriminación, creando así un entorno más inclusivo y respetuoso para todos los usuarios de Internet y los videojuegos. Esta evidencia destaca la necesidad de abordar el sexismo en los videojuegos, un entorno donde las representaciones estereotipadas de género y el abuso de poder son comunes (Blackburn y Scharrer, 2019).

También las propias empresas y plataformas juegan un papel importante en la mediación en estas situaciones para impedir que se generen y alimenten. Para abordar estos problemas, es crucial adoptar enfoques que reconozcan las opresiones de género y promuevan la igualdad en las representaciones y experiencias de juego.

2. OBJETIVOS

El primer objetivo de este trabajo se centra en conocer la percepción y actitudes sobre la presencia de violencia *online* (ciberviolencia) en población joven. Se aplica una perspectiva comparada aplicando análisis sobre variables sociodemográficas.

Por otro lado, el segundo objetivo pretende explorar las diferencias de género con relación a la percepción de presencia de sexismo, discriminación e imagen estereotipada hacia las mujeres en los videojuegos multijugador *online* (MMO).

3. METODOLOGÍA

3.1. Participantes

Se dispone de una muestra de 1.063 participantes de toda España estratificada por rango de edad y comunidades autónomas (confianza = 95% y error=+/-2,5). Está integrada por personas jóvenes de entre 16 y 29 años que afirman ser usuarios de redes sociales y utilizarlas de manera diaria. En cuanto a la composición, un 55,3% se declara hombre, un 43,6% mujer, un 0,8% otras opciones y un 0,4% no contesta. La edad media se sitúa en 23,45 años ($\pm 3,38$). Sobre la orientación sexual el 14,86% se identifican como bisexual, el 81,16% como heterosexual y el 3,99% homosexual.

Para los análisis que corresponden al objetivo dos, se tendrá en cuenta la parte de la muestra que afirma jugar a videojuegos *online* multijugador. Del total de la muestra, 879 participantes juegan por internet con otras personas (83%).

3.2. Instrumento

El instrumento utilizado es el cuestionario *Attitudes toward Online Violence* -Actitudes hacia la violencia *online*, traducido al castellano y validado en el estudio de Melović *et al.* (2020). La forma final del cuestionario consta de 20 preguntas divididas en cuatro bloques. El primer grupo incluía preguntas de opción múltiple relacionadas con las características sociodemográficas de los participantes: sexo, edad, orientación sexual y nivel de estudios. El segundo grupo consistía en preguntas relacionadas con la percepción de los encuestados hacia la violencia en línea en general (incluye las 12 primeras preguntas del cuestionario), es en este bloque en el que se concentra los principales análisis de resultados que se exponen en este trabajo, atendiendo a la fiabilidad estadística obtenida en las pruebas para los análisis realizados. El instrumento incluyó un tercer bloque sobre la presencia/vivencia de esta violencia, así como las actitudes de respuesta hacia ella. Se añadió un último bloque a este cuestionario en el que se exploraba acerca de la presencia de sexismo en los videojuegos *online*, solo para responder por quienes afirmaban jugar.

Las actitudes se midieron utilizando un formulario de preguntas de opción múltiple, así como una escala Likert de 5 puntos, donde 1 reflejaba un fuerte desacuerdo y 5 un fuerte acuerdo con las afirmaciones proporcionadas. El objetivo de estas preguntas era permitir la identificación de las formas que suele adoptar la violencia en línea, los medios en los que se basa mayoritariamente, así como el conocimiento sobre las percepciones de la presencia de sexismo en los VMO y sus manifestaciones.

3.3. Procedimiento de recogida y análisis

Los cuestionarios fueron autoadministrados y completados de forma *online* en un tiempo estimado de 10 a 15 minutos, a través de un enlace accesible mediante un código QR. Se obtuvo el consentimiento informado de las personas participantes, garantizando su carácter voluntario y se cumplió con la legislación vigente en materia de protección de datos personales. Además, se aplicaron las directrices establecidas en el Código Ético de la International Sociological Association (ISA) de 2001, asegurando en todo momento la confidencialidad y anonimato de la información recopilada. Las personas participantes fueron informadas sobre los objetivos y propósitos de la investigación, y se les ofreció la posibilidad de retirar su participación en cualquier momento si así lo deseaban.

En cuanto al tratamiento de la información, se aplicaron análisis de estadísticos para explorar las relaciones entre las variables examinadas usando el *software IBM SPSS Statistics* V. 29.0.1.0. Inicialmente, se realizó un análisis factorial exploratorio, para identificar patrones subyacentes entre los ítems del cuestionario. Posteriormente, se seleccionaron dos de los factores que explicaban a aproximadamente la mitad de la varianza total agrupando los ítems. Sobre el conjunto de la muestra, se aplicó un modelo multivariante logístico (logit) para determinar los factores sociodemográficos que influyen en la percepción de la frecuencia de violencia *online* en España, permitiendo identificar patrones significativos en los datos recopilados y finalmente, para el bloque de sexismo en los videojuegos se aplicó un análisis de frecuencias por sexo.

Así el sexo y la orientación sexual se configuran como dos variables objeto directo de análisis ara los resultados que se exponen. Se partía de la hipótesis de que determinados grupos con relación a variables sociodemográficas están más expuestos a la violencia *online* que otros (Melović *et al.*, 2020; Thomas *et al.*, 2021) y la segunda hipótesis era que la percepción de presencia de sexismo en los videojuegos es diferente entre hombres y mujeres mediado por condicionantes de género (Bustos-Ortega *et al.*, 2024).

4. RESULTADOS

La exposición de los resultados se divide en dos bloques para dar cumplimiento a los objetivos propuestos en este trabajo. En primer lugar, se exponen los resultados de los análisis correlacionales sobre la percepción de presencia de violencia *online* de la muestra y las diferencias por grupos explorados. En favor de indagar sobre una de estas manifestaciones concretas de esta violencia en el entorno *online* se exploran, en el segundo bloque los resultados, las diferencias de percepción sobre el sexismo en los videojuegos, haciendo un análisis por sexo.

4.1. Análisis factorial exploratorio en relación con los factores socioculturales con la percepción de violencia

Para conocer cuáles eran las actitudes hacia la violencia *online* de las personas participantes se aplicaron varias pruebas estadísticas que evaluaran la idoneidad de los datos y permitiera simplificar las variables observadas realizando agrupaciones en aquellas más sólidas.

Tras un primer análisis de correlaciones de *Pearson* en que se comprobó que todos los ítems correlacionaban de manera positiva entre sí (a excepción del 10), se aplicó análisis factorial exploratorio sobre los 12 ítems de la escala para detectar las sinergias que se establecen entre ellos. Para ello se aplicó la prueba KMO (*Kaiser-Meyer-Olkin*) con un valor de 0.845 y la prueba de esfericidad de Barlett, que también indicó buen ajuste. Con el método de componentes principales, rotación Varimax y usando el criterio del autovalor >1 , se obtuvieron 4 factores que explicaron el 64,4% de la varianza total. El primer factor, con un 36,5% de la varianza explicada es el más robusto; los siguientes tienen varianzas explicadas menores del 11%. Así, como puede verse en la Tabla 1, las cargas factoriales para el factor 1 están todas por encima del 0.8 (Alpha de Cronbach 0.856). Para el factor 2, 3 de sus 5 ítems cargan por debajo de 0.6 (Alpha 0.782). Los factores 3 y 4 están compuestos por 2 ítems cada uno con cargas no muy elevadas (Alpha 0.230 y 0.341, respectivamente).

En conjunto, estos resultados confirman que el análisis factorial exploratorio es apropiado para los datos. El análisis identificó un factor principal fuerte y tres factores secundarios con menor relevancia tal y como podemos ver en la siguiente tabla:

Tabla 1.

Componentes y actitudes hacia la violencia online

	Componente			
	1	2	3	4
11. Es necesario trabajar continuamente en la concienciación sobre la violencia <i>online</i> y sus consecuencias	0,864			
12. Es necesario trabajar continuamente en la concienciación sobre las medidas y actividades que se pueden llevar a cabo para sancionar la violencia <i>online</i>	0,848			
9. Todo tipo de violencia <i>online</i> debe ser denunciado a las instituciones pertinentes	0,801			
4. Las chicas y las mujeres están más expuestas a la violencia <i>online</i> que los hombres		0,812		
6. Los hombres ejercen la violencia con más frecuencia que las mujeres		0,801		
5. Los grupos en riesgo de exclusión están más expuestos a la violencia <i>online</i> que los que no lo están		0,543		
2. El nivel de violencia <i>online</i> está aumentando continuamente		0,537		
1. La violencia <i>online</i> es muy frecuente hoy en día en España		0,511		

7. Actualmente en España, la violencia <i>online</i> entre iguales es más frecuente.			0,772	
3. Las consecuencias de la violencia <i>online</i> no son significativamente diferentes de cualquier otro tipo de violencia			0,604	
10. En España, las instituciones disponen de mecanismos adecuados para tratar los casos de violencia <i>online</i>				0,816
8. Los agresores <i>online</i> suelen ser violentos también en la vida real				0,613

Fuente: Elaboración propia.

Por tanto, para avanzar con el análisis, se usaron los factores 1 y 2 que explicarían el 47,1% de la varianza total. Se analizan los siguientes dos factores agrupados:

- El factor 1: agrega los ítems relacionados con la concienciación y la denuncia
- El factor 2: informa de la presencia de violencia *online* y los grupos de riesgo.

Tal y como podemos ver en la Tabla 2 los dos factores difieren significativamente según variables sociodemográficas siguiendo el patrón de los ítems que los componen. Encontramos alguna limitación para el factor 1 (concienciación y denuncia) para el grupo de análisis según orientación sexual, así extraemos que:

Las mujeres puntúan más alto en el factor 1 que hombres (tamaño medio) y no binarios (tamaño alto); para el factor 2, las mujeres puntúan más alto que los hombres (tamaño medio). Es decir, las mujeres informan tanto una mayor concienciación como identificación y presencia de violencia, lo que les convierte en grupo de mayor exposición. Si añadimos la variable edad en este caso encontramos algunos datos interesantes, en este sentido los menores de edad puntúan más bajo que los de 18-21 en el factor 1 (tamaño pequeño); para el factor 2, los menores de edad puntúan más bajo que los de 18-21 y los de 22-24.

En cuanto a la orientación sexual, es interesante como, en comparativa general veíamos que el factor 1 no sería significativa la diferencia, en lo relativo a la concienciación y denuncia, pero en lo relativo al factor 2 (Tabla 2) las personas bisexuales puntúan más alto que los heterosexuales.

Tabla 2.

Análisis de factores con relación a los condicionantes sociodemográficos

		Factor 1		Estadístico F ¹ (p-valor)	d de Cohen (IC95%) ²
		Media	D.T.		
Sexo	Hombre	-,35	1,15	30.164 (0.000)	M vs. H:0.554 (0.38,0.74)
	Mujer	,20	,80		M vs. NB:0.899 (0.16,1.63)
	Otro / No binario	-,69	2,11		

¹ Estadístico F del ANOVA unifactorial con 2 grados de libertad entre grupos para sexo, orientación sexual y nivel educativo y 4 para edad.

² Sólo se muestran las d para los efectos que han resultado significativos en los contrastes post-hoc.

Edad	16-17	-,21	1,18	2.555 (0.038)	15-17 vs. 18-21: - 0.281 (-0.56,-.01)
	18-21	,07	,91		
	22-24	-,10	1,18		
	25-29	,07	,87		
Orientación sexual	Bisexual	,12	,85	2.172 (0.115)	
	Heterosexual	-,01	1,00		
	Homosexual	,31	,64		
		Factor 2		Estadístico F (p-valor)	d de Cohen (IC95%)
		Media	D.T.		
Sexo	Hombre	-,42	1,08	38.866 (0.000)	M vs. H: 0.648 (0.47,0.82)
	Mujer	,23	,87		
	Otro / No binario	-,28	,90		
Edad	16-17	-,27	1,03	3.261 (0.012)	15-17 vs. 18-21: - 0.304 (-0.58, - 0.02)
	18-21	,03	1,01		15-17 vs. 22-24: - 0.407 (-0.77, - 0.04)
	22-24	,13	,92		
	25-29	,15	,97		
Orientación sexual	Bisexual	,28	,99	5.866 (0.003)	Bi. Vs. Het.: 3.339 (0.09,0.59)
	Heterosexual	-,06	,99		
	Homosexual	,19	1,05		

Fuente: Elaboración propia.

4.2. Factores de influencia sobre la percepción de presencia de violencia *online*

En este apartado se analizan los resultados aplicando un modelo multivariante logístico (logit), sobre el total de la muestra, con ello se pretende determinar qué factores sociodemográficos influyen en la percepción sobre presencia frecuente de violencia *online* en España. Para ello, se dicotomiza el ítem de escala Likert "La violencia online es muy frecuente hoy en día en España" de manera que los valores 1-2-3 se agruparon para formar la categoría *No* y los valores 4-5 *Sí*.

Los resultados arrojaron una frecuencia del 20,5% para el *No* y del 79,5% para el *Sí*, determinado una fuerte presencia de percepción de existencia de la violencia *online*.

El modelo logit realizado expresa la probabilidad que tienen las personas participantes de percibir la presencia (frecuente) de violencia *online* en España en función de los distintos factores sociodemográficos aplicados (sexo, edad y orientación sexual). El análisis detecta, por tanto, factores de riesgo en la percepción de violencia *online*. Del modelo final se comprueba su validez mediante el AUC y el porcentaje de aciertos. Para el modelo final, la prueba de Hosmer y Lemeshow tiene un valor de Chi2 de 4.283 y un p-valor de 0.509. El modelo tiene un valor moderado de AUC de 0.709 (IC 95% [0.660-0.757]).

En la Tabla 3 se muestra en detalle el modelo final resultante:

Tabla 3.

Modelo multivariante logístico. Probabilidad que tiene un encuestado de percibir la presencia de violencia online es España de forma frecuente

	B	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Exp(B)	95% C.I. para EXP(B)	
							Inferior	Superior
Sexo: hombre			42,783	2	0,000			
Sexo: mujer	1,302	0,200	42,239	1	0,000	3,677	2,483	5,445
Sexo: otros	-0,071	0,921	0,006	1	0,939	0,932	0,153	5,662
Or. Sexual: heterosexual			8,033	3	0,045			
Or. Sexual: bisexual	0,953	0,396	5,802	1	0,016	2,594	1,194	5,632
Or. Sexual: Homosexual	1,038	0,651	2,544	1	0,111	2,823	0,789	10,103
Edad: 16-17	-0,154	0,758	0,041	1	0,839	0,857	0,194	3,786
Edad: 18-21			12,059	4	0,017			
Edad: 22-24	0,600	0,246	5,935	1	0,015	1,823	1,125	2,955
Edad: 25-29	0,625	0,352	3,154	1	0,076	1,868	0,937	3,723
Constante	-0,826	0,569	2,105	1	0,147	0,438	0,143	1,336

Fuente: Elaboración propia.

El modelo incluye 3 predictores: sexo, orientación sexual y edad. Este modelo logístico ha permitido hacer estimaciones para distintos valores de los factores independientes. La ecuación logística utilizada corresponde a los siguientes parámetros:

$$\text{Odds} = \frac{p}{1-p} = 3,677^{\text{Sexo: mujer}} * 2,594^{\text{Or. sex.: bisexual}} * 1,823^{\text{Edad: 18-21}}$$

Así, con este análisis encontramos un impacto sobre el riesgo de percibir violencia marcado, claramente por los concionantes de género que se exponían en la introducción y la hipótesis. El elemento sexo/género y la orientación sexual actúan como predictores para esta cuestión. Según el sexo, la probabilidad de percibir la violencia *online* frecuente se multiplica por 3.677 (casi se cuadruplica con un tamaño del efecto moderado) en mujeres respecto a hombres (entre hombres y otros géneros no existen diferencias en el riesgo). Teniendo en cuenta la orientación sexual, la probabilidad de percibir la violencia *online* frecuente se multiplica por 2.594 (se casi triplica, tamaño del efecto pequeño) en bisexuales respecto a heterosexuales (entre homosexuales y heteros no existen diferencias en el riesgo). En cuanto a la edad, el tamaño del efecto es más reducido, la probabilidad de percibir la violencia *online* frecuente se multiplica por 1.823 (se casi duplica, tamaño del efecto pequeño) en jóvenes de 18-21 respecto a menores de edad (con el resto de las franjas no existen diferencias en el riesgo).

Así pues, a tenor de los resultados podemos establecer el perfil de persona encuestada que percibe más violencia *online* en España es mujer bisexual de 18-21 años.

Esta cuestión no es nada desdeñable teniendo en cuenta el que 9,1% de la muestra se declara bisexual y que de estas el 77,4% son mujeres bisexuales. Es probable que estemos ante un doble factor de riesgo atendiendo a elementos de interseccionalidad en aquellas variables que son utilizadas para las opresiones.

4.3. Vivencia o presencia de violencia *online* y respuestas ante ella

A continuación, se ofrece una síntesis de los principales análisis de frecuencia en cuanto a los datos directos de violencia (presenciada o vivenciada) encontramos una cifra muy elevada de ella, constatando la presencia de violencia en el entorno *online*. Un 29,1% de los entrevistados ha sido, al menos una vez, víctima de la violencia *online*. Un 64,7% habría tenido contacto con la violencia, vivenciado o presenciado de forma indirecta, conociendo a alguien que sí. Los hombres son los que menos contacto con la violencia *online* confiesan tener con un 45%; son los entrevistados no binarios los que confiesan más agresiones (50% de ellos sufrió más de una frente al 15-18% de hombres y mujeres), el tamaño del efecto en este caso es muy bajo por la representación de este grupo dentro de la muestra (menor del 1%). Análogamente, son las personas heterosexuales los que declaran más desconocimiento sobre violencia *online* y menos agresiones.

Entre las formas de violencia identificadas más frecuentes el 79% sufrió insultos y amenazas, un 76% acoso (mensajes, llamadas, etc.), a un 28% le tomaron fotos y vídeos sin permiso, un 20% acoso sexual y una infinidad de combinaciones, de las más frecuentes los insultos con el acoso.

Las redes más usadas para cometer la violencia *online* fueron Instagram, WhatsApp, Twitter (X) y Facebook en ese orden, en coherencia con las más usadas de forma general.

Encontramos una presencia significativa de violencia *online* entre las personas jóvenes, cuya percepción está profundamente influida por factores sociodemográficos, especialmente aquellos relacionados con el género. Esta violencia *online* tiende a ser percibida y experimentada de manera más intensa por grupos que enfrentan situaciones de opresión, los cuales suelen coincidir con los estereotipos de género y sexuales establecidos.

4.4. Vivencia o presencia de violencia *online* y respuestas ante ella

Continuando con los análisis, se pretendía ahondar en determinados contextos *online* donde se pueden producir vivencias diferenciadas por sexo. Así se explora si existe una percepción diferenciada en cuanto al sexismo en un ámbito concreto como son los videojuegos *online*, teniendo en cuenta que estos son los espacios video lúdicos que junto a las redes sociales ocupan el mayor interés y uso para las personas jóvenes.

Del total de personas integrantes de la muestra (N=1063), se extrae que el 82,7% juegan habitualmente por internet con otras personas (N=879). De ellos afirman jugar con mucha frecuencia el 68,9% (≥ 5). Entre los chicos, este porcentaje asciende al 76,7% y entre las chicas se sitúa en el 56,3%.

Teniendo en cuenta esta distribución de submuestra se analizan las frecuencias para conocer en qué medida consideran que los videojuegos son sexistas discriminatorios y/o muestran una imagen estereotipada de las mujeres, que fue preguntado siguiendo la escala tipo likert.

Así, los hombres piensan en mayor medida que los videojuegos no son sexistas (puntuán más las categorías del 1 al 4) agrupando las respuestas en desacuerdo, mientras que las mujeres son las que más piensan que sí lo son (más puntuaciones del 8 al 10) agrupando un 42% de respuestas con bastante nivel de acuerdo, tal y como podemos ver en la siguiente tabla:

Tabla 4.

Percepción de sexismo y estereotipos en los videojuegos

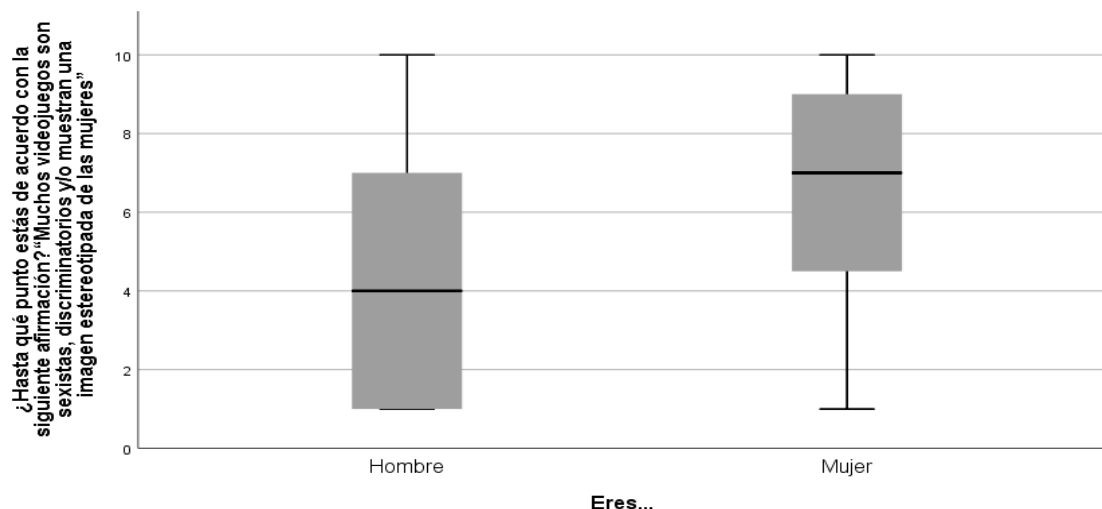
		Total	Hombre	Mujer
		Frecuencia	Frecuencia	Frecuencia
¿Hasta qué punto estás de acuerdo con la siguiente afirmación? "Muchos videojuegos son sexistas, discriminatorios y/o muestran una imagen estereotipada de las mujeres"	Total	100,0%	100,0%	100,0%
	Totalmente en desacuerdo 1	19,8%	26,5%	11,2%
	2	5,9%	7,8%	3,5%
	3	7,8%	9,7%	5,4%
	4	6,9%	8,5%	5,0%
	5	11,8%	12,8%	10,6%
	6	8,2%	8,5%	7,8%
	7	11,3%	9,7%	13,4%
	8	9,8%	7,3%	13,0%
	9	6,3%	3,1%	10,4%
	Totalmente de acuerdo 10	12,2%	6,1%	19,9%

Fuente: Elaboración propia.

En forma de promedio también se ve claramente esta disparidad de opiniones: la puntuación media de los hombres es de 4.35 (± 2.86) mientras que la de las mujeres es de 6.43 (± 2.96) ($U=10.876$, $p<0.001$). Esta tendencia puede verse representada de forma clara en la siguiente figura:

Figura 1.

Promedio de percepción de sexismo en los videojuegos por sexo



Fuente: Elaboración propia.

En cuanto al tipo de sexismo, para aquellos que han puntuado más de 5 en el grado de acuerdo con la afirmación de sexismo el mayor exponente del sexismo es la hipersexualización de la mujer, afirmación apoyada por 10 puntos porcentuales más entre las mujeres que informan con más de un 90% de acuerdo. La exclusión de personajes femeninos y la muestra de estos como objetos de violencia también son más respaldadas por las mujeres (unos 10 puntos por encima tal y como podemos explorar en la siguiente tabla en la que se recogen las posibilidades de respuesta al tipo de sexismo identificado.

Tabla 5.

Tipo de sexismo y estereotipos presentes en los videojuegos online

	Total	Hombre	Mujer
	Frecuencia	Frecuencia	Frecuencia
Total	100,0%	100,0%	100,0%
Muestran personajes femeninos hipersexualizados o consideran a la mujer como un simple cuerpo (vestimenta, desnudos, rasgos)	86,5%	80,4%	90,6%
Muestran personajes femeninos con rasgos de personas dependientes (necesitan hombres, se muestran indefensas, frágiles)	56,6%	52,5%	59,4%
No incluyen personajes femeninos en su contenido o los que incluyen no tienen protagonismo	42,4%	36,8%	46,3%
Muestran personajes femeninos que son objeto de violencias (sumisión, maltrato, acoso, manoseo, violaciones, torturas...)	42,0%	35,8%	46,3%
Otras razones	0,2%	0,0%	0,3%
No sé qué decir	3,0%	2,9%	3,0%

Fuente: Elaboración propia.

En general, las mujeres parecen percibir de manera más aguda las representaciones discriminatorias de los personajes femeninos, reflejando cómo los factores de género influyen en la percepción de las desigualdades en el contenido mediático.

5. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación respaldan y amplían la evidencia de estudios previos, destacando una realidad emergente y claramente percibida por las personas jóvenes: la presencia y percepción de actitudes violentas en el entorno *online*. Este fenómeno ha sido documentado en trabajos anteriores (Donoso Vázquez *et al.*, 2018; Melović *et al.*, 2020; Rodríguez y Ballesteros, 2019) y se observa con particular intensidad en las redes sociales. Instagram, en particular, se identifica como una plataforma donde las actitudes violentas son más frecuentes, situándose como la más utilizada entre este perfil demográfico.

En cuanto al primer objetivo que pretendía explorar las diferentes percepciones hacia la violencia *online* entre personas jóvenes con diferentes perfiles, el estudio proporciona datos precisos sobre cómo el riesgo de experimentar y percibir violencia en línea se incrementa en función de ciertas características sociodemográficas, especialmente aquellas relacionadas con el género. Las mujeres y las personas con orientación sexual bisexual y homosexual se encuentran más expuestas, mientras que los hombres tienden a tener una percepción menos crítica de estas violencias. Este patrón es coherente con lo que ocurre en el espacio *offline*, donde ciertos grupos también están más expuestos a la ciberviolencia debido a factores interseccionales que convergen en esta realidad.

La socialización diferenciada de hombres y mujeres desde el nacimiento contribuye a establecer roles y estereotipos que perpetúan y refuerzan las desigualdades de género en todos los ámbitos de la vida, incluidas las relaciones afectivo-sexuales. Los mitos y falsas creencias que circulan en estos contextos influyen en la formación de patrones de riesgo de conductas violentas, que pueden llevar a diferentes formas de violencia machista (de la Cruz Redondo y García Luque, 2022). Esta dinámica también se manifiesta en el espacio digital, donde las mismas estructuras de poder y desigualdad se reproducen.

De esta forma, pudimos comprobar para el segundo objetivo que se centraba en el análisis de la percepción de sexismo, prejuicios e imagen estereotipada de las mujeres en los videojuegos *online*, como existe una percepción diferenciada siendo las mujeres quienes perciben en mayor medida estas representaciones discriminatorias de las mujeres, en relación con los hombres. Conocer cómo chicos y chicas se enfrentan a esta realidad es crucial ya que esto puede conllevar que durante el juego se den incidentes sexistas que están mediados por este tipo de estereotipos, tal y como han demostrado estudios como los de Bustos-Ortega *et al.* (2024).

Ante la creciente preocupación por cómo proteger a la juventud de los riesgos asociados con su desarrollo en una sociedad cada vez más tecnológica, es crucial trabajar en la transferencia de valores sociales e igualitarios a estos nuevos escenarios, al igual que se ha hecho en otros contextos. Las relaciones patriarcales de género deben transformarse radicalmente para fomentar un sentido social de identificación y

rechazo hacia ciertas formas de masculinidad y conductas patriarcales, que a menudo se ven alimentadas por la impunidad y el anonimato que ofrece el entorno digital.

Las relaciones de género y afectivo-sexuales diversas constituyen un espacio de "diferencia" donde se aplican lógicas de opresión que también se manifiestan en el ámbito *online*. Este hecho subraya la necesidad urgente de deconstruir la masculinidad heteropatriarcal que utiliza la violencia en sus diversas manifestaciones para oprimir y construir nuevos modelos donde las identidades LGTBQ+ puedan desarrollarse en condiciones de equidad. En este esfuerzo, los jóvenes son aliados cruciales, capaces de reflexionar y practicar nuevos modelos de género y relación (Díaz-Aguado, 2022).

Este estudio complementa investigaciones previas al mostrar cómo la tecnología, que desempeña un papel importante en el ocio, la comunicación y las relaciones entre los jóvenes, se convierte en un instrumento que reproduce los valores y actitudes sociales prevalentes también fuera del ámbito digital. La instrumentalización del uso tecnológico nos recuerda la imperiosa necesidad de educar y concienciar en todos los campos, permitiendo así la formación de una ciudadanía capaz de relacionarse de forma equitativa en el escenario digital (González Lizárraga *et al.*, 2020). Se amplía la evidencia sobre la percepción de actitudes violentas en el entorno *online*, que suelen centrar su interés en redes sociales como Instagram, destacando cómo ciertos grupos sociodemográficos, como mujeres y personas LGTBQ+, están más expuestos a estas violencias debido a factores interseccionales. Los hallazgos subrayan la reproducción de desigualdades de género en el espacio digital, evidenciando cómo los estereotipos y roles tradicionales perpetúan conductas violentas y discriminatorias, incluso en escenarios como los videojuegos *online*. Se enfatiza la necesidad de transformar los espacios diseñados de una manera androcéntrica que perpetúan las desigualdades de manera que estos cambios permitan a las identidades diversas desarrollarse en condiciones de equidad, involucrando a las personas jóvenes como agentes clave del cambio. Este trabajo destaca la importancia de educar y sensibilizar en valores igualitarios e incluir estrategias de afrontamiento eficaces en los diseños de videojuegos para mitigar la violencia en línea, fomentando un entorno digital seguro e inclusivo que refleje prácticas sociales basadas en el respeto y la equidad.

En conclusión, podemos establecer que los hallazgos de esta investigación destacan la urgente necesidad de abordar las actitudes violentas en línea mediante un enfoque integral que incluya la educación, la sensibilización y la promoción de valores igualitarios. Solo a través de un cambio radical en las estructuras sociales y la adopción de nuevas formas de interacción basadas en el respeto y la equidad, será posible mitigar el impacto de la violencia en línea y crear un entorno digital más seguro e inclusivo para todas las personas que lo integran.

6. REFERENCIAS

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. Human-Computer*

- Interaction Series* (pp. 179-207). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-78583-7_8
- Arroyo-López, C., Esteban-Ramiro, B., Moreno-López, R. y Sánchez, E. (2021). *32 Bits – Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha. Informe de Investigación*. Instituto de la Mujer de Castilla- La Mancha. <https://onx.la/87df8>
- Barrientos-Báez, A. y Caldevilla-Domínguez, D. (2023). Neurocomunicación en videojuegos: llegando a un público sobreestimulado. *TECHNO Review - Revista Internacional de Tecnología Ciencia y Sociedad*, 13(4). <https://doi.org/10.37467/revtechno.v13.4809>
- 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>
- 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>
- de la Cruz Redondo, A. y García Luque, A. (2022). La violencia machista y la adolescencia: el ámbito educativo. Las mil caras de la violencia machista en la población joven. *Revista de estudios de juventud*, 125, 59-76. <https://bit.ly/3rjTlnm>
- Caerols Mateo, R., Sidorenko Bautista, P. y Garrido Pintado, P. (2020). Towards a model of narrative in immersive journalism. *Revista Latina de Comunicación Social*, 75, 341-365. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1430>
- 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>
- 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). <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648>
- 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.
- Díaz-Aguado, M. J. (2022). Adolescencia, sexismo y violencia contra las mujeres en España: Situación actual y evolución durante una década. *Revista de Estudios de Juventud*, 125, 11-32. <https://bit.ly/4ftUqzB>
- Donoso Vázquez, T., Rubio Hurtado, M. J. y Vilà Baños, R. (2018). La adolescencia ante la violencia de género 2.0: Concepciones, conductas y experiencias. *Educación XXI*, 21(1), 109-133. <https://lc.cx/rBy-bf>

- 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* (1ª ed., pp. 115-135). Routledge.
- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C. y Bushman, B. J. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS ONE*, 11(4), 1-14. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0152121>
- 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>
- Ging, D. y Siapera, E. (2018). Special Issue on Online Misogyny. *Feminist Media Studies*, 18(4), 515-524. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1447345>
- González Lizárraga, G., Ortiz Henderson, G. y López González, R. (2020). Jóvenes universitarios: Ciudadanía, participación política y uso de redes sociales digitales. *EDMETIC*, 9(2), 70-91. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i2.12695>
- Instituto Nacional de Estadística. (2023). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Año 2023*. https://www.ine.es/prensa/tich_2023.pdf
- International Sociological Association. (2001). *Code of Ethics*. <https://www.isa-sociology.org/en/about-isa/code-of-ethics>
- 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. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>
- 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. SocInfo 2014. Lecture Notes in Computer Science* (Vol. 8852, pp. 209-217). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7_26
- Linares Bahillo, E., Royo Prieto, R. y Silvestre Cabrera, M. (2019). El ciberacoso sexual y/o sexista contra las adolescentes. Nuevas versiones online de la opresión patriarcal de las sexualidades y corporalidades femeninas. *Doxa Comunicación: revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales*, 28, 201-222. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n28a011>
- Marín-Díaz, V. y Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 25-33. <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>
- Melović, B., Stojanović, A. J., Backović, T., Dudić, B. y Kovačičová, Z. (2020). Research of Attitudes toward Online Violence—Significance of Online Media and Social

- Marketing in the Function of Violence Prevention and Behavior Evaluation. *Sustainability*, 12(24), 10609. <https://doi.org/10.3390/su122410609>
- Melzer, A. (2018). Of princesses, paladins, and players: gender stereotypes in video games. En *Evolutionary Psychology and Digital Games* (pp. 205-220). Routledge.
- Moreno-López, R., López Pérez, M. y Sandulescu Budea, A. M. (2021). Hábitos de uso de las redes sociales entre los jóvenes universitarios españoles. *Bibliotecas. Anales de Investigación*, 17(4), 179-194. <http://agora.edu.es/servlet/articulo?codigo=8320368>
- Paaßen, B., Morgenroth, T. y Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7-8), 421-435. <https://doi.org/10.1007/S11199-016-0678-Y>
- Rodríguez, E. y Ballesteros, J. C. (2019). *Jóvenes, ocio y TIC. Una mirada a la estructura vital de la juventud desde los referentes del tiempo libre y las tecnologías*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3537638>
- Santana Rodríguez, 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*. Universidad de las Palmas de Gran Canaria, Cátedra Telefónica. https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio_genero_gamers_y_videojuegos_1.pdf
- 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>
- Silva, A. D. S., García-Manso, A. y Barbosa, G. S. da S. (2019). Una revisión histórica de las violencias contra mujeres. *Revista direito e Praxis*, 10, 170-197. <https://doi.org/10.1590/2179-8966/2018/30258>
- 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>
- Thomas, K., Akhawe, D., Bailey, M., Boneh, D., Bursztein, E., Consolvo, S. y Stringhini, G. (2021). Sok: Hate, harassment, and the changing landscape of online abuse. En *2021 IEEE Symposium on Security and Privacy (SP)* (pp. 247-267). IEEE. <https://doi.org/10.1109/SP40001.2021.00028>
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and social interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103-113. <https://dx.doi.org/10.1353/jip.2015.0021>
- Vergel, P., La parra-Casado, D. y Vives-Cases, C. (2023). Examining Cybersexism in Online Gaming Communities: A Scoping Review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 25(2),

1201-1218. <https://doi.org/10.1177/15248380231176059>

Vogels, E. A. (2021). *The state of online harassment*. Pew Research Center.
<https://bit.ly/405PyMP>

Vossen, E. (2018). *On the cultural inaccessibility of gaming: Invading, creating, and reclaiming the cultural clubhouse* [Tesis de doctorado]. University of Waterloo.
<https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/13649>

CONTRIBUCIONES DE AUTORES, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de los autores:

Conceptualización: Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto.
Metodología: Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto. **Software:** Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto **Validación:** Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto. **Análisis formal:** Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto. **Curación de datos:** Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto. **Redacción-Preparación del borrador original:** Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto. **Redacción-Revisión y** Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto. **Supervisión:** Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto. **Administración de proyectos:** Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto. **Todos los autores han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Esteban Ramiro, Beatriz y Moreno López, Roberto.

Financiación: El presente texto nace 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/21/180501/00026. Universidad de Castilla-La Mancha financiado por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha y cofinanciado por Fondos Europeos FEDER.

Conflicto de intereses: No ha conflicto de intereses en esta investigación.

AUTOR/ES:

Beatriz Esteban Ramiro

Universidad de Castilla-La Mancha

Doctora por la Universidad de Castilla-La Mancha. Graduada en Trabajo Social. Máster en Investigación en Psicología Aplicada. Especialista en Igualdad: intervención social desde la Perspectiva de Género. Personal Docente e Investigadora de la Universidad de Castilla-La Mancha. Departamento de Derecho del Trabajo y Trabajo Social. Profesora Asociada del Grado en Trabajo Social de la Facultad de Ciencias Sociales y Tecnologías de la Información. Miembro del GIEPS: Grupo de Investigación en Inclusión, Equidad y Políticas Sociales. Sus principales líneas de investigación se centran en la violencia *online*, el género y el discurso del odio, así como en las desigualdades sociales y su relación con las políticas sociales.

beatriz.esteban@uclm.es

Índice H: 7

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-4736-1693>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=OAzFCQsAAAAJ&hl=es>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Beatriz-Ramiro>

Roberto Moreno López

Universidad de Castilla-La Mancha

Doctor en Humanidades y Educación por la Universidad de Castilla-La Mancha. Diplomado y Graduado en Educación Social, Máster de Investigación en Psicología Aplicada. Profesor Contratado Doctor en la Universidad de Castilla-La Mancha. Vicedecano de Investigación, Postgrado y Estudiantes en la Facultad de Ciencias Sociales y Tecnologías de la Información de Talavera de la Reina. Inicié mi primera línea de investigación sobre Competencias Profesionales en Educación Social, a la que se han ido sumando otras líneas como Inclusión Educativa y Social, Diversidad y Delitos de Odio. Participo como miembro activo del Grupo de Investigación sobre Transformaciones y Retos del Estado y la Sociedad-TRES y colaboradora en el Grupo de Investigación sobre Educación y Sociedad-GIES, ambos de la UCLM.

roberto.moreno@uclm.es

Índice H: 8

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-6238-9440>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=SU3WbRoAAAAJ&hl=en&authuser=2>

Scopus: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57195273852>

ARTÍCULOS RELACIONADOS:

- Barbera Hernández, V. M. (2024). Propuesta metodológica para la evaluación de la ludonarrativa y la sensación de presencia en videojuegos interactivos e inmersivos. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-15. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-482>
- López Ortega, A. I., Almela Baeza, J. y Munafó Horta, J. J. (2024). Nuevas aplicaciones de divulgación científica para universitarios: Tinder. *Revista De Ciencias De La Comunicación E Información*, 29, 1-25. <https://doi.org/10.35742/rcci.2024.29.e296>
- Pérez-Martín, S., Pazos Vidal, A., Verde-Diego, C. y Frieiro, P. (2023). Sexismo Institucional en Campañas contra la violencia Machista en Galicia: Deconstruyendo Resistencias Narrativas. *Vivat Academia*, 157, 1-25. <https://doi.org/10.15178/va.2024.157.e1512>
- Rivera, N. A. G. (2025). El papel de la mujer en los videojuegos: protagonista o secundaria. *Leteo* (ISSN 2954-3517). *Revista de Investigación y Producción en Humanidades*, 6(11), 50-58. <https://revistascientificas.uach.mx/index.php/leteo/article/view/1877>
- Vera, P. F., Díaz-Mateo, M., López-Barba, J., Crespo-Galván, D. y Guamán-López, M. (2024). Revisión sistemática: Comportamiento violento de los niños de preparatoria como consecuencia del uso inadecuado de videojuegos. *Psicología UNEMI*, 8(15), 138-149. <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/faso-unemi/article/view/1991>