



REVISTA PRISMA SOCIAL N° 50

REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES PARA UN DESARROLLO HUMANO SOSTENIBLE

3ER TRIMESTRE, JULIO 2025 | SECCIÓN TEMÁTICA | PP. 102-122

RECIBIDO: 4/5/2025 — ACEPTADO: 23/7/2025

¿IGUALDAD EN LÍNEA? GÉNERO, ORIENTACIÓN SEXUAL Y PERCEPCIÓN DEL SEXISMO EN VIDEOJUEGOS MULTIJUGADOR

ONLINE EQUALITY? GENDER, SEXUAL
ORIENTATION AND PERCEPTIONS OF SEXISM
IN MULTIPLAYER VIDEOGAMES

BEATRIZ ESTEBAN-RAMIRO / BEATRIZ.ESTEBAN@UCLM.ES

UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA, TALAVERA DE LA REINA, ESPAÑA

ROBERTO-MORENO LÓPEZ / ROBERTO.MORENO@UCLM.ES

UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA, TALAVERA DE LA REINA, ESPAÑA

ESTE ARTÍCULO FORMA PARTE 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. FINANCIADO POR LA JUNTA DE COMUNIDADES DE CASTILLA-LA MANCHA Y COFINANCIADO POR FONDOS EUROPEOS FEDER.



prisma
social
revista
de ciencias
sociales

RESUMEN

El objetivo principal de este estudio es analizar las experiencias de personas jóvenes de entre 16 y 29 años en videojuegos online, prestando especial atención a las diferencias de percepción sobre la presencia de sexismo y las vivencias asociadas. La investigación se llevó a cabo con una muestra de 1.048 jóvenes que respondieron a un cuestionario autoadministrado con apoyo. Se aplicó un análisis por conglomerados bietápico para identificar agrupaciones naturales según variables sociodemográficas como sexo-género, orientación sexual y edad. A partir de tres clústeres se realizaron pruebas de contraste y análisis descriptivos, que evidenciaron diferencias significativas en la percepción y frecuencia de manifestaciones sexistas. Los resultados muestran que tanto las mujeres heterosexuales como las personas homosexuales perciben en mayor medida comportamientos sexistas durante el juego que los hombres heterosexuales. Esta diferenciación apunta a estructuras de desigualdad de género que se reproducen en entornos digitales. Los hallazgos subrayan la necesidad de profundizar en el análisis de las interacciones en contextos online, donde el anonimato, la desinhibición y la falta de regulación pueden reforzar dinámicas de discriminación y violencia simbólica, lo que plantea riesgos significativos para determinados grupos.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos online; juventud; sexismo; género; desigualdad; orientación sexual; discriminación

ABSTRACT

The main objective of this study is to analyse the experiences of young people aged 16-29 in online video games, paying special attention to differences in perceptions of the presence of sexism and associated experiences. The research was carried out with a sample of 1,048 young people who responded to a self-administered questionnaire. A two-stage cluster analysis was applied to identify natural groupings according to socio-demographic variables such as sex-gender, sexual orientation and age. Based on three clusters, contrast tests and descriptive analyses were carried out, which showed significant differences in the perception and frequency of sexist manifestations. The results show that both heterosexual women and homosexual persons perceive more sexist behaviour during play than heterosexual men. This differentiation points to structures of gender inequality that are reproduced in digital environments. The findings underline the need for further analysis of interactions in online contexts, where anonymity, disinhibition and lack of regulation can reinforce dynamics of discrimination and symbolic violence, posing significant risks for certain groups.

KEYWORDS

Online video games; youth; sexism; gender; inequality; sexual orientation; discrimination

1. INTRODUCCIÓN

En la última década, los videojuegos online se han consolidado como uno de los principales espacios de socialización juvenil, transformándose en entornos complejos donde convergen el entretenimiento, la competencia y la construcción de identidades. Sin embargo, estos espacios digitales no están exentos de dinámicas discriminatorias que reproducen y, en ocasiones, intensifican las desigualdades presentes en la sociedad fuera de línea. Diversos estudios han evidenciado la persistencia de discursos sexistas y prácticas excluyentes en plataformas multijugador, afectando especialmente a mujeres y personas con identidades sexuales y de género no normativas (Cote, 2020; Fox y Tang, 2017).

La preocupación por el sexismo y la discriminación en los videojuegos ha impulsado un creciente cuerpo de investigación centrado en la violencia simbólica y la exclusión en entornos lúdicos digitales (Bustos- Ortega et al., 2024; Gray, 2014; Salter y Blodgett, 2017). No obstante, aún persiste una limitada producción científica que aborde de manera interseccional variables como género, orientación sexual y edad, lo que dificulta una comprensión integral de la diversidad de experiencias juveniles en estos espacios.

La creciente digitalización y el avance tecnológico han generado nuevos retos, como la violencia de género en línea, la discriminación y la proliferación de discursos de odio, especialmente en entornos digitales (Liby et al., 2023). Los espacios virtuales, que han superado las fronteras físicas y se han convertido en plataformas de interacción global (Da Silva y Ifa, 2022; Donoso-Vázquez, 2018), ofrecen oportunidades para la colaboración, el aprendizaje y la comunicación, pero también presentan riesgos inherentes relacionados con la propagación de conductas violentas y la vulneración de derechos humanos (Fernández-Montaña, 2024). Estos espacios carecen de medidas de seguridad adecuadas, exponiendo a las personas jóvenes a riesgos como la violación de la privacidad además de la exposición directa a la violencia y al acoso en línea (Aghazadeh et al., 2018; Marín-Díaz y Cabero-Almenara, 2019; Tang et al., 2020). Estas manifestaciones afectan negativamente a la convivencia social y subrayan la necesidad de adoptar enfoques multidisciplinares para la protección de los derechos fundamentales.

La violencia, los discursos de odio y la discriminación en línea impactan de manera significativa a múltiples comunidades, constituyendo una amenaza para la equidad y la cohesión social (Costa et al., 2021; Pohjonen y Udupa, 2017). El ciberodio, caracterizado por la sobreinformación, el alcance masivo y la viralización, incrementa su potencial dañino y dificulta su control (Makarova y Makarova, 2019). El anonimato y la percepción de impunidad en los entornos digitales favorecen la proliferación de mensajes ofensivos y la reincidencia en comportamientos hostiles.

En esta línea, el sistema de monitorización FARO, implementado en España, registró en marzo de 2025 más de 3.700 contenidos de discurso de odio en redes sociales, de los cuales el 56% deshumanizaba y degradaba a personas de origen extranjero, promoviendo actitudes xenófobas y violentas. Asimismo, se observa un elevado porcentaje de mensajes con lenguaje explícitamente agresivo dirigido a colectivos minoritarios (Oberaxe, 2025). Esta situación resalta la urgencia de implementar políticas inclusivas que promuevan la igualdad y combatan la discriminación en los espacios digitales, garantizando la participación plena y segura de todos los grupos sociales (Mas, 2022).

La creciente popularidad de los videojuegos online, especialmente entre jóvenes varones, ha convertido estos espacios en escenarios donde las interacciones están marcadas por sesgos de género (Esteban-Ramiro y Moreno-López, 2023). Esto no solo refleja profundas desigualdades en las relaciones dentro de los videojuegos (Makarova y Makarova, 2019; Valdés-Argüelles et al., 2024), sino que también contribuye a la normalización y extensión de la violencia de género más allá del ámbito digital, impactando la vida cotidiana de muchas mujeres (Santana, 2020). Aunque el acceso a los videojuegos online ha estado tradicionalmente masculinizado, la presencia femenina es cada vez mayor, lo que evidencia la necesidad de abordar los retos asociados a la igualdad y la inclusión en estos entornos (Kuss et al., 2022).

La invisibilización de mujeres y minorías raciales en redes sociales y videojuegos contribuye a la perpetuación de estereotipos y sesgos negativos, reforzando estructuras de poder y desigualdad (Arroyo-López et al., 2021; Shaw, 2014). Cuando estas interacciones no son gestionadas adecuadamente, se fomenta la intolerancia y la discriminación, perpetuando desigualdades históricas y consolidando la dominación de ciertos grupos (Donoso-Vázquez et al. 2018; Taylor, 2008).

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), establecidos por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 2015, proporcionan un marco fundamental para orientar la acción hacia 2030, con metas que incluyen, el acceso equitativo a la educación y la reducción de desigualdades en todas sus formas (Rodrigo-Cano et al., 2019). El cumplimiento de estos objetivos exige la creación de entornos libres de discriminación y violencia, tanto en espacios físicos como virtuales. En suma, los ODS, y en particular los objetivos relativos a la igualdad de género, la reducción de las desigualdades y la promoción de sociedades justas e inclusivas, constituyen un marco esencial para garantizar la igualdad de oportunidades y derechos en todos los ámbitos, incluidos los digitales. El análisis de los videojuegos online desde esta perspectiva resulta imprescindible para comprender y transformar las dinámicas de exclusión y violencia que aún persisten en estos espacios como por ejemplo a través del proyecto ODServa donde se empleaba un videojuego de realidad virtual para sensibilizar a estudiantes universitarios sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible, integrando dinámicas específicas para combatir la desigualdad, el sexismo y la discriminación. Los resultados muestran que la gamificación y la tecnología inmersiva favorecen el compromiso y la implicación juvenil con la Agenda 2030, posicionando los videojuegos como herramientas eficaces para promover la igualdad y la inclusión (Universitat de València, 2024).

1.2. GÉNERO E IDENTIDAD SEXUAL EN LOS ENTORNOS DIGITALES

Los entornos digitales han emergido como espacios clave para la expresión y exploración de la identidad, especialmente entre adolescentes y jóvenes. Sin embargo, estos espacios no son neutrales, sino que reproducen y refuerzan jerarquías tradicionales de género y sexualidad, influenciadas por normas heteronormativas que determinan lo visible, lo tolerado y lo sancionado en las interacciones virtuales (Nakamura, 2013; Cover, 2012). En este contexto, la construcción del género se configura como una tecnología performativa que puede ser manipulada, ocultada o exagerada, aunque rara vez sin consecuencias sociales (Turtle, 1995; Paasonen, 2011). Estudios como los de Ballard y Welch (2017) indican que las mujeres y las personas LGBT experimentaron tasas significativamente más altas de ciber-victimización relacionadas con conductas

sexuales, y reportan con mayor regularidad sufrir este tipo de comportamientos convirtiéndose en los grupos más propensos a experimentar reacciones negativas de jugadores masculinos.

En el ámbito de los videojuegos, la creciente presencia femenina no ha logrado eliminar los estereotipos de género en la representación de personajes. Las mujeres continúan siendo retratadas frecuentemente como objetos sexuales, cuidadoras o “damas en apuros”, perpetuando roles tradicionales y limitados (Melzer, 2018; Santana, 2020). Algunos estudios señalan que los personajes femeninos tienden a ser hipersexualizados, mientras que los masculinos se representan con rasgos hipermasculinos y las mujeres enfrentan con frecuencia sexismo, acoso, abuso verbal, amenazas y hostigamiento (Fox et al., 2018). Según Santana (2020), el 36,4% de las jugadoras encuestadas en su estudio afirmaron haber sufrido abuso verbal mientras jugaba en línea, aunque el 86,3% no consideró abandonar el juego por ello. Asimismo, el 34% de los hombres reconoció haber presenciado abusos verbales hacia jugadoras por su género. En esta línea, Bustos-Ortega et al. (2024) muestran cómo las actitudes sexistas y ciertas características de las mujeres jugadoras influyen en la aparición de incidentes sexistas durante el juego. Estas dinámicas perpetúan patrones diferenciados de consumo y creación por género, donde los videojuegos siguen siendo espacios predominantemente masculinos, mientras que las mujeres tienden a interactuar más con fotografías y vídeos, reforzando estereotipos y evidenciando la necesidad de formación en igualdad de género (Fernández-Montaña y Esteban-Ramiro, 2018).

Por otro lado, la identificación de jugadores masculinos con personajes violentos y sexistas en videojuegos se ha relacionado con el fortalecimiento de creencias masculinas tradicionales, lo que puede disminuir la empatía hacia las víctimas femeninas de violencia (Gabbadini et al., 2016). Además, los daños derivados de la violencia facilitada por la tecnología afectan de manera desproporcionada a mujeres jóvenes, quienes están sobrerrepresentadas como víctimas, especialmente en contextos de violencia sexual digital (Henry y Powell, 2018).

1.3. DESIGUALDADES 2.0 EN LOS VIDEOJUEGOS ONLINE

Los videojuegos online no sólo son espacios de ocio, sino también territorios simbólicos donde se representan y negocian relaciones de poder (Shaw, 2014). Diferentes estudios han demostrado cómo el diseño de personajes, la narrativa y, especialmente, la interacción entre jugadores, refuerzan estereotipos de género y roles patriarcales donde las mujeres y personas LGBTQ+ son frecuentemente blanco de hostigamiento, desde comentarios despectivos hasta amenazas directas, lo que genera un ambiente excluyente y violento (Gray, 2014; Gray et al., 2018; Salter y Blodgett, 2012).

El anonimato, la falta de regulación y la lógica de recompensa del juego favorecen lo que Suler (2004) denominó desinhibición tóxica: un estado en el que los usuarios actúan de forma más agresiva o transgresora que en la vida offline. Esta desinhibición se traduce muchas veces en expresiones de ciberodio (discurso de odio basado en género, orientación sexual, raza o identidad), que no solo afectan emocionalmente a las víctimas, sino que también configuran una cultura digital tolerante con la violencia (Jane, 2014).

La interseccionalidad permite comprender cómo diferentes ejes de desigualdad tales como género, edad, clase, raza, orientación sexual, se entrecruzan en la experiencia online. En el caso de los videojuegos, este enfoque resulta clave para analizar cómo las mujeres jóvenes, especial-

mente las que no se identifican como heterosexuales, enfrentan un mayor riesgo de exposición a discursos sexistas y excluyentes (Collins, 2000; Crenshaw, 1991). La percepción del sexismo, por tanto, no es homogénea y está moldeada por la posición subjetiva en la estructura social.

Si bien los entornos virtuales pueden facilitar el acceso a oportunidades educativas y profesionales para personas de todos los géneros (De Haro, 2019), también se han convertido en espacios donde mujeres y colectivos en situación de vulnerabilidad enfrentan diversas formas de agresión, violencia y acoso (Crothers et al., 2024; Pohjonen y Udupa, 2017). En este contexto, la creciente popularidad de los videojuegos y las plataformas en línea plantea tanto retos como oportunidades para el cumplimiento de estos objetivos. Esto evidencia la necesidad de implementar medidas integrales que garanticen la igualdad real y la protección de los derechos en todos los ámbitos de la vida, incluidos los entornos digitales.

A partir de este marco teórico, que articula la reproducción del sexismo como forma de violencia simbólica en entornos digitales, el papel de la identidad de género y sexual en la configuración de experiencias online, y la persistencia del ciberodio como fenómeno estructural, se justifica la necesidad de un enfoque empírico que contemple la diversidad de percepciones juveniles en los videojuegos online. Con el fin de identificar patrones diferenciados según variables sociodemográficas como el género, la orientación sexual y la edad este estudio presenta los siguientes objetivos: explorar las prácticas de juego y de ocultamiento de identidad en videojuegos online (frecuencia con que las personas jugadoras ocultan elementos de su identidad (sexo, orientación sexual, etnia, discapacidad, etc.) en entornos de juego virtual, y qué diferencias existen entre grupos); Examinar la percepción del sexismo en los videojuegos y comparar experiencias de juego en función del género y la orientación sexual. Se pretende así poder aportar evidencia empírica al debate sobre videojuegos y discriminación, visibilizando cómo la exclusión simbólica y el sexismo afectan diferencialmente a las personas según su identidad.

2. DISEÑO Y MÉTODO

El objeto de este estudio fue la percepción del sexismo y las experiencias de discriminación asociadas en videojuegos multijugador online, abordadas desde una perspectiva de género interseccional. Se consideraron variables sociodemográficas clave para identificar patrones diferenciales dentro de la población estudiada, teniendo en cuenta el sexo y género, orientación sexual, posición ideológica y edad con lo que se analizaron distintas experiencias y niveles de exposición al sexismo en entornos lúdico-digitales.

Se enmarca en los estudios ciber-violencias de género y sexismo entendiéndolo como violencia simbólica digital (Donoso-Vázquez et al. 2018; Lumsden y Morgan, 2017).

2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este estudio adopta un enfoque cuantitativo de carácter exploratorio-descriptivo. Aplicó un diseño transversal, ya que los datos fueron recogidos en un único momento temporal en 2024 para una muestra determinada.

El análisis de las percepciones se centra en interpretar de forma sistemática y cuantitativa cómo las personas participantes comprenden y valoran experiencias relacionadas con comporta-

mientos sexistas en videojuegos online. Estas percepciones, entendidas como construcciones cognitivas y evaluativas de fenómenos sociales vividos u observados (Ajzen, 2001), se recogen a través del cuestionario, permitiendo estimar su frecuencia, gravedad percibida o grado de normalización.

El estudio parte de la hipótesis de que la interacción en los videojuegos online adopta reglas androcéntricas de manera que, las mujeres y personas LGBTQ+ perciben en mayor medida el sexismo en los videojuegos online que los hombres heterosexuales. Esta hipótesis se contrasta mediante análisis estadísticos multivariantes y segmentación de perfiles y se apoya en las teorías del contacto y experiencia directa de la discriminación (Steele y Aronson, 1998), interseccionalidad (Hill, 2008) y las teorías feministas del conocimiento situado (Crenshaw, 1991; Haraway, 2013). De esta manera, aquellas personas que han vivido o viven experiencias de discriminación están más entrenadas para detectar sesgos sutiles y explícitos. Así, se entiende que, especialmente las mujeres, poseen un conocimiento situado, es decir, una comprensión específica del mundo derivada de su experiencia.

2.2. ÁMBITO Y MUESTRA

El estudio se llevó a cabo en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (España), utilizando una muestra distribuida por conglomerados en las diferentes provincias. La unidad de análisis fueron las personas jóvenes entre 16 y 29 años que hubieran jugado o presenciado-interactuado en videojuegos online durante los últimos 12 meses antes de la realización del cuestionario.

El muestreo fue no probabilístico por conveniencia, principalmente a través centros educativos de la región (educación secundaria, bachiller, centros de educación para adultos y centros universitarios). El cuestionario fue autoadministrado en formato online con apoyo del equipo investigador en las aulas.

Así, la muestra se conformó inicialmente por 1.048 personas, de las cuales 925 (88.1%) manifestaron haber jugado o presenciado partidas online en el último año y respondieron a las preguntas relacionadas con hábitos de juego y experiencias, configurando estas últimas la muestra válida final con las siguientes características:

- Sexo-género: 44.7% hombres, 53.6% mujeres, 1% otras opciones/ no binarias, 0.8% no contesta.
- Edad: 8.6% menores de 16 años, 86% entre 16 y 24 años, 3% entre 25 y 29 años, 2.5% mayores de 29.
- Orientación sexual: 81.7% heterosexual, 3.4% homosexual, 8.4% bisexual, 2.8% otras, 3.7% NS/NC.
- Posición ideológica: 28,7% se consideran de izquierdas, 26,4 % de derechas, un 20,7% de centro y un 24,2% marcó la opción de NS/NC.

2.3. VARIABLES DE ANÁLISIS E INSTRUMENTO

Las variables principales del estudio se relacionaron directamente con los objetivos e hipótesis. Se realizó un cuestionario ad hoc de 51 preguntas integrado por 9 bloques temáticos. Para este trabajo se seleccionaron las siguientes variables y categorías de estudio:

- Variables sociodemográficas: sexo-género, edad, orientación sexual y posicionamiento ideológico. (Integrada por seis preguntas).
- Prácticas de juego MMO (seis preguntas) se basaron en la investigación realizada por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2022) y Arroyo-López et al. 2021. Frecuencia, tipo de videojuegos, formas de interacción.
- Estrategias de ocultación de identidad en los videojuegos (siete preguntas) se basaron en los estudios de Wachs y Wright (2018).
- Percepción del sexismo: escala Likert sobre frecuencia de observación y vivencia. Y sobre percepción de sexismo en la configuración de los videojuegos (basadas en Donoso et al., (2018) y Santana, 2020).

El cuestionario se integró por preguntas de respuesta categórica, pero en su mayor parte se preguntaba sobre el grado/ frecuencia de acuerdo según escala Likert con valores entre el 1 (nunca) a 10 (muy a menudo) 1(nada de acuerdo) 10 (muy de acuerdo).

El instrumento final tuvo un índice de fiabilidad de $\alpha=0,718$ (alfa de Cronbach).

3. TRABAJO DE CAMPO Y ANÁLISIS DE DATOS

El trabajo de campo se llevó a cabo entre los meses de enero y septiembre de 2024. Se llevaron a cabo visitas previamente concertadas con centros educativos de la región. El cuestionario, fue autoadministrado con apoyo en el aula, se facilitó mediante un enlace online (enlace o QR). Durante una visita al centro colaborador, se presentó brevemente el objetivo general del estudio sin detallar el enfoque de género para evitar sesgos en las respuestas. Su cumplimentación tomó unos 15 minutos de media. Una vez recogida la muestra se configuró una matriz y se limpiaron los casos no válidos.

El análisis de datos se realizó con el programa IBM SPSS Statistics 29.0.1.0. Para ello, se emplearon diferentes técnicas de estadística descriptiva: frecuencias, porcentajes, medias, desviación estándar, mediana y rango intercuartílico y las siguientes pruebas de contraste:

- Chi-cuadrado de Pearson para variables categóricas.
- Prueba exacta de Fisher para tablas 2x2.
- Ajustes por Bonferroni en comparaciones múltiples.

Se aplicó también un análisis factorial exploratorio (AFE) con rotación Varimax para identificar factores latentes en ítems Likert y por último se midió el Alpha de Cronbach para comprobar la fiabilidad y consistencia interna de las escalas.

El desarrollo central de este trabajo se basa en análisis de clúster bietápico para segmentar perfiles en función de variables sociodemográficas.

Este análisis permitió identificar tres perfiles diferenciados:

- Clúster 1 (C1): "Homosexuales y bisexuales- LGTBI" (23.5%). Integrado por hombres y mujeres no heterosexuales, algo más mayores (un 7% de ellos con más de 30 años, edad media 21.2 años) y más de izquierdas (45%).
- Clúster 2 (C2): "Hombres heterosexuales españoles" (35.3%). hombres heterosexuales españoles (100%) con ideología centroderecha (25% centro-37% derecha), edad media 18.6 años.
- Clúster 3 (C3): "Mujeres heterosexuales españolas" (41.3%). Mujeres heterosexuales españolas (100%) con ideología variada (28% izquierda, 28% centro-20% derecha), edad media 18.7 años

El nivel de significatividad empleado en los análisis fue del 5% ($\alpha=0.05$).

Estos segmentos reflejan diferencias importantes en la percepción del sexismo y en las estrategias adoptadas para afrontar situaciones de violencia simbólica en videojuegos online.

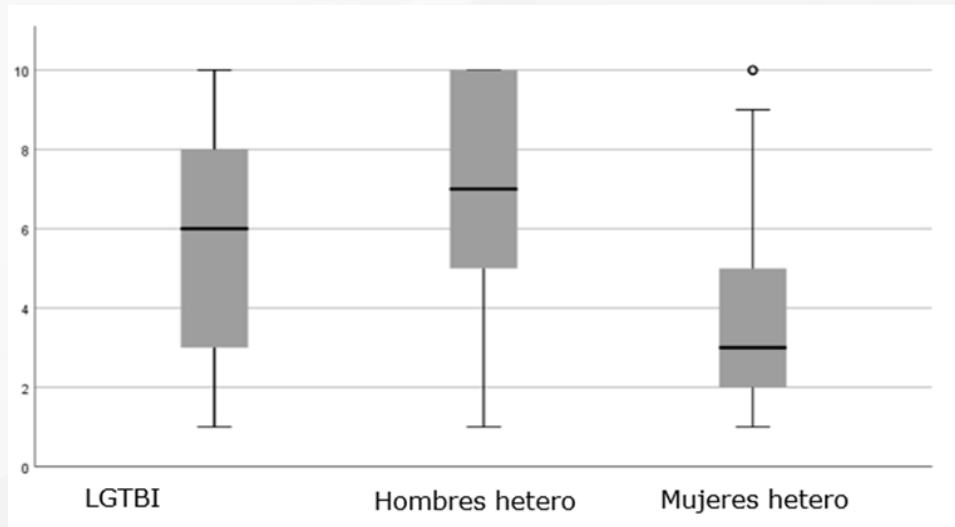
El estudio siguió principios éticos de confidencialidad, consentimiento informado y anonimato. Todas las personas participantes fueron informadas de los objetivos del estudio y su participación fue voluntaria. El protocolo de investigación cuenta con la aprobación de un comité de ética de la Universidad de Castilla-La Mancha con resolución favorable.

4. RESULTADOS

Se muestran a continuación los principales resultados teniendo en cuenta el análisis por segmentos acorde a los tres clústeres definidos. Se describen, de manera comparada: los hábitos y prácticas de juego; las diferencias en la ocultación de identidad y anonimato durante las partidas de juego y la percepción de presencia de sexismo en los videojuegos online a través de los contrastes de los subgrupos.

4.1. PRÁCTICAS DE JUEGO

En el análisis de las prácticas de juego, se observa que, aunque la presencia de jugadores y jugadoras es prácticamente equilibrada, existen diferencias en la frecuencia de juego. Por segmento, la frecuencia de las personas jugadoras difiere significativamente ($K-W(2)=206.033$, $p<0.001$) de manera que los hombres hetero son los que más juegan (mediana: 7 sobre 10) seguidos de las personas homosexuales/bisexuales (mediana: 6 sobre 10) y al final las mujeres (3 sobre 10) tal y como se muestra en la Figura 1.

Figura 1. Frecuencia de juego

Respecto a los videojuegos favoritos de los jugadores online, destacan para toda la muestra títulos como Grand Theft Auto V (GTA) (30,1%) FIFA 23 (22,5%) o Mario Kart Deluxe (16,3%). Pero si se realiza un análisis comparativo, aparecen diferencias estadísticamente significativas según segmento ($\chi^2(46)=615.602$, $p<0.001$) de manera que los contrastes post-hoc ajustados por Bonferroni indican las siguientes preferencias:

- Clúster 1 - Homosexuales y/o bisexuales-LGTBI

Se observa una dispersión en las preferencias, con valores relativamente equilibrados. Los juegos GTA V y FIFA 23 están presentes, pero en proporciones menores (25,1% y 17,3% respectivamente) que en el perfil masculino hetero. Destacan títulos como The Last of Us (LOL) (12%) y Animal Crossing (16,2%), juegos conocidos por su narrativa emocional o estética amigable.

- Clúster 2 - Hombres heterosexuales

Este perfil muestra una preferencia clara por juegos competitivos, de acción o deportivos, como: GTA V (45,6%); FIFA 23 (33,9%); Elden Ring (13,7%) y God of War Ragnarök (12,5%). El predominio masculino se asocia con una mayor presencia de títulos considerados mainstream dentro de los géneros de acción, aventura y deportes que tradicionalmente están masculinizados.

- Clúster 3 - Mujeres heterosexuales

Su patrón es bastante distinto: destacan juegos familiares, sociales y de baile, como: Just Dance 2022 (30,3%); Mario Kart 8 Deluxe (29,9%) o Animal Crossing (19,2%).

También un 13% menciona GTA V y un 11,1% FIFA 23 como preferencias, lo que contrasta fuertemente con el perfil masculino hetero. Es también el grupo con mayor proporción que responde "No sé qué decir" (16,1%), lo que podría reflejar menor identificación con los títulos listados o menor implicación en juegos mainstream.

Se muestran así diferencias significativas en las preferencias según el perfil sociodemográfico reflejando patrones culturales y de género en el consumo de videojuegos, donde ciertos títulos

parecen tener una carga simbólica asociada a la masculinidad, mientras que otros apelan más a la socialización, la estética o la expresividad, dimensiones más presentes en los perfiles femeninos y LGBTI.

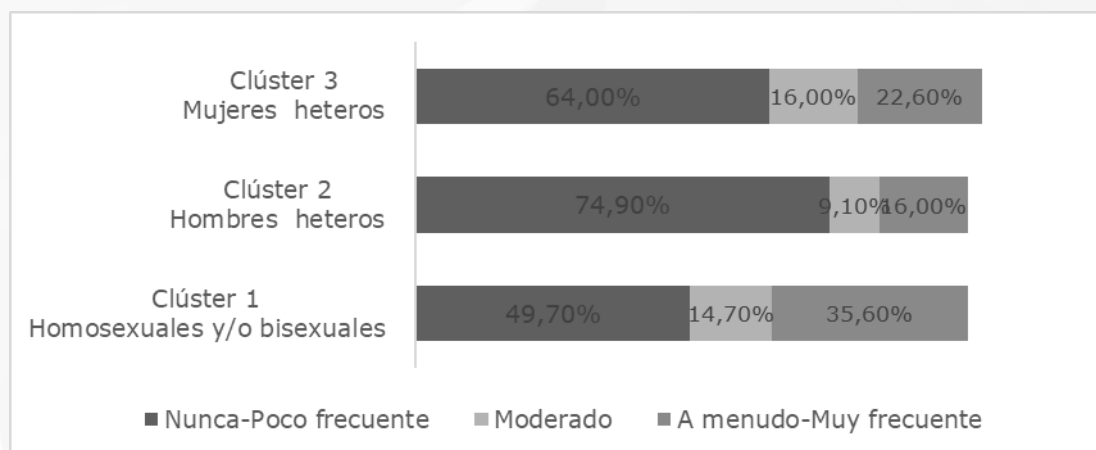
4.2. ESTRATEGIAS DE OCULTACIÓN DE IDENTIDAD

En segundo lugar, se realizó un análisis de las estrategias de ocultación de la identidad, teniendo en cuenta que este puede ser un factor clave diferencial atendiendo a condicionantes de género. El procedimiento reveló diferencias estadísticamente significativas entre los segmentos personas jugadoras. Así, este aspecto ofrece una panorámica desigual en cuanto a las respuestas que se dan según los perfiles. Los contrastes post-hoc con ajuste de Bonferroni confirmaron que los hombres heterosexuales son el grupo que menos tiende a ocultar su identidad, seguidos por las mujeres heterosexuales. El grupo que más frecuentemente recurre a estrategias de ocultación es el de personas LGBTI, homosexuales o bisexuales (diferencias significativas en las tres comparaciones, $p < 0.05$). Se observan estas diferencias por cada uno de los segmentos representadas en la Tabla 1, en la que se ofrece la comparativa de los análisis descriptivos para dos de los ítems en los que se refleja la ocultación de identidad durante las partidas.

Tabla 1: Ocultación de identidad: estadísticos descriptivos.

	Total	C1	C2	C3
		LGTBI	Hombres heteros	Mujeres heteros
<i>Cuando juego a videojuegos online escondo mi identidad para que los demás no sepan quién soy. Así me es más fácil jugar</i>				
Media	3,66	4,79	3,05	3,65
Desviación estándar	3,21	3,47	2,97	3,10
Percentil 25	1,00	1,00	1,00	1,00
Mediana	2,00	5,00	1,00	2,00
Percentil 75	6,00	8,00	5,00	6,00
<i>Cuando juego utilizo otras características de mí (raza, sexo, grupo étnico, nacionalidad, discapacidad, orientación sexual o religión) en la identidad del juego (nickname / avatar) para ocultar mi identidad real</i>				
Media	2,88	3,79	2,40	2,86
Desviación estándar	2,80	3,23	2,54	2,66
Percentil 25	1,00	1,00	1,00	1,00
Mediana	1,00	2,00	1,00	1,00
Percentil 75	4,00	6,00	3,00	4,00

Este mismo patrón se reproduce al analizar la ocultación de la identidad a través de otras características personales, como el género, la nacionalidad o la orientación sexual. El análisis de frecuencias en rangos de puntuación ($\chi^2(4)=37.106$, $p < 0.001$) indica que los valores más altos en la escala (puntuaciones entre 7 y 10, que reflejan ocultación frecuente) son significativamente más comunes en el grupo de personas no heterosexuales (36%), en comparación con las mujeres heterosexuales (23%, $p=0.007$) y los hombres heterosexuales (16%, $p < 0.001$). Por el contrario, los valores más bajos (puntuaciones entre 1 y 4, que indican ocultación rara o inexistente) se concentran en el grupo de hombres heterosexuales (75%), siendo menos frecuentes entre las mujeres heterosexuales (64%, $p=0.010$) y las personas no heterosexuales (50%, $p < 0.001$). Tal y como puede verse reflejado en la Figura 2.

Figura 2. Frecuencia de ocultación de identidad según clúster.

Estos resultados sugieren que las mujeres heterosexuales presentan patrones de ocultación más similares a los de los hombres heterosexuales que al grupo no hetero, posiblemente debido a su participación en juegos con entornos percibidos como más amigables, como los de aventura o tipo familiar. Sin embargo, cuando se observa al subgrupo de mujeres que ocultan con mayor frecuencia su identidad (puntuaciones 7–10), se identifica una mayor proporción de jugadoras que participan en juegos de acción, disparos en primera persona (FPS) o estrategia, en los que también se percibe una mayor presencia masculina y un entorno menos inclusivo.

Asimismo, se analizaron las respuestas a la pregunta sobre si conocían a mujeres (terceras personas) que ocultaran su identidad en los juegos online multijugador. Un 51% de los hombres heterosexuales declaró no conocer a ninguna, frente a un 44% de las mujeres heterosexuales y un 38% del grupo no hetero ($\chi^2(10)=29.673$, $p=0.001$). Las mujeres heterosexuales y las personas no heterosexuales también mostraron una mayor proporción de respuestas indecisas (15% y 15%, respectivamente) en comparación con los hombres heterosexuales (6%).

Finalmente, entre quienes señalaron haber ocultado alguna característica personal tal, se les pidió que identificaran cuál de estas características ocultaban según frecuencia. Como puede verse en la Tabla 2, en un 31,6% indicaron haber ocultado su sexo, un 24% su nacionalidad y un 17% su orientación sexual.

Tabla 2. Características de ocultación de identidad

Características que ocultas	%	C1	C2	C3
	Total	LGTBI	Hombres hetero	Mujeres hetero
Mi sexo	31,6%	46,3%	13,9%	35,2%
Mi nacionalidad	24,1%	18,5%	27,8%	25,4%
Mi orientación sexual	16,8%	27,8%	14,8%	9,0%
Mi religión	13,6%	7,4%	21,7%	11,5%
Mi raza	11,6%	11,1%	18,3%	5,7%
Mi grupo étnico	9,0%	5,6%	16,5%	4,9%
Mi discapacidad	5,8%	2,8%	12,2%	2,5%

Estas diferencias resultaron estadísticamente significativas ($\chi^2(16)=91.398$, $p<0.001$). El análisis por grupo revela que el sexo es ocultado con mayor frecuencia por las mujeres heterosexuales y las personas no heterosexuales ($p<0.001$), mientras que la orientación sexual es más comúnmente ocultada por personas no heterosexuales ($p<0.001$). Por otro lado, variables

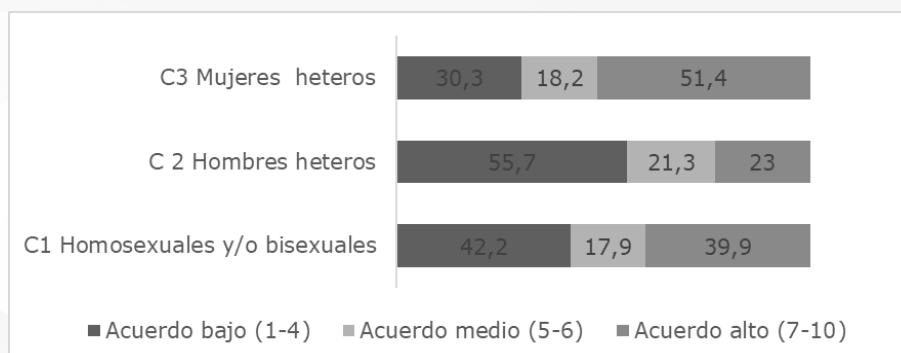
como la religión, la raza, la etnia o la discapacidad son ocultadas con mayor frecuencia por hombres heterosexuales.

4.3. PRESENCIA DE SEXISMO

Para finalizar, se realizó un análisis de la percepción sobre la presencia de sexismo en los propios videojuegos online. Para ello se les preguntaba sobre su nivel de acuerdo o desacuerdo (escala Likert del 1-10) con siguiente afirmación: "Muchos videojuegos son sexistas, discriminatorios y/o muestran una imagen estereotipada de las mujeres". Los resultados evidencian una polarización en la percepción del sexismo en los videojuegos entre las personas encuestadas. Mientras que un 20% niega rotundamente su existencia, un 17% sostiene con igual firmeza que sí está presente. Esta división se acentúa al analizar los segmentos poblacionales, así el 29% de los hombres heterosexuales está totalmente convencido de la ausencia de sexismo en los videojuegos, frente a un 22% de personas no heterosexuales y un 24% de mujeres heterosexuales que afirman lo contrario ($\chi^2(18) = 83.022$, $p < 0.001$).

La agrupación de las respuestas por niveles de acuerdo refuerza esta tendencia ($\chi^2(4) = 66.013$, $p < 0.001$): el 23% de los hombres heterosexuales presenta un alto nivel de acuerdo con la afirmación de que los videojuegos no son sexistas, mientras que este porcentaje se eleva al 51% entre las mujeres heterosexuales en el sentido contrario, es decir, que consideran que sí lo son. Tal y como puede verse en la Figura 3.

Figura 3. Percepción de presencia de sexismo en los videojuegos (frecuencia)



En cuanto a las razones señaladas para identificar el sexismo en los videojuegos, destacan principalmente la hipersexualización de los personajes femeninos (82.9% del total), especialmente entre las mujeres heterosexuales (88.5%) y las personas no heterosexuales (84.2%). Le siguen los roles femeninos dependientes o indefensos, identificados por el 50.2% del total, con mayores porcentajes en mujeres heterosexuales (55.3%) y personas no heterosexuales (60.4%). Asimismo, un 38.6% identifica situaciones de violencia hacia personajes femeninos (sumisión, acoso, maltrato), siendo este porcentaje superior entre mujeres heterosexuales (43.8%) y no heterosexuales (46.5%) en comparación con hombres heterosexuales (22.7%).

La falta de protagonismo femenino también se menciona, aunque en menor medida (28.5%), con una mayor frecuencia entre mujeres heterosexuales (31.3%). Las diferencias entre los grupos son estadísticamente significativas ($\chi^2(14) = 72.183$, $p < 0.001$), lo que sugiere que la percepción del sexismo está mediada por la experiencia de género y orientación sexual. En

la Tabla 3 se muestran las respuestas teniendo en cuenta los porcentajes de sexismo percibido para cada segmento y tipo.

Tabla 3. Tipos de sexismo percibidos en los videojuegos.

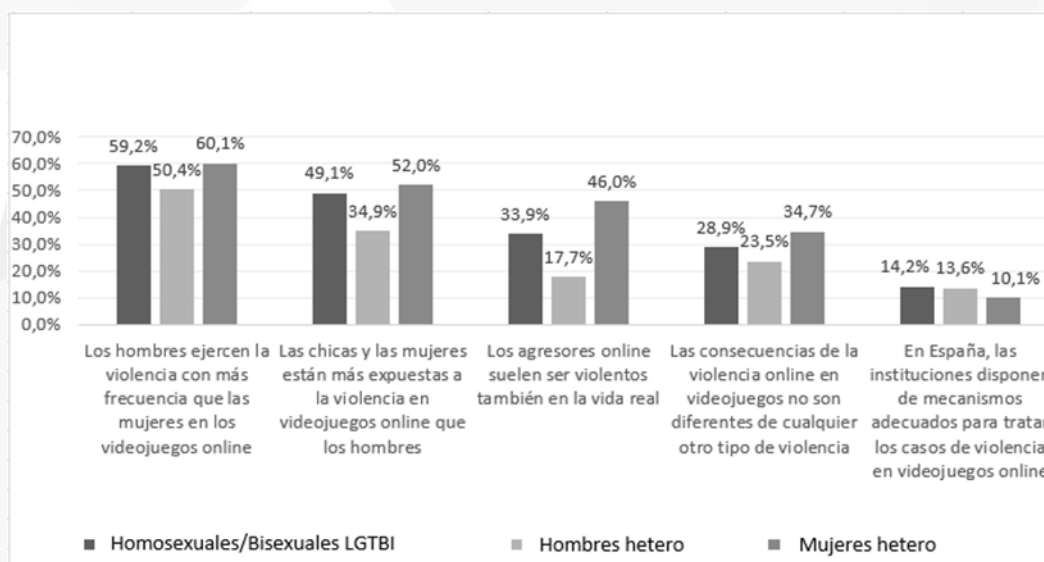
Tipo de sexismo percibido	Total (%)	C1 Homosexuales y/o bisexuales (%)	C2 Hombres heteros (%)	C3 Mujeres heteros (%)
Personajes femeninos hipersexualizados o considerados como simple cuerpo	82,9	84,2	72,3	88,5
Personajes femeninos con rasgos de dependencia (frágiles, necesitan ayuda)	50,2	60,4	32,8	55,3
Personajes femeninos objeto de violencia (acoso, maltrato, sumisión, torturas, etc.)	38,6	46,5	22,7	43,8
Ausencia de personajes femeninos o sin protagonismo	28,5	32,7	20,2	31,3
No sabe qué decir	6,1	6,9	9,2	3,8
Otras razones	2,3	2,0	5,9	0,5

Nota: Porcentajes calculados sobre el total de cada grupo.

Para explorar más en profundidad los comportamientos sexistas se les pasó parte de la escala de violencias de género 2.0 (Donoso et. al, 2014) en las cuales debían manifestar su grado de acuerdo con diferentes afirmaciones que reflejan la ciber violencia machista. En la Figura 4 se recogen las respuestas seleccionadas teniendo en cuenta un grado alto de acuerdo (del 7-10 en la escala Likert) para cada uno de los clústeres.

En general, las mujeres hetero están más de acuerdo con las 4 primeras afirmaciones que los hombres hetero (también más que los no heteros para la afirmación de que un agresor online es violento también en la vida real) ($\chi^2(4)=102.365$, $p<0.001$; $\chi^2(4)=38.795$, $p<0.001$; $\chi^2(4)=13.569$, $p=0.007$; $\chi^2(4)=29.094$, $p<0.001$). Los hombres hetero muestran menores niveles de acuerdo con estas afirmaciones en todas las categorías comparados con los otros dos grupos.

Figura 4. Violencias 2.0. Grado alto de acuerdo (7-10) por segmentos



Estos resultados muestran diferencias en todas las categorías de análisis teniendo en cuenta las diferencias de segmentación por grupo poblacional. Como se ha visto, existe una tendencia a una mayor percepción del sexismo y conductas de ciber violencia machista entre las mujeres heterosexuales y el colectivo de personas LGTBI que entre los hombres heterosexuales.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados de este estudio ofrecen una visión compleja sobre las prácticas de juego, las estrategias de autorrepresentación y las percepciones del sexismo en los videojuegos on line, mostrando cómo estas dimensiones están mediadas por el género y la orientación sexual de las personas jugadoras. El análisis comparado permite identificar patrones diferenciados que visibilizan estructuras de representación heteronormativas y dinámicas de exclusión simbólica en estos espacios, cumpliendo así con el objetivo general del estudio de aportar evidencia empírica sobre cómo la discriminación opera en los entornos digitales de juego.

En relación con el primer objetivo, explorar las prácticas de juego y ocultamiento de identidad, uno de los hallazgos relevantes es la desigual distribución del tiempo dedicado a jugar y de los tipos de videojuegos a los que muestran preferencias. Tal y como reflejan los datos, los hombres heterosexuales juegan con una mayor frecuencia, mientras que las mujeres heterosexuales y las personas LGTBI muestran una menor dedicación. Además, los tipos de videojuego preferidos según los clústeres difieren relacionándose con roles tradicionales de género, los hombres heterosexuales prefieren géneros de acción, shooter o deportes, mientras que las mujeres se decantan por estilos familiares o con menor presencia en la competición multijugador. Esta segmentación responde a roles tradicionales de género y puede contribuir a la persistente masculinización del sector, donde las mujeres, especialmente, siguen siendo percibidas como intrusas. Muchas no se autoidentifican como *gamers*, asociando dicha etiqueta con altos niveles de dedicación y hostilidad (Mihura-López et al., 2023).

Este fenómeno puede interpretarse desde el concepto de capital lúdico simbólico (Consalvo, 2006), donde ciertos perfiles sociales poseen mayor legitimidad para ocupar el rol de jugador/a en el imaginario colectivo. Así, los hombres heterosexuales no solo acceden más al juego, sino que también son más reconocidos como parte legítima del espacio *gamer*, reproduciendo un sesgo de género y orientación.

En línea con ese mismo objetivo, el estudio también ha examinado las estrategias de ocultamiento de identidad en los entornos virtuales de juego. Los datos revelan que las personas LGTBI, en particular, recurren con mayor frecuencia a ocultar aspectos de su identidad personal (género, nacionalidad, orientación sexual, religión o discapacidad) mediante el uso de nicknames y avatares reproduciendo así una lógica de camuflaje (Nakamura, 2002). Esta práctica es también compartida en menor grado por mujeres heterosexuales. El motivo de este ocultamiento puede entenderse como una forma de autoprotección ante experiencias previas de discriminación o violencia simbólica, y refuerza la idea de que los videojuegos no son siempre espacios seguros e inclusivos para todos los perfiles identitarios (Deng, 2024; Shaw, 2012; Ruberg y Shaw, 2017). Estas formas de autorrepresentación selectiva refuerzan la noción de que los videojuegos operan como espacios sociales donde se negocian constantemente visibilidad, pertenencia y riesgo (Gray et al., 2018; Shaw, 2015).

Respecto al segundo objetivo, examinar la percepción del sexismo en los videojuegos, los resultados muestran una marcada polarización. Mientras que un tercio de los hombres heterosexuales niega su existencia, proporciones similares de mujeres heterosexuales y personas LGBTI afirman percibirlo de forma clara. Esta divergencia apunta a una brecha significativa en la vivencia del entorno digital lúdico según el posicionamiento identitario.

Finalmente, en consonancia con el tercer objetivo, comparar las experiencias de juego en función del género y la orientación sexual, se observaron diferencias claras en la percepción de manifestaciones específicas de sexismo en el juego, la mayoría de las personas participantes señaló la hipersexualización de los personajes femeninos como la principal evidencia, con porcentajes aún mayores entre mujeres heterosexuales, acorde con estudios referentes como los de Fox et al., 2018. Otras formas de sexismo percibidas incluyen los roles de dependencia, la violencia simbólica o explícita contra mujeres y la falta de protagonismo femenino. Estos resultados reflejan una visión crítica ampliamente compartida, especialmente entre mujeres y personas LGBTI, lo que coincide con los hallazgos de estudios previos sobre representaciones de género en videojuegos (Lynch et al., 2016; Behm-Morawitz y Mastro, 2009).

En conjunto, los resultados permiten afirmar que las experiencias de juego no son homogéneas, sino que están profundamente atravesadas por la identidad de género y la orientación sexual. Las prácticas de ocultamiento y las percepciones de sexismo evidencian que los videojuegos operan como espacios no neutros, donde se reproducen desigualdades estructurales marcadas por dinámicas sociales, políticas y culturales previas.

Una de las principales aportaciones metodológicas del estudio ha sido desagregar los análisis por tres segmentos poblacionales: personas homosexuales y/o bisexuales (colectivo LGBTI), hombres heterosexuales, y mujeres heterosexuales, lo que ha permitido identificar diferencias relevantes que quedarían invisibilizadas en análisis agregados. Estas cuestiones empujan a analizar la dimensión interseccional del juego online. De esta forma se ha podido visibilizar desigualdades y vulnerabilidades específicas en relación con las prácticas de juegos, las estrategias de ocultación de identidad y las diferencias de percepción de los espacios como sexistas o androcéntricos. Esto ha revelado mecanismos de autoprotección ante el riesgo de discriminación que no aparecen con igual intensidad en los otros segmentos.

Esta aproximación también permite señalar necesidades diferenciadas de intervención, subrayando que las estrategias para prevenir el acoso o fomentar la representación diversa no pueden ser uniformes. Las políticas y acciones deben adaptarse a las características y experiencias de cada grupo, especialmente en un contexto de creciente uso de videojuegos online entre población joven (AEVI, 2024), lo que apunta a evidenciar que no debe tratarse las personas jugadoras como una masa homogénea.

El estudio cuenta con algunas limitaciones que deben señalarse, se trata de un diseño transversal autoinforme lo que implica que no se pueden establecer relaciones causales y puede conllevar un sesgo de deseabilidad social. Cabría la necesidad de explorar dinámicas de juego específicas que no se realizan en este trabajo como la distinción de las experiencias entre los tipos de juegos y o plataformas que podrían influir en las respuestas y motivos para ocultar la identidad o la percepción del sexismo según el entorno de juego.

Estos hallazgos invitan a reflexionar sobre la urgencia de políticas y mecanismos de inclusión y representación en la industria del videojuego, así como a considerar los videojuegos no solo como productos culturales, sino también como espacios de interacción que deben ser seguros y equitativos para todas las personas garantizando también en los espacios digitales los preceptos básicos para la reducción de las desigualdades previstos en la Agenda 2030.

6. REFERENCIAS

- Aghazadeh, S. A., Burns, A., Chu, J., Feigenblatt, H., Laribee, E., Maynard, L., Meyers, A. L. M., O'Brien, J. L., & Rufus, L. (2018). GamerGate: A case study in online harassment. In J. Golbeck (Ed.), *Online harassment* (pp.179–207). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-78583-7_8
- Asociación Española de Videojuegos. (2024). La industria del videojuego en España 2023. https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02_DEF_AEVI_Anuario-2023_com.pdf
- Arroyo-López, C., Esteban-Ramiro, B., Moreno-López, R., & 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>
- Ajzen, I. (2001). Nature and operation of attitudes. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 27–58. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.27>
- Ballard, M. E., & Welch, K. M. (2017). Virtual Warfare: Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play. *Games and Culture*, 12(5), 466-491. <https://doi.org/10.1177/1555412015592473>
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex roles*, 61, 808-823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Bustos-Ortega, M., Romero-Sánchez, M., Megías, J.L. et al. Gaming with a Feminist: Sexism and Perception of Sexist Incidents in Online Video Games. *Sex Roles* 90, 1200–1217 (2024). <https://doi.org/10.1007/s11199-024-01506-w>
- Costa, S., da Silva, B. M., & Tavares, M. (2021). Online Hate Speech in Video Games Communities: A Counter Project. In *Counterspeech* (pp. 123-143). Routledge.
- Cote, A. C. (2020). Gaming sexism: Gender and identity in the era of casual video games. In *Gaming Sexism*. New York University Press. <https://nyupress.org/9781479802203/gaming-sexism/>
- Consalvo, M. (2006). Console video games and global corporations: Creating a hybrid culture. *New Media & Society*, 8(1), 117-137. <https://doi.org/10.1177/1461444806059921>
- Collins, P. H. (2000). *Black feminist thought: Knowledge, consciousness, and the politics of empowerment* (2nd ed.). Routledge.
- Cover, R. (2012). Performing and undoing identity online: Social networking, identity theories and the incompatibility of online profiles and friendship regimes. *Convergence*, 18(2), 177-193. <https://doi.org/10.1177/1354856511433684>
- Crenshaw, K. (1991). Mapping the margins: Intersectionality, identity politics, and violence against women of color. *Stanford Law Review*, 43(6), 1241–1299. <https://doi.org/10.2307/1229039>

- Crothers, H., Scott-Brown, K. C., & Cunningham, S. J. (2024). 'It's Just Not Safe': Gender-Based Harassment and Toxicity Experiences of Women in Esports. *Games and Culture*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/15554120241273358>
- Da Silva, R. C., & 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>
- Deng, Z. (2024). "They don't mean to hurt": Female gamers' reluctance in recognizing and confronting sexism in gaming as an online-offline juxtaposition. *New Media & Society*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/14614448241287831>
- De Haro, J. (2019). Redes sociales en Educación. <https://onx.la/10b0c>
- Esteban-Ramiro, B., & Moreno-López, R. (2023). Nuevas formas de violencia y discursos de odio hacia las mujeres en juegos online multijugador. *methaodos.Revista De Ciencias Sociales*, 11(1), m231101n01. <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.652>
- Fernandez-Montaña, P. (2024). Violencias de género en redes sociales. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-13. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-656>
- Fernández-Montaña, F y Esteban-Ramiro, B. (2018). Violencias de género en redes sociales: Aproximación al fenómeno desde el discurso de la población joven castellanomanchega. Informe de Investigación. Instituto de la Mujer de Castilla- La Mancha. Recuperado de: <https://onx.la/ab853>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Sexism in video games and the gaming community. In R. Kowert & T. Quandt (Eds.), *New perspectives on the social aspects of digital gaming* (1st ed., pp. 115–135). Routledge.
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media & Society*, 20(11), 4056–4073. <http://doi.org/10.1177/1461444818767102>
- Gabbiadini A, Riva P, Andrighetto L, Volpato C, 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), e0152121. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0152121>
- Gray, K. L. (2014). *Race, gender, and deviance in Xbox Live: Theoretical perspectives from the virtual margins*. Routledge.
- Gray, K. L., Voorhees, G., & Vossen, E. (2018). Introduction: Reconsidering play with feminist games studies. In K. L. Gray, G. Voorhees, & E. Vossen (Eds.), *Feminism in play* (pp. 1–17). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_1
- Haraway, D. (2013). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective 1. In *Women, science, and technology* (pp. 455-472). Routledge.
- Henry, N., & Powell, A. (2018). Technology-facilitated sexual violence: A literature review of empirical research. *Trauma, violence, & abuse*, 19(2), 195-208. <https://doi.org/10.1177/152483801665018>

- Jane, E. A. (2014). You're a ugly, whorish, slut : Understanding e-bile. *Feminist Media Studies*, 14(4), 531–546. <https://doi.org/10.1080/14680777.2012.741073>
- Kuss, D. J., Kristensen, A. M., Williams, A. J., & 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), Article 1169. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>
- OBERAXE. (2025). Boletín mensual de monitorización del discurso de odio en redes sociales. Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones, Gobierno de España. <https://www.inclusion.gob.es/web/oberaxe/discurso-de-odio>
- Liby, C., Doty, J. L., Mehari, K. R., Abbas, I., & 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>
- Lynch, T., Tompkins, J. E., Gilbert, M., & Burrige, 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>
- Lumsden, K., & Morgan, H. (2017). Media framing of trolling and online abuse: silencing strategies, symbolic violence, and victim blaming. *Feminist Media Studies*, 17(6), 926–940. <https://doi.org/10.1080/14680777.2017.1316755>
- Marín-Díaz, V., & Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: Desde la innovación a la investigación educativa. *RIED*, 22(2), 25–33. <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>
- Mas, E. (2022). La construcción de un 'lugar' digital femenino y queer dentro de la comunidad 'gamer' peruana en servidores de Discord: El caso Pride Underground [Tesis de magíster, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional de la PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/22265>
- Makarova, E. A., & Makarova, E. L. (2019). Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 12(2), 157-165. <https://dx.doi.org/10.26822/iejee.2019257663>
- Melzer, A. (2018). Of princesses, paladins, and players: gender stereotypes in video games. In *Evolutionary Psychology and Digital Games* (pp. 205-220). Routledge.
- Mihura-López, R.; Piñeiro-Otero, T.; Seoane-Nolasco, A. (2023). 'No soy una gamer' Sexismo, misoginia y toxicidad como moduladores de la experiencia de las mujeres videojugadoras, en *Revista de Investigaciones Feministas*, 14(2), 215-227. <https://doi.org/10.5209/infe.87614>
- Nakamura, L. (2013). *Cybertypes: Race, ethnicity, and identity on the Internet*. Routledge.
- Paasonen, S. (2011). Revisiting cyberfeminism. *Communications*, 36 (3), 335-352. <https://doi.org/10.1515/comm.2011.017>
- Pohjonen, M., & Udupa, S. (2017). Extreme speech online: An anthropological critique of hate speech debates. *International Journal of Communication*, 11, 1173–1191. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5843/1965>

- Rodrigo-Cano, D., Picó, M. J., & Dimuro, G. (2019). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible como marco para la acción y la intervención social y ambiental. *RETOS. Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 9(17), 25-36. Doi: <https://doi.org/10.17163/ret.n17.2019.02>
- 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. Universidad de las Palmas de Gran Canaria- Cátedra Fundación Telefónica. https://catedratelefonica.ulpgc.es/wpcontent/uploads/estudio_genero_gamers_videojuegos.pdf
- Salter, A., & Blodgett, B. (2017). Toxic geek masculinity in media: Sexism, trolling, and identity policing. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-66077-6>
- 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>
- Steele, C. M., & Aronson, J. (1998). Stereotype threat and the test performance of academically successful African Americans. In C. Jencks & M. Phillips (Eds.), *The Black-White test score gap* (pp. 401-427). Brookings Institution Press.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- 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. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Tang, W. Y., Reer, F., & 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>
- Taylor, T. L. (2008). Becoming a player: Networks, structure, and imagined futures. En Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & 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>
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. Simon & Schuster.
- Universitat de València. (2024, septiembre 17). Un videojuego acerca los ODS a estudiantes de la Universitat de València. <https://www.uv.es/uvweb/universidad/es/ficha-persona/videojuego-acerca-ods-estudiantes-universitat-valencia-1285950309813/Novetat.html?id=1286398209777>
- Valdés-Argüelles, C., Fueyo Gutiérrez, A., & Verdeja, M. (2024). Gender perspectives on educational contributions to the study of video gaming: A baseline feminist genealogy. *Journal of Technology and Science Education*, 14(3), 916-930. <https://doi.org/10.3926/jotse.2621>