

# Nuevas formas de violencia y discursos de odio hacia las mujeres en juegos online multijugador

## *New types of violence and hate speech against women in multiplayer on-line games*

Beatriz Esteban-Ramiro  | beatriz.esteban@uclm.es | Autora de correspondencia  
Universidad de Castilla-La Mancha, España

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

10.17502/mrcs.v11i1.652

Recibido: 03-02-2023  
Aceptado: 03-04-2023



### Resumen

El objetivo principal de esta investigación es analizar las percepciones de la juventud hacia la violencia online. Se pretende conocer cómo y en qué medida se manifiesta con el fin de que puedan diseñarse acciones para prevenir y mediar en ellas desde un enfoque de género. El estudio, de corte cuantitativo, realiza un análisis de actitudes violentas y sexistas en el espacio online hacia mujeres multijugadoras. La muestra (N=738) se conforma por jóvenes de entre 16 y 29 años. Se administró un cuestionario ad hoc basado en *The Attitudes toward Online Violence* (Melovic *et al.*, 2020) y Santana (2020). Los resultados muestran que, las mujeres jóvenes videojugadoras experimentan actitudes violentas condicionadas por el género. En este contexto, se producen actitudes violentas como en otros espacios de interacción advirtiendo que se vivencian y reproducen a través de un tono sexista cuando se dirigen hacia mujeres, con planteamientos ambivalentes del neosexismo (Glick y Fiske, 1997). Existe, una percepción de falta de medios para actuar ante ellas y la mayoría de las jóvenes considera que responden a creencias estructurales que requieren de acciones educativas, así como de medidas en las plataformas de videojuegos que sirvan de herramienta para hacerlas frente.

**Palabras clave:** educomunicación, género, juventud, videojuegos, violencia.

### Abstract

The main objective of this research is to analyze the perceptions of young people towards online violence to know how and to what extent it manifests itself so that actions can be designed to prevent and mediate it from a gender perspective. The study, of a quantitative nature, analyzes violent and sexist attitudes in the online space towards female multiplayer gamers. The sample (N=738) consisted of young people between 16 and 29 years of age. An ad hoc questionnaire was administered based on *The Attitudes toward Online Violence* (Melovic *et al.*, 2020) and Santana (2020). The results show that, young female video gamers experience gender-conditioned violent attitudes. In this context, violent attitudes are produced as in other spaces of interaction, warning that they are experienced and reproduced through a sexist tone when directed towards women, with ambivalent approaches of neosexism (Glick & Fiske, 1997). There is a perceived lack of means to act against them and most of the young women consider that they respond to structural beliefs that require educational actions, as well as measures in video game platforms that serve as a tool to address them.

**Keywords:** *educommunication, gender, youth, videogames, violence.*

### Sumario

1. Introducción | 1.1. Percepción de las violencias dentro del juego online | 2. Método | 2.1. Población y muestra | 2.2. Instrumento | 2.3. Procedimiento de recogida y análisis de datos | 3. Resultados | 3.1. Percepción de la violencia online y Estrategias de identidad | 3.2. Percepción de la violencia online y Violencia en los videojuegos | 3.3. Percepción de violencia online y Denuncia | 4. Discusión y conclusiones | Referencias.

### Como citar este artículo

Esteban-Ramiro, B., y 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. <http://dx.doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.652>

## 1. Introducción

La educación basada en los medios trata de definir el concepto de impacto social en términos de la forma y la calidad en que se expone la información en los espacios sociales simbólicos, así como el impacto formativo que puede tener. La convergencia se enfoca en integrar diferentes interpretaciones de la comunidad a través de la reconstrucción y recreación de información aplicando la creatividad de los recursos culturales en un proceso simétrico, para posteriormente, utilizar plataformas tecnológicas y contextos culturales con las que generar estructuras significativas (Moreno-López *et al.*, 2021). En este sentido la mayor parte de los esfuerzos de investigación se han centrado en analizar el impacto social de Internet en personas jóvenes (Lozano, 2015). Autores como Martín *et al.* (2021) determinaron que la investigación educativa aplicada a personas adolescentes y jóvenes ha sido un tema interesante desde el punto de vista científico. Hay que tener en cuenta la visión social de las redes sociales y espacios de comunicación en Internet, fuera del ámbito educativo. La seguridad que dan a sus usuarios es ineficaz o mínima si no configuran correctamente la privacidad, los riesgos de adicción, problemas de uso web, o falta de control sobre lo que se escribe o el contenido que se sube (Marín y Cabero, 2019).

Desde un punto de vista sociológico, encontramos un perfil que estudia su situación desde múltiples perspectivas (IAB Spain, 2018; Ballesteros y Picazo, 2018; Casado, 2017; Fundación Telefónica, 2017; Miller *et al.*, 2016). El acceso a Internet y las TIC son factores determinantes y actuales en la vida de las personas jóvenes. Solo en España, el 98% de los jóvenes de entre 16 a 35 años usa internet a diario (INE, 2021). En cuanto al tiempo de conexión, el 20,6% de los adolescentes afirma pasar 5 horas o más de lunes a viernes, lo que aumenta al 33,2% los fines de semana (González-Cabrera *et al.*, 2017).

La violencia en línea se puede definir como cualquier tipo de comunicación, incluido el intercambio de contenido de texto, audio o video a través de Internet, que comprometa la seguridad de las personas o las intimide o perturbe (Rancic, 2018). Puede tomar muchas formas, incluido el envío de correos electrónicos y mensajes ofensivos o amenazantes, el intercambio de fotos y videos personales sin aprobación, el troleo de Internet, la piratería y la vigilancia de Internet. En este sentido, los estereotipos sociales tanto *offline* como *online* alimentan el discurso de odio. Las redes sociales han desarrollado sus propios servicios para detectar y prohibir este tipo de expresiones retóricas (Pohjonen y Udupa, 2017), pero muchas de ellas aun hoy son ineficientes tratándose de servicios que lo abordan de una manera muy superficial. La investigación de Anderson *et al.* (2017) reveló que el impacto de los medios online en la adopción de formas de comportamiento agresivo es común para todas las sociedades. Para autores como De Haro (2019), las redes sociales en este momento pueden formar otras redes independientes más generales que distancien a unos usuarios de otros en Internet y creen espacios proclives para catalizar diferentes comportamientos humanos.

### 1.1. Percepción de las violencias dentro del juego online

La violencia hacia las mujeres en los entornos online, es una realidad constatada por diferentes autoras (Donoso *et al.*, 2017; Linares *et al.*, 2019) que esgrimen que, en muchos casos, se trata de manifestaciones de violencia simbólica expresada a través de la ciber misoginia o ciber acoso. La violencia, no solo vista como abierta sino también potencialmente invisible, constituye las raíces culturales de las sociedades (Silva *et al.*, 2019). Este hecho, destaca la importancia de retomar el análisis y la condena de este tipo de situaciones, que en muchos casos ofrece manifestaciones sexistas ya sean hostiles o benevolentes (Glick y Fiske, 1997). Estas pueden constituir y de hecho constituyen, la antesala de la violencia explícita contra las mujeres (Bonino, 1995; Silva *et al.*, 2019).

En este punto, vale la pena introducir una breve revisión conceptual que nos proporcione un marco interpretativo de los discursos y relatos que se han recogido desde una perspectiva feminista. Algunas de las manifestaciones de la llamada misoginia online o en declaraciones en entornos online como; "*Todas las mujeres son unas putas*", "*las mujeres solo sirven para limpiar*", o "*muerte a las feminazis*" representan un caldo de cultivo para la violencia online hacia las mujeres (Fernández-Montaño, 2017; Linares, 2018; García y Mindek, 2021). Esta violencia puede manifestarse a través de amenazas explícitas, insultos o burlas contra las mujeres que participan en las redes sociales (García Rosales, 2016). Por su parte, Fascendini y Fialová (2011) proponen una taxonomía de la violencia de género que puede manifestarse en el entorno online, incluidos los escenarios de videojuegos online, respondiendo a:

- Acoso y ciberacoso por parte de conocidos y desconocidos: amenazas, acoso, chantaje emocional, ataques a la intimidad y la intimidad de las mujeres, etc.
- Comportamiento abusivo, controlador y violento en la relación conyugal o de expareja.
- Documentación y difusión del abuso sexual como forma de amenaza.
- Difundir información falsa en Internet para atraer a las mujeres a agresiones sexuales en el futuro.
- Información explícita sobre violencia contra las mujeres por su condición o identidad.

Relacionado con esto, es necesario tener en cuenta que la ciber violencia simbólica, se da a través de diferentes actitudes que provoca en muchos casos que las mujeres sean representadas de forma vejatoria a través de algún contenido virtual (Estébanez y Vázquez, 2013; Calderón-Gómez y Gómez-Miguel, 2023) o propagación de su imagen como objetos sexuales e ideologías estereotipadas disfrazadas de humor. Estas prácticas culturales utilizan las redes sociales para promover y difundir valores sociales sexistas (García Rosales, 2016), reproduciéndose también a través de los videojuegos multijugador online. Identificamos así, espacios de desinformación plagados de estereotipos de género y de 'micro' violencias que se transmiten naturalmente y contribuyen a perpetuar las desigualdades que aún existen entre hombres y mujeres. Se socializa a los jóvenes para que vean esta discriminación de las mujeres como "un trozo de carne" (Estébanez y Vázquez, 2013) etc. La violencia simbólica online reduce a las mujeres a meras víctimas, haciendo que sean ignoradas, desatendidas y/o discriminadas, juzgadas por sus acciones y convertidas en un espectáculo de 'rabia varonil' (Aquilante, 2014). El efecto multiplicador de la información difundida a través de los espacios virtuales ya sea en redes sociales o videojuegos, facilita el mantenimiento de creencias y percepciones de odio y desprecio hacia las mujeres que retroalimentan los preceptos de masculinidad constitutivos de violencia y declaraciones sexistas en su contra (García Rosales, 2016). En este sentido, se hace necesario tener en cuenta que la expansión de uso de videojuegos online entre las personas jóvenes es una realidad. Existe un elevado número de gamers, aproximadamente 3 de cada 4 adolescentes y jóvenes juega a videojuegos en España (Calderón-Gómez y Gómez-Miguel, 2022). Actualmente, existe una tendencia clara a la diversificación en los tipos y géneros de juego, pero, tal y como apuntan de Matías Batalla y Quartucci (2022), los videojuegos se mantienen asociados a los varones y la masculinidad, aunque ya se conoce que el número de mujeres videojugadoras se aproxima a casi la mitad. Es por ello por lo que se trata de un ámbito emergente en el que se producen y reproducen determinadas interacciones sesgadas por el género que deben ser estudiadas. Las manifestaciones del acoso que sufren las mujeres en este espacio de videojuegos online multijugador tienen un fuerte contenido sexual (Tang *et al.*, 2020) que afecta a la participación libre de las mujeres en este contexto, por lo que muchas jugadoras optan por ocultar su identidad y sexo cuando juegan a videojuegos online.

En este sentido, es importante destacar que, dentro de la cultura de los videojuegos, algunos autores apuntan que, el machismo extendido desde el diseño hasta las formas de juego impide la identificación de las mujeres como gamers (Vermeulen *et al.*, 2017). Estas son percibidas en un espacio excluyente como minoría y outsiders.

Los objetivos de este estudio se centran en: conocer la percepción sobre las actitudes de violencia online en población joven, analizar la percepción sobre la presencia de violencia online y explorar las respuestas ante esta violencia online. La investigación aplica un enfoque basado en el análisis de los condicionantes socioculturales que pueden estar afectando de manera diferenciada en las vivencias y experiencias de estas violencias. Partimos de la hipótesis de que, la ciber violencia de género se manifiesta en el ámbito de los videojuegos y que determinados grupos, están más expuestos a la violencia online que otros explicado según algunas variables sociodemográficas y con relación a condicionantes de género. Las manifestaciones violentas podrían estar relacionadas con esta cuestión.

## 2. Método

### 2.1. Población y muestra

La muestra está compuesta por 738 personas, para las que se dispone de datos sociodemográficos y las respuestas al cuestionario sobre violencia online. El 92,4% de la muestra es de nacionalidad española; el 59% proviene de un entorno urbano y un 41% de entorno rural; un 8% pertenece a colectivos con discapacidad, migrantes o minorías étnicas (Tabla 1).

Tabla 1. Perfil sociodemográfico de la muestra

Género	%	Edad	%
Mujer	63,56	15-17	16,82
Hombre	34,89	18-19	35,82
Otros	1,36	20-23	35,55
		+23	11,80

Orientación sexual	%	Nivel educativo	%
Bisexual	14,86	Bachillerato	9,97
Heterosexual	81,16	Formación profesional	34,02
Homosexual	3,99	Universitario	56,01

Fuente. Elaboración propia.

## 2.2. Instrumento

El instrumento utilizado es el cuestionario sobre violencia online y comunicación: *The Attitudes toward Online Violence*, utilizado en el estudio de Melovic *et al.* (2020). La forma final del cuestionario consta de 29 preguntas divididas en tres bloques. El primer grupo incluía preguntas de opción múltiple relacionadas con las características sociodemográficas: sexo, edad, orientación sexual y nivel de estudios (7 preguntas). 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). El instrumento incluye un tercer bloque sobre la presencia/vivencia de esta violencia, así como las actitudes de respuesta hacia ella (10 preguntas finales).

En el presente trabajo se ponen en interrelación las variables obtenidas de estas categorías por bloques. Las actitudes se midieron utilizando un formato de opción múltiple y una escala Likert de 5 puntos, donde 1 representa totalmente en desacuerdo y 5 representa totalmente de acuerdo con la declaración dada. El objetivo de estas preguntas era identificar las formas que suele adoptar el ciberacoso, los medios en los que se basa principalmente y la forma en que suelen responder a él.

## 2.3. Procedimiento de recogida y análisis de datos

Los cuestionarios se distribuyeron a través de método autoadministrado, cuya cumplimentación se hacía en aproximadamente 15 minutos de manera online, a través de un enlace facilitado mediante un código QR. Se recabó el consentimiento informado de participación voluntaria y anónima y se respetó la legislación vigente en materia de protección de datos. La información fue recogida en el último trimestre de 2021.

El tratamiento de los datos se realizó a través del programa estadístico SPSS v.23 para la realización de diferentes pruebas estadísticas. En primer lugar, se aplica la prueba de clústers bietápico que permitió configurar 6 segmentos a través de los cuales se fueron aplicando las pruebas de contraste y estadística descriptiva, hallando diferencia en las frecuencias para cada una de las categorías de análisis. Para ello, se tuvieron en cuenta determinados factores sociodemográficos que podrían suponer una mayor vulnerabilidad y que atienden a condicionantes de género como son el sexo o la orientación sexual a los que se sumaron el nivel educativo y la edad. Se realizaron las pruebas de relación factorial. Se aplicó un análisis clúster bietápico para descubrir las agrupaciones naturales obteniendo 6 clústeres con una calidad óptima de los datos cubriendo el 97,8% de los datos. Se constituyen así los 6 segmentos diferenciados sobre los perfiles sociodemográficos de la muestra.

En este artículo se recogen y relacionan dos factores obtenidos en análisis previos que ofrecen información sobre percepción de violencia online en los aspectos como "*Concienciación y Denuncia*" y "*Presencia de violencia online y grupos de riesgo*" relacionados con aspectos sobre hábitos de juego tales como "*Estrategias de identidad, violencia y elementos de denuncia*".

Se utiliza un método de reagrupación de las respuestas para las estrategias de ocultación de identidad con la pretensión de aumentar la potencia del test:

- a) Sí, en algunos juegos + Sí, pocas veces: Sí, a veces.
- b) Sí, en muchos juegos + Sí, siempre: Sí, frecuentemente.

### 3. Resultados

En este apartado se realiza el análisis de las pruebas realizadas con el fin de relacionar la percepción que se tiene sobre violencia online con los hábitos de consumo de videojuegos online teniendo en cuenta la relación factorial entre las categorías mencionadas en el apartado anterior.

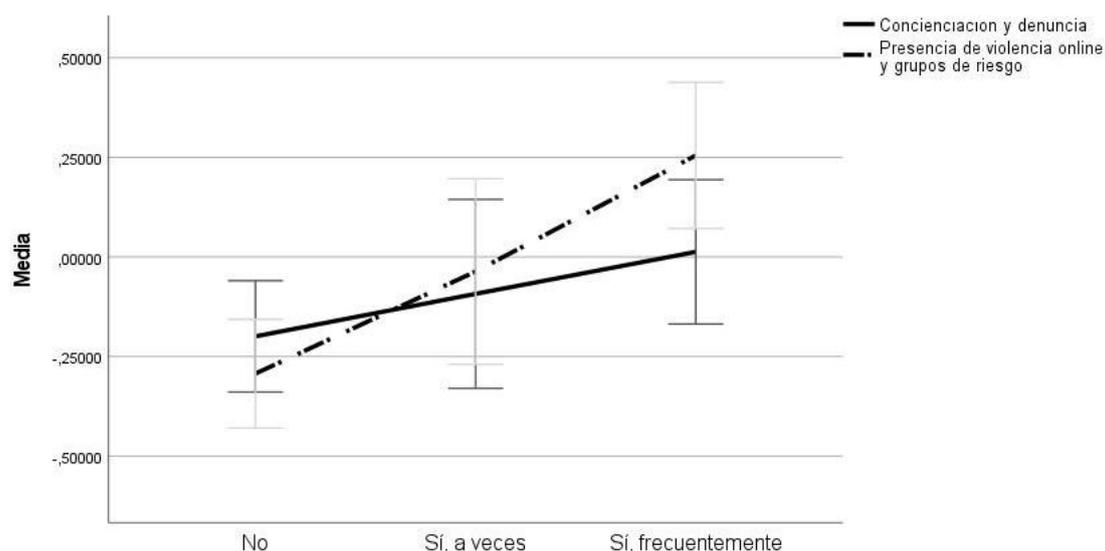
#### 3.1. Percepción de la violencia online y Estrategias de identidad

Con respecto a la percepción de presencia de violencia en los entornos online, así como las estrategias de identidad utilizadas en el juego, encontramos para el siguiente análisis que los p-valores del ANOVA para cada pareja indican que existe relación entre el factor "Presencia de violencia online y grupos de riesgo" con la estrategia de silenciar el micro ( $p < 0.0001$ ). El Gráfico 1 muestra cómo la percepción de presencia de violencia online ejercida sobre todo sobre en grupos de mayor riesgo (mujeres, orientación sexual, etc.) aumenta a medida que lo hace la frecuencia en que se silencia el micrófono para ocultar el género.

Aunque una buena parte de la muestra (40%) manifestó no utilizar estrategias de ocultación del género, son las mujeres las que manifiestan hacerlo en su mayoría. De las mujeres que afirmaron hacerlo, el 13% afirma hacerlo a través de la silencianción del micrófono, aunque la mayoría se decanta por utilizar un *nickname* neutro (43,6%).

La utilización de estrategias de ocultación de identidad, por su parte, suele utilizarse por personas que manifiestan hacerlo desde una óptica preventiva, lo que puede indicar una mayor percepción y sensibilidad hacia la presencia de violencia en el entorno.

Gráfico 1. Silencia el micrófono en las partidas multijugador online

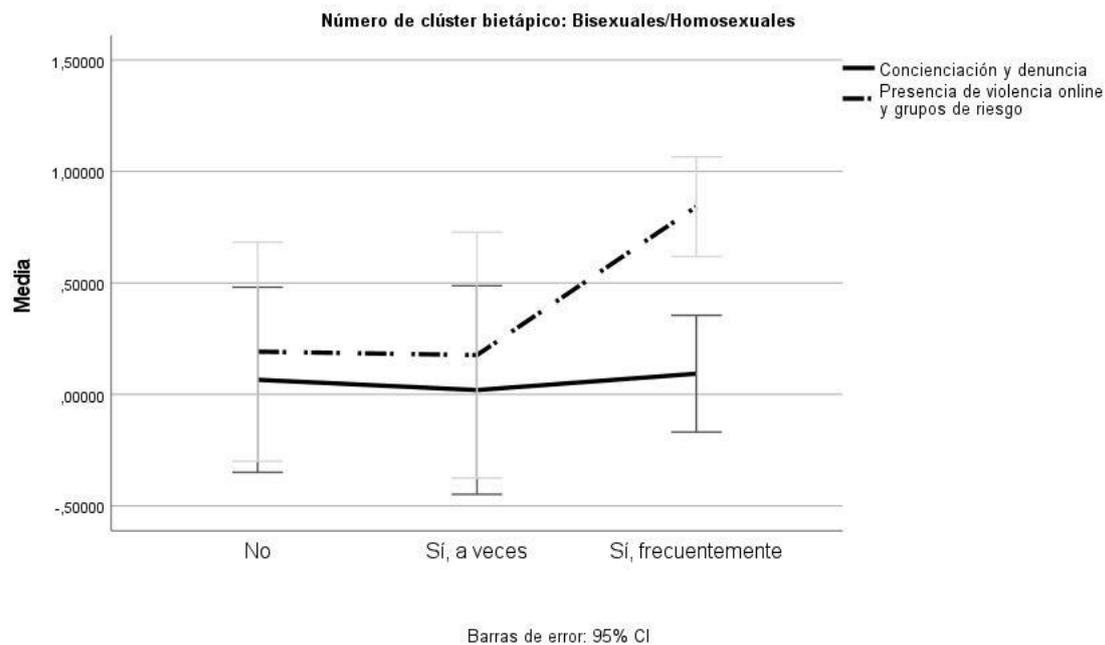


Barras de error: 95% CI

Fuente. Elaboración propia.

Si tenemos en cuenta el clúster en el que más se produce esta relación, son las personas bisexuales y homosexuales y en la etapa de bachiller los que más presentan esta frecuencia, como podemos ver en el Gráfico 2.

Gráfico 2. Silencia micro en partidas (por orientación sexual)



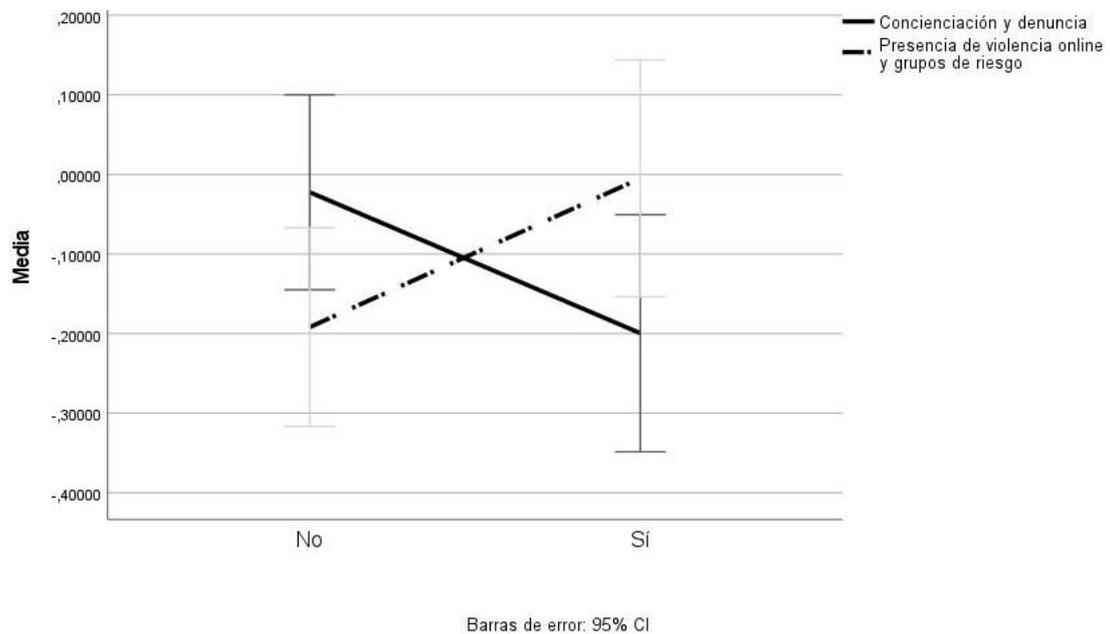
Fuente. Elaboración propia.

La hipótesis de que existen determinados grupos expuestos a una mayor violencia puede cobrar más importancia con datos como el expuesto, ya que existen determinados factores que podrían asociarse a un mayor riesgo. En este caso es especialmente relevante destacar que, si desagregamos la composición de la muestra teniendo en cuenta el sexo de las personas que se declaran "bisexuales", encontramos que mayoría de estas son mujeres por lo que los ejes intersccionales en relación a poder sufrir una mayor discriminación son mayores. Las estrategias de ocultamiento de identidad podrían estar más presente en personas que presentan variables de riesgo, tales como ser mujer y tener una orientación sexual no normativa.

### 3.2. Percepción de la violencia online y Violencia en los juegos

Se encuentra relación entre los dos factores y el hecho de ser víctima de violencia online y entre el factor "Concienciación y denuncia" y el abandono de videojuegos por violencia. Se observa cómo la puntuación de ambos factores es superior si se ha sido víctima de violencia online, es decir, las víctimas perciben mayor violencia en general online y están más concienciadas con sus consecuencias y la necesidad de denuncia. La puntuación del factor "Concienciación y denuncia" es superior si se ha abandonado algún videojuego por acoso, es decir, las víctimas están más concienciadas con las consecuencias de la violencia online y la necesidad de denuncia

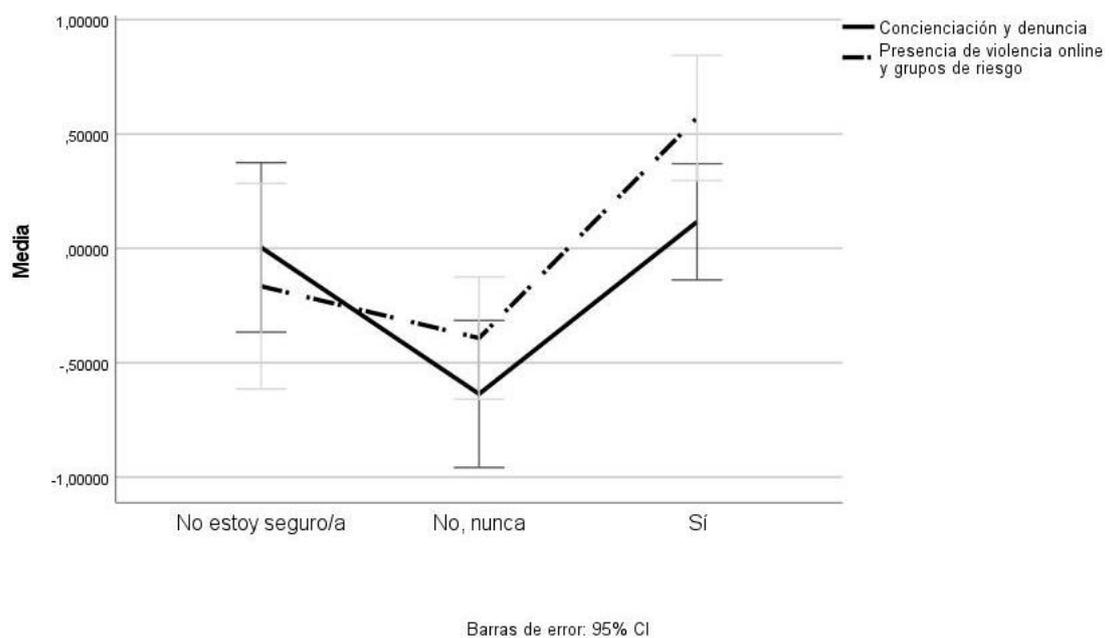
Gráfico 3. Víctima de violencia online



Fuente. Elaboración propia.

El p-valor de la prueba ANOVA para la relación entre los factores y el hecho de haber presenciado violencia online hacia alguien por su género es de 0.001 (d de Cohen 0.72) para el factor "Concienciación y denuncia" y de 0.215 para "Presencia de violencia online". Como vemos en el Gráfico 4 existe un claro componente asociado al género y en relación con la violencia recibida en los juegos multijugador online con mayor incidencia en el grupo de "Concienciación y denuncia".

Gráfico 4. ¿Crees que has sufrido esta violencia por tu género?



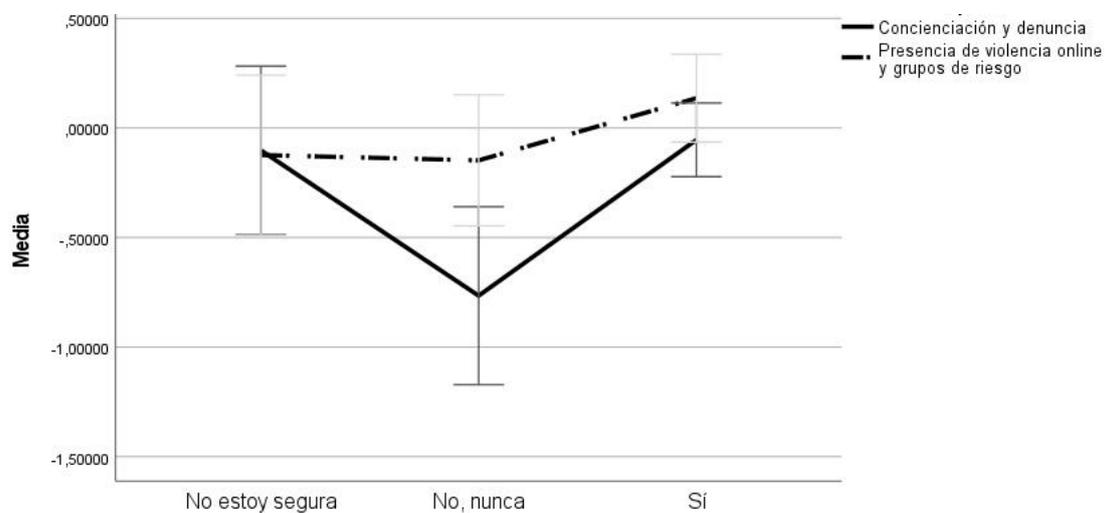
Fuente. Elaboración propia.

La necesidad de concienciación de las consecuencias de la violencia online y la necesidad de concienciar sobre su denuncia es superior entre los que han presenciado violencia online o no están seguros de que entre los que no la han presenciado.

El p-valor de la prueba ANOVA para la relación entre los factores y el hecho de haber presenciado violencia online hacia alguien por alguna otra condición personal es de 0.017 (d de Cohen 0.45) para el factor "Concienciación y denuncia" y de 0.136 para "Presencia de violencia online".

Como se observa en los Gráficos 5 y 6 la necesidad de concienciación de las consecuencias de la violencia online y la necesidad de concienciar sobre su denuncia es superior entre los que han presenciado violencia online que entre los que no la han presenciado.

Gráfico 5. ¿Has presenciado alguna vez violencias hacia otro jugador relacionadas con su género?



Barras de error: 95% CI

Fuente. Elaboración propia.

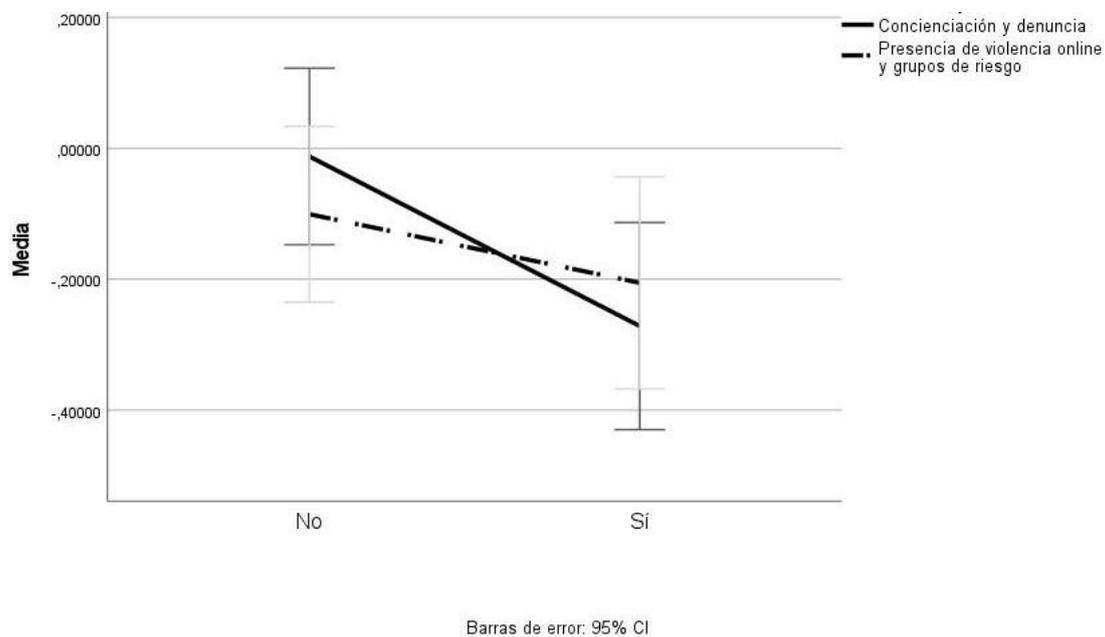
### 3.3. Percepción de la violencia online y Denuncia

Se encuentra relación entre el factor "Concienciación y denuncia" y el uso de sistemas de denuncia y entre el factor "Presencia de violencia online". Entendemos que el desconocimiento de sistemas de denuncia hace que la persona jugadora perciba que hay más violencia y más necesidad de concienciación ya que se sienten inseguros y desamparados ante la violencia online. Los que conocen y usan los sistemas de denuncia, en cambio, se sienten más protegidos y con más herramientas para defenderse por lo que su percepción sobre violencia, consecuencias, concienciación y denuncia disminuye.

Se observa cómo la puntuación del factor "Presencia" es superior si se desconoce el código de conducta de las compañías, es decir, el desconocimiento de medidas de conducta aumenta la percepción de mayor violencia en general online.

En el Gráfico 6 observamos cómo la puntuación del factor "Concienciación y denuncia" es superior si no se ha usado algún sistema de denuncia, es decir, el desuso de sistemas de denuncia aumenta la concienciación sobre las consecuencias de la violencia online y la necesidad de denuncia.

Gráfico 6. Has utilizado algún sistema de denuncia ante la violencia online



Fuente. Elaboración propia.

#### 4. Discusión y conclusiones

Los resultados de esta investigación apoyan la evidencia, que ya ha sido destacada en estudios anteriores, acerca de la existencia de la violencia en los entornos online como una vivencia de los jóvenes y adolescentes actuales (Donoso *et al.*, 2018; Melović *et al.*, 2020; Rodríguez y Ballesteros, 2019).

La evidencia encontrada a lo largo de la investigación sugiere que existe violencia en los juegos que utilizan el estatus femenino y la influencia de género como blanco de insultos, ataques y acoso contra las jugadoras. Los videojuegos multijugador no son inherentemente un espacio para la violencia, pero debido a como están configurados muchos de ellos, refuerzan y fomentan la reproducción de roles y estereotipos de género tradicionales, que en ocasiones terminan en forma de violencia y acoso. Para las mujeres que lo reciben, un gran porcentaje de ellas, tienen una relación directa con las manifestaciones de violencia de género porque los tipos de vulneraciones que experimentan están relacionados con estos factores.

Las personas jóvenes son altamente conscientes de que la violencia online tiene unas particularidades específicas y la perciben como un fenómeno creciente y con impacto específico en determinados colectivos. Asimismo, creen que su impacto no difiere mucho de la violencia que se produce fuera de los entornos virtuales. Este trabajo aporta datos sobre como el riesgo de sufrir o vivenciar la violencia online está influenciado por la pertenencia a determinados grupos con características definitorias, como el género y/o la orientación sexual no heteronormativa, así como la influencia y relación en determinados factores que podrían trabajarse como protectores de las situaciones, por ejemplo, en relación con la concienciación y denuncia. Las mujeres, son el grupo más expuesto a la violencia online con relación a sus compañeros varones. Asimismo, la orientación sexual bisexual y homosexual tiene una vivencia de la violencia más marcada que la de los heterosexuales. En este sentido, la diferente socialización de hombres y mujeres desde el nacimiento establece roles y estereotipos, perpetúa y refuerza las desigualdades de género en todos los ámbitos, incluidas las relaciones afectivo-sexuales, donde los mitos y las falsas creencias influyen en el establecimiento de patrones de riesgo de conductas violentas, que conducen a diferentes formas de violencia machista (De la Cruz y Luque, 2022), que, como hemos visto también se dan el espacio digital. Es importante destacar que en este análisis realizamos estudio sobre las percepciones en torno a las violencias y por ello advertimos que determinados grupos, como por ejemplo mujeres bisexuales en bachillerato, muestran una mayor percepción de estas situaciones.

Las personas jóvenes que han sufrido la violencia online la han vivenciado en la forma de insultos, amenazas y acoso, principalmente, sin olvidar que, no obstante, estas formas también aparecen entrelazadas y en práctica totalidad de las principales redes sociales, destacando Instagram y WhatsApp muy por delante de las demás. En este sentido, la identificación de perfiles de usuarios y posibles problemas derivados del uso de las redes sociales en la adolescencia, es fundamental para diseñar acciones preventivas y educativas en la era digital (Álvarez de Sotomayor *et al.*, 2021), profundizando en el importante impacto individual, grupal y social que este tipo de comportamientos, también en el entorno online, tiene en nuestras sociedades.

No podemos generalizar los hallazgos apuntando a que este tipo de violencia ocurre de manera generalizada en entornos de juego, pero sí encontramos que, de manera clara y enfática, el tipo de conductas agresivas hacia las chicas jugadoras se realiza utilizando actitudes sexistas hacia ellas y los datos apuntan a que el mayor riesgo de percibir violencia en el este espacio está asociado a ser mujer unido a otras características sociodemográficas, concretamente con la orientación sexual. Todas estas son manifestaciones de la violencia de género 2.0 en entornos virtuales.

Es interesante encontrar que la mayoría de las personas afirman que las redes sociales como tal, representan un peligro inminente ante la destrucción de las relaciones humanas; sin embargo, están de acuerdo en que estas formen parte en el proceso de enseñanza-aprendizaje (González y Muñoz, 2016).

En este contexto, las redes reproducen valores, actitudes y comportamientos que se dan en el ámbito *offline*, pero con las particularidades del propio espacio virtual, como la vivencia del anonimato y la asociación de este con la percepción de impunidad.

Con respecto a las proyecciones de los resultados del estudio, es importante realizar pedagogía con la industria del video juego para la implementación de cambios dentro de estos, en relación a los sistemas de prevención, denuncia y protección. Aunque determinados juegos ya cuentan con algunos, se debería ampliar y desarrollar la efectividad de los sistemas de denuncia que contemplan, con una atención más cerca e inmediata. De la misma manera, exponer la existencia de registros públicos y abiertos sobre las denuncias realizadas en las plataformas, podría permitir auditar a la comunidad gamers el nivel de toxicidad y/o violencia del juego seleccionado y actuar en base a ello.

Repensar los roles e imágenes de mujeres y hombres, evitar perpetuar estereotipos sexistas, reconocer y promover la diversidad e incorporar enfoques de género en el proceso de diseño de videojuegos para facilitar el cambio de roles e identidades, e incorporar alternativas es la propuesta más integradora.

En la educación y la sociedad debemos seguir fomentando la educación en igualdad de género, integrar esta información en una gama muy amplia de actividades de ocio para los jóvenes y hacer que la gente vea el impacto de la violencia de género en línea en las personas. Las acciones de educación y sensibilización de la sociedad deben centrarse específicamente en los hombres que absorben, reproducen y perpetúan la masculinidad en los videojuegos, al igual que lo hacen en otros escenarios ajenos a estos juegos. Será interesante difundir y ampliar este conocimiento entre los agentes que trabajan con jóvenes en el ámbito social y educativo, por lo que debemos utilizarlo para diseñar acciones de prevención y sensibilización adecuadas al contexto de los jóvenes, que hemos visto, como siempre, es un espacio de relación fundamental.

La presente investigación supone una aproximación inicial a las experiencias y vivencias de mujeres jóvenes videojugadoras y tiene una serie de limitaciones a la hora de poder establecer inferencias mayores sobre los resultados. Se trata de una muestra no suficientemente representativa sobre la cual debe seguir ampliándose. La mayoría de las mujeres participantes lo hacen desde el espacio de los centros educativos, siendo interesante ampliar los perfiles de estas. Por otro lado, queda pendiente poder realizar análisis de las experiencias de acoso y/u hostigamiento teniendo en cuenta el tipo de juego en el que se producen al hilo de los estudios previos sobre análisis de los estereotipos de género en los videojuegos a través del propio contenido de los personajes.

Es importante dar continuidad a la investigación social con nuevas líneas de estudio que nos permitan profundizar en este fenómeno multiangular. Algunas propuestas en esta línea son a) ampliar la investigación a otras investigaciones centradas en comparar las percepciones y experiencias de mujeres y hombres sobre la ciberviolencia en los videojuegos y b) profundizar en la experiencia de la violencia de género en línea mediante el análisis de otros dominios, plataformas y grupos relacionados con los videojuegos, como los que afectan a las jugadoras.

Por esto, no debemos perder de vista la necesidad de educar y concienciar a los jóvenes en todos los ámbitos en los que se desenvuelven y socializan (González *et al.*, 2020) con el fin de lograr una sociedad en la que, también y especialmente en el escenario online, la violencia online se vea reducida ante una ciudadanía comprometida con los valores democráticos y los derechos humanos permitiendo que las mujeres puedan vivir y relacionarse en entornos donde no se ejerza violencia hacia ellas.

## Referencias

- Álvarez de Sotomayor, I., Muñoz Carril, P., y González Sanmamed, M. (2021). Hábitos de uso de las redes sociales en la adolescencia: desafíos educativos. *Revista Fuentes*, 23(3), 280-295.
- Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., Lam, C. P., Sakamoto, A., Horiuchi, Y. y Krahé, B. (2017). Media violence and other aggression risk factors in seven nations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 43, 986-998. <https://doi.org/10.1177/0146167217703064>
- Aquilante, L., (2014) Impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's): "Violencia Mediática, Grooming y Explotación Sexual Comercial contra Mujeres, Niños y Adolescentes asociada a Viajes y Turismo en América Latina". En *Impactos tecnológicos: nuevas formas de violencias contra las mujeres y nuevas posibilidades de acción y prevención*. X Seminario Estatal Isonomía contra la violencia de género. Universidad Jaume I.
- Ballesteros, J. y Picazo, L. (2018). Las TIC y su influencia en la socialización de los adolescentes. *Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud*.
- Bonino, L. (1995). Desvelando los micromachismos en la vida conyugal. En J. Corsi (Ed.), *Violencia masculina en la pareja. Una aproximación al diagnóstico y a los modelos de intervención* (pp. 191-208). Paidós.
- 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.
- Calderón-Gómez, D., y Gómez-Miguel, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud. *methaodos. revista de ciencias sociales*, 11(1), m231101a04. <http://dx.doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648>
- Casado, C. (2017). *Personalidad y preferencias de uso en las redes sociales en línea* [Tesis Doctoral. Universidad Ramón Llull].
- De Haro, J. (2019). Redes sociales en Educación. <https://bit.ly/3IW5OPg>
- De la Cruz Redondo, A., y Luque, A. G. (2022). La violencia machista y la adolescencia: el ámbito educativo. *Violencia de género en la juventud. Las mil caras de la violencia machista en la población joven*, 59. <https://bit.ly/3rjTlnm>
- De Matías Batalla, D., y Quartucci, C. M. (2022). Gaming, eSports y Streaming desde una perspectiva de género. <https://bit.ly/42bN4eX>
- Donoso-Vázquez, T., Rubio Hurtado, M. J., y Vilà Baños, R. (2017). Las ciberagresiones en función del género. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 197-214. <https://doi.org/10.6018/rie.35.1.249771>
- 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 XX1*, 21(1), 109134.
- Estébanez, I., y Vázquez, N. (2013). *La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales*. Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu. Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.
- Fascendini, F., y Fialová, K. (2011). *Voices from digital spaces: Technology related violence against women*. Association for Progressive Communications (APC).
- Fernández-Montaña, P. (2017). Violencias de género en Twitter: análisis desde el Trabajo Social. [Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid].
- Fundación Telefónica (2017). Jóvenes y redes sociales. *Telos*, 107. Monográfico. <https://bit.ly/3m22PES>
- García Rosales, P. (2016). *Ciberviolencia de género*. Centro de Estudios para la prevención de la delincuencia.
- García Román, M., y Mindek Jagic, D. (2021). Ciberviolencia de género en redes sociales. *Controversias y concurrencias Latinoamericanas*, 12(22), 333-349. <https://bit.ly/40UluKQ>
- González, C., y Muñoz, L. (2016). Redes Sociales su impacto en la Educación Superior: Caso de estudio Universidad Tecnológica de Panamá. *Campus virtuales*, 5(1).
- González-Cabrera, J.; Balea, A.; Vallina, M.; Moya, A. y Laviana, O. (2017). Informe Ejecutivo del Proyecto CIBERASTUR. Educastur: Asturias, Spain. <https://bit.ly/40WG04n>
- González, M. G., Ortíz, G. H., y López, R. G. (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>
- Glick, P., y Fiske, S. (1997). Hostile and benevolent sexism: measuring ambivalentsexist attitudes toward women. *Psychology of Women Quarterly*, 21, 119-135.
- Instituto Nacional de Estadística [INE] (2021). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares*. España.
- IAB-Spain (2018). Estudio anual de redes sociales 2018. <https://bit.ly/2Bqr6uk>
- Lozano, A. C. (2015). Usos sociales de internet entre los adolescentes españoles. *Revista sobre la infancia y la adolescencia*, (8), 1-14. <https://doi.org/10.4995/reinad.2015.3649>

- Linares Bahillo, E. (2018). *El iceberg digital machista: Análisis, prevención e intervención de las realidades machistas digitales que se reproducen en la natividad digital de la CAE* [Tesis doctoral. Un.de Deusto].
- 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*, 28, 201-222. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n28a11>
- Marín-Díaz, V., y Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. *Revista iberoamericana en educación a distancia*, 22(2), 25-33.
- Martín-Martín, M., Asensio-Muñoz, I., y Bueno-Álvarez, J. (2021). Uso de las redes sociales en estudiantes de secundaria: análisis de perfiles para la intervención educativa. *Revista complutense de educación*, 32(3), 303-314. <http://dx.doi.org/10.5209/rced.57189>
- 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). <https://doi.org/10.3390/su122410609>
- Miller, D., Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Nicolescu, R., Sinanan, J., Spyer, J., Venkatraman, S. y Wang, X. (2016). *How the World Changed Social Media*. University College London.
- Moreno-López, R., López-Pérez, M., y Sandulescu-Budea, A. (2021). Hábitos de uso de las redes sociales entre los jóvenes universitarios españoles. *Bibliotecas. Anales de investigación*, 17(4), 179-194.
- Pohjonen, M., y Udupa, S. (2017). Extreme speech online: An anthropological critique of hate speech debates. *International Journal of Communication*, 11, 19.
- 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. C. *Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud*, FAD.
- Rančić, J. (2018). Vršnjačko nasilje na društvenim mrežama u Republici Srbiji. *CM Communication and Media*, 13, 95-124. <http://dx.doi.org/10.5937/comman13-18786>
- 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>
- 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*. U. de las Palmas de Gran Canaria.
- Silva, A. D. S., García-Manso, A., y Barbosa, G. S. D. S. (2019). Una revisión histórica de las violencias contra mujeres. *Revista direito e Praxis*, 10, 170-197.
- Vermeulen, L., van Bauwel, S., y van Looy, J. (2017). Tracing female gamer identity. An empirical study into gender and stereotype threat perceptions. *Computers in Human Behavior*, 71, 90-98. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.054>

### Breve CV de los autores/as

Beatriz Estaban-Ramiro cuenta con un Máster Universitario en Investigación en Psicología Aplicada (UCLM) y es doctoranda en la Universidad de Castilla-La Mancha y PDI en la misma universidad. Sus líneas de investigación se centran en el estudio del género en su aplicación a los problemas sociales, el análisis de desigualdad y políticas sociales y las competencias profesionales en trabajo social.

Roberto Moreno-López es Doctor e Educación, Artes y Humanidades por la Universidad de Castilla-La Mancha. Cuenta con un Máster Universitario en Investigación en Psicología Aplicada (UCLM). Sus principales líneas de investigación atienden a los delitos de odio; la inclusión sociolaboral y transiciones a empleo de personas en situación de riesgo social, especialmente jóvenes; y las competencias profesionales y profesionalización de la Educación Social.

### Declaración de autoría CRediT

Conceptualización: B.E.R, R.M.L.; Metodología: B.E.R, R.M.L.; Validación: R.M.L. Análisis formal: R.M.L.; Investigación: B.E.R.; Curación de datos: R.M.L.; A.G.A.; Redacción (borrador original): B.E.R, R.M.L.; Redacción (revisión y edición): B.E.R, R.M.L. Supervisión: S.P.O.; Administración del proyecto: B.E.R; Adquisición de fondos: B.E.R.

### **Financiación**

Parte de este trabajo fue desarrollada en una primera fase por un proyecto concedido al amparo de la Resolución de 06/08/2021, del Instituto de la Mujer de Castilla-La Mancha, por la que se conceden ayudas para la investigación en 2021. [2021/9115] "32Bits – Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha". En el informe citado no se exponen los datos que se reflejan en este artículo ya que son fruto de un tratamiento estadístico posterior en una segunda fase fuera de financiación del proyecto.

### **Conflicto de intereses**

Los autores declaran la inexistencia de conflicto de intereses.