

# Treball de Fi de Grau

## Títol

Violencia por motivo de género y  
dinámicas sociales en comunidades  
de videojuegos en línea

## Autoria

Natalia Barcala Sánchez

## Professorat tutor

Beatriz Villarejo Carballido

## Grau

Comunicació Audiovisual	
Periodisme	
Publicitat i Relacions Pùbliques	
Comunicació Interactiva	X
Comunicació de les Organitzacions	

## Tipus de TFG

Projecte	
Recerca	X

## Data

Del 10 al 13 de juny de 2025	X
De l'1 al 2 de setembre de 2025	

# Full resum del TFG

## Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	Violència per motiu de gènere i dinàmiques socials en comunitats de videojocs en línia			
Castellà:	Violencia por motivo de género y dinámicas sociales en comunidades de videojuegos en línea			
Anglès:	Gender-based violence and social dynamics in online gaming communities			
Autoria:	Natalia Barcala Sánchez			
Professorat tutor:	Beatriz Villarejo Carballido			
Curs:	2024/25	Grau:	Comunicació Audiovisual	
			Periodisme	
			Publicitat i Relacions Públiques	
			Comunicació Interactiva	X
			Comunicació de les Organitzacions	

## Paraules clau (mínim 3)

Català:	Violència digital, mujeres, videojuegos en línea, cultura gamer, moderación de plataformas, comunidades virtuales, violencia de género
Castellà:	Violencia digital, mujeres, videojuegos en línea, cultura gamer, moderación de plataformas, comunidades virtuales, violencia de género
Anglès:	Digital violence, women, online video games, gamer culture, platform moderation, virtual communities, gender-based violence

## Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:	Aquest treball analitza la violència i l'hostilitat que afronten les dones en comunitats de videojocs en línia. S'exploren les arrels estructurals de l'exclusió i l'impacte de la cultura gamer, així com l'eficàcia de les estratègies de moderació digital. A través d'una revisió crítica de la literatura científica, s'identifiquen les limitacions de les polítiques actuals i els principals reptes que persisteixen en la investigació i l'abordatge d'aquesta problemàtica.
Castellà:	Este trabajo analiza la violencia y hostilidad que enfrentan las mujeres en comunidades de videojuegos en línea. Se exploran las raíces estructurales de la exclusión y el impacto de la cultura gamer, así como la efectividad de las estrategias de moderación digital. A través de una revisión crítica de la literatura científica, se identifican las limitaciones de las políticas actuales y los principales desafíos que persisten en la investigación y abordaje de esta problemática.
Anglès:	This paper analyzes the violence and hostility faced by women in online video game communities. It explores the structural roots of exclusion and the impact of gamer culture, as well as the effectiveness of digital moderation strategies. Through a critical review of scientific literature, the study identifies the limitations of current policies and the main challenges that persist in the research and approach to this issue.

*A Beatriz, mi tutora, por su guía, su paciencia y por acompañarme en este proceso con claridad y compromiso.*

*A mis amigos y a las personas que han participado en este trabajo por ofrecerme su tiempo, sus respuestas y su sinceridad.*

*A mi abuela Isabel, la mujer a la que más admiro. Gracias por enseñarme, con tu ejemplo, lo que significa la fuerza, el cariño y la dedicación. Por creer siempre en mí. Este logro también es tuyo.*

## Sumario

<b>1. Introducción.....</b>	<b>3</b>
1.1. Importancia del estudio.....	4
<b>2. Marco teórico.....</b>	<b>5</b>
2.1. Violencia de género y cultura digital: una aproximación desde los videojuegos en línea.....	5
2.2. Comportamiento hostil en espacios de comunidades de videojuegos.....	7
2.3. Moderación y mecanismos actuales de las plataformas.....	9
2.4. Teoría y perspectiva feminista adoptada.....	10
<b>3. Planteamiento de las preguntas de investigación.....</b>	<b>11</b>
3.1. Objetivos del estudio.....	12
3.1.1. Objetivo general.....	12
3.1.2. Objetivos específicos.....	12
<b>4. Metodología.....</b>	<b>13</b>
4.1. Enfoque metodológico.....	13
4.2. Diseño metodológico.....	13
4.3. Tipo de datos y proceso de análisis.....	15
<b>5. Resultados.....</b>	<b>16</b>
5.1. Manifestaciones de violencia y toxicidad en el entorno gamer.....	16
5.2. Diferencias de percepción y vivencia de la toxicidad según el género.....	18
5.3. Cambios de comportamiento por miedo a la toxicidad.....	19
5.4. Percepción de la intervención de las plataformas, uso de herramientas de denuncia y valoración de su eficacia.....	21
5.5. Comentarios adicionales: vivencias y propuestas.....	25
<b>6. Discusión y conclusiones.....</b>	<b>27</b>
<b>7. Bibliografía.....</b>	<b>29</b>
<b>8. Anexos.....</b>	<b>32</b>
8.1. Anexo A. Encuesta sobre violencia de género y dinámicas sociales en comunidades de videojuegos.....	32
8.2. Anexo B. Gráficos y resultados de la encuesta.....	36

## 1. Introducción

En las últimas décadas, los videojuegos han dejado de ser un pasatiempo de nicho para consolidarse como una de las industrias culturales más influyentes a nivel global. Según los datos de Newzoo (2022), la industria del videojuego supera en ingresos a la música y el cine combinados, y reúne a millones de personas en plataformas multijugador que funcionan como espacios de interacción social. En estos entornos virtuales se reproducen, refuerzan y transforman dinámicas sociales propias del mundo *offline* (Shaw, 2010). Si bien estos espacios pueden fomentar la cooperación, la creatividad y la competencia saludable, también han surgido fenómenos problemáticos, entre los que destaca la violencia contra las mujeres. De acuerdo con la definición de la ONU, la violencia contra la mujer comprende “todo acto de violencia basado en la pertenencia al sexo femenino que tenga o pueda tener como resultado un daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico para la mujer” (Naciones Unidas, 1993). Numerosos estudios muestran que las mujeres son objeto sistemático de acoso y exclusión en comunidades *gamer* en línea (Fox & Tang, 2017; Richard & Kafai, 2021).

La violencia por motivo de género contra las mujeres en entornos *gamer* se manifiesta a través de comportamientos hostiles y discriminatorios, que van desde la exclusión y el menoscenso hasta el acoso sexualizado. Fox y Tang (2017) evidenciaron en su estudio con la participación de 293 jugadoras que las mujeres son significativamente más propensas a recibir comentarios sexistas y despectivos, actitudes condescendientes, cuestionamientos sobre sus habilidades o incluso ser ignoradas o expulsadas de espacios de juego o entornos competitivos cuando hacen visible su presencia.

La cultura *gamer* puede entenderse como un entorno social altamente competitivo que, en determinados contextos, favorece la expresión de comportamientos tóxicos y agresivos, especialmente entre hombres jóvenes. Estas dinámicas se ven potenciadas por la desinhibición propia del anonimato, la presión competitiva y la falta de regulación, normalizando interacciones basadas en la exclusión y la hostilidad (Tang & Fox, 2016; Fox & Tang, 2017). Las mismas autoras señalan que estos comportamientos no dependen únicamente de individuos problemáticos, sino que están profundamente arraigados en las estructuras técnicas, culturales y sociales de los propios juegos y sus comunidades, y perpetúan la percepción de los videojuegos como espacios masculinos.

De forma más general, y según Jenkins (2006), la cultura participativa y la convergencia mediática transforman a los consumidores en participantes activos en la creación y circulación de contenidos. Aunque su enfoque no se centra exclusivamente en los videojuegos, sus planteamientos permiten entender la cultura *gamer* como un espacio digital donde las personas jugadoras no solo consumen, sino que también contribuyen a crear significados, normas y comunidades. Esta dinámica puede reforzar tanto procesos de inclusión como de exclusión, así como consolidar identidades grupales a través de narrativas compartidas y perpetuar o desafiar las estructuras de poder tradicionales. Esta violencia no se limita a las partidas en línea, sino que también se extiende a plataformas como Discord, Twitch y foros especializados (Kowert et al., 2017).

Ante esta realidad, este Trabajo de Fin de Grado se propone analizar cómo se manifiestan y perpetúan las actitudes violentas hacia las mujeres en los videojuegos en línea y sus comunidades digitales, explorando tanto las experiencias de las jugadoras como las estrategias implementadas por las plataformas para mitigar estas dinámicas o comportamientos, para comprender hasta qué punto las medidas de moderación han resultado efectivas en la construcción de comunidades digitales más inclusivas y qué retos persisten en la gestión y prevención de la violencia contra las mujeres en estos espacios. Aunque existen políticas a favor de la igualdad, la literatura coincide en que aún persisten dinámicas de acoso que requieren intervenciones más eficaces (Fox & Tang, 2017; Kowert et al., 2017; Richard & Kafai, 2021).

### **1.1. Importancia del estudio**

El interés por este tema radica en su relevancia tanto a nivel social como académico. El *gaming* es actualmente una de las principales formas de entretenimiento, con una comunidad diversa que abarca distintas edades y perfiles socioculturales. Sin embargo, la persistencia de dinámicas de exclusión, acoso y discriminación hacia las mujeres en estas comunidades virtuales impide que muchas jugadoras puedan disfrutar plenamente de estos espacios. La violencia contra las mujeres en el mundo de los videojuegos constituye una barrera significativa para su participación y bienestar en los mismos (Fox & Tang, 2017; Richard & Kafai, 2021).

Este problema no es un fenómeno aislado ni reciente, sino que ha sido una constante en la experiencia de muchas jugadoras. Este interés parte también de una experiencia personal compartida con muchas jugadoras, reflejada en estudios como el de McLean & Griffiths

(2019) que muestra que la mayoría de las mujeres jugadoras han experimentado acoso o discriminación en algún momento y acaban optando por evitar el chat de voz o utilizar nombres neutros para reducir el riesgo de acoso, lo que refleja una problemática estructural dentro de estas comunidades que afecta tanto a la participación de las mujeres como jugadoras (Fox & Tang, 2017; Richard & Kafai, 2021) como a su desarrollo profesional dentro de la industria del videojuego, limitando su acceso y permanencia en un sector en expansión (Schiffrin, 2023).

Desde un punto de vista académico, este estudio se inscribe en un campo de investigación en crecimiento, en el que convergen estudios sobre mujeres, comunicación digital y sociología del videojuego. Investigaciones previas han abordado la representación de la mujer en los videojuegos, la cultura *gamer* y la moderación de contenidos en plataformas digitales, pero sigue siendo necesario analizar de forma específica la interacción entre estos factores y su impacto en la experiencia de juego. La mayor problemática reside en que la mayor parte de los estudios de este tema se centran en documentar la violencia, mientras que son menos frecuentes los que analizan intervenciones efectivas para transformar estas comunidades, lo que evidencia un vacío en la literatura y la necesidad de explorar estrategias de prevención.

Este TFG, por tanto, busca contribuir a la comprensión del problema desde un enfoque tanto teórico como práctico. No solo se centrará en describir cómo se manifiestan estas dinámicas de violencia hacia las mujeres, sino que también evaluará las estrategias implementadas por las plataformas para mitigarlas. De esta manera, se espera ofrecer un marco crítico que pueda servir como base para futuras investigaciones sobre moderación y convivencia en espacios interactivos, además de generar conciencia sobre la importancia de una cultura de juego más equitativa y respetuosa.

## **2. Marco teórico**

### **2.1. Violencia de género y cultura digital: una aproximación desde los videojuegos en línea**

La percepción de los videojuegos como un espacio masculino ha estado condicionada por décadas de estrategias de marketing dirigidas casi exclusivamente al público masculino (Kocurek, 2015), y la violencia y hostilidad hacia las mujeres en comunidades de

videojuegos en línea ha sido objeto de creciente interés en la investigación académica. Numerosos estudios documentan cómo estas dinámicas afectan a las mujeres tanto a nivel individual como colectivo, generando barreras a su participación, bienestar y visibilidad (Fox & Tang, 2017; Schiffrin, 2023; Richard & Kafai, 2021). Estas formas de violencia pueden ir desde el acoso directo hasta exclusiones más sutiles, y son especialmente problemáticas en espacios multijugador dominados históricamente por hombres jóvenes (Cassell & Jenkins, 1998; McLean & Griffiths, 2019).

Cassell y Jenkins (1998), en *From Barbie to Mortal Kombat*, argumentan que en este contexto, la exclusión simbólica y material de las mujeres no solo se produce a través del comportamiento de otros jugadores, sino también mediante su representación dentro de los propios videojuegos, donde los personajes femeninos son a menudo hipersexualizados, secundarios o estereotipados. Richard & Kafai (2021), en *Diversifying Barbie and Mortal Kombat*, destacan que la representación limitada y sexualizada de las mujeres en los videojuegos refuerza la percepción de que estos espacios no les pertenecen, perpetuando y justificando la exclusión de mujeres reales en comunidades en línea.

Un ejemplo paradigmático del rechazo sistemático hacia la participación de las mujeres fue el movimiento *Gamergate* en 2014, que comenzó como una aparente demanda de ética en el periodismo de videojuegos, pero que rápidamente se convirtió en una campaña de acoso masivo contra mujeres desarrolladoras, periodistas y académicas del sector. Las amenazas de violación, violencia física y campañas de desprecio llevaron incluso a algunas víctimas a abandonar sus empleos o mudarse de sus hogares por miedo a represalias (Kocurek, 2015). Este caso evidenció cómo los espacios digitales pueden convertirse en escenarios de violencia estructural profundamente arraigada en discursos de género.

Desde el feminismo, autoras como Anita Sarkeesian en *Tropes vs. Women in Video Games* han mostrado cómo los videojuegos perpetúan estereotipos sexistas y roles tradicionales que consolidan una cultura de juego hostil hacia las mujeres (Sarkeesian, 2013). Complementariamente, Salter y Blodgett (2017) profundizan en el concepto de *toxic geek masculinity* para describir cómo esta identidad ha evolucionado hacia expresiones de exclusión activa, hostilidad y resistencia frente a “lo femenino”, generando entornos donde el sexism se normaliza y refuerza.

Estudios como los de Fox y Tang (2017) y Tang & Fox (2016) confirman que las mujeres jugadoras son significativamente más propensas a recibir comentarios sexuales no deseados,

cuestionamientos sobre su capacidad y acoso directo durante las partidas. Esta violencia tiene consecuencias psicológicas y sociales importantes, como el abandono del juego, el uso de seudónimos neutros, o la renuncia a la interacción con otros jugadores, además de sentir la necesidad de demostrar constantemente su habilidad para ser aceptadas.

Schiffrin (2023), en *Women in the Digital World*, subraya que esta problemática no solo afecta la experiencia de juego, sino que también tiene consecuencias en la percepción social y en el acceso de las mujeres a oportunidades profesionales dentro de la industria del videojuego. Así, la violencia y hostilidad que enfrentan las mujeres en comunidades virtuales no es solo un fenómeno interpersonal, sino una problemática estructural que condiciona su participación y visibilidad en todos los niveles del ecosistema *gamer*.

Estos estudios subrayan que la violencia y la exclusión de las mujeres en los videojuegos no son fenómenos aislados, sino que forman parte de una estructura cultural y social más amplia que requiere intervenciones específicas y sostenidas para su transformación. La falta de respuestas eficaces por parte de las plataformas y la industria refuerza la necesidad de abordar el problema desde una perspectiva estructural, promoviendo políticas y prácticas que garanticen entornos digitales más seguros y equitativos.

## **2.2. Comportamiento hostil en espacios de comunidades de videojuegos**

El análisis del comportamiento hostil en las comunidades *gamer* ha evidenciado que la violencia hacia las mujeres no se limita a casos puntuales, sino que responde a una estructura cultural que legitima y reproduce la exclusión a las mujeres. Como advierten Shaw (2010), Kowert et al. (2017) y Richard & Kafai (2021), es importante comprender que, en muchos casos, las actitudes sexistas en los videojuegos no son sólo una cuestión de individuos con intenciones maliciosas, sino también de una cultura *gamer* que, en muchos casos, ha naturalizado la hostilidad como parte de su funcionamiento.

Uno de los factores más críticos que explican la persistencia de estas dinámicas es el efecto de desinhibición *online*. Según Suler (2004), el anonimato, la invisibilidad y la falta de consecuencias en los entornos digitales favorecen que los usuarios actúen con menos empatía y más agresividad de lo que harían en la vida *offline*. Este efecto se ve potenciado en espacios

como los videojuegos en línea, donde la competitividad y la interacción constante pueden escalar rápidamente hacia formas de violencia verbal y sexista (Fox & Tang, 2017).

La cultura *gamer* se ha configurado históricamente como un espacio masculinizado, donde la agresividad, la dominación técnica y el rendimiento competitivo son valores centrales (Connell, 1995; Cassell & Jenkins, 1998). Esta configuración ha favorecido la exclusión simbólica de las mujeres, que son percibidas como ajenas o intrusas, especialmente en géneros como los shooters, los MMO o los juegos de estrategia en tiempo real. Además, la narrativa del “jugador estándar” como hombre joven y hábil sigue vigente, a pesar de que datos recientes muestran una participación por parte de las mujeres cercana al 50% a nivel mundial (Newzoo, 2022; Newzoo, 2024).

El comportamiento hostil también se manifiesta a través de prácticas comunes como el *griefing* (sabotaje intencionado del juego) y el *trolling* (provocaciones deliberadas para generar conflicto), que aunque muchas veces son presentadas como bromas o parte de la cultura del juego, cumplen una función disciplinaria frente a quienes no encajan en el perfil dominante. Las mujeres, en particular, son blanco frecuente de este tipo de dinámicas, que buscan ridiculizarlas, expulsarlas simbólicamente o silenciar su participación (Gillespie, 2018; Kowert et al., 2019).

Otro factor estructural relevante es la construcción de la masculinidad hegemónica en estos espacios: Connell (1995) describe cómo ciertos ideales de masculinidad (competitividad, agresividad, rechazo a “lo femenino”) se imponen como norma. En el contexto *gamer*, estos ideales se traducen en actitudes de desprecio hacia las mujeres, necesidad de validación entre pares masculinos y uso del insulto sexista como forma de afirmación identitaria. Como muestran Salter y Blodgett (2017), estas actitudes se ven reforzadas por una narrativa de “resistencia” frente a la inclusión, en la que se percibe a las mujeres como amenazas a la autenticidad del espacio *gamer*.

A pesar del creciente número de jugadoras, la falta de consecuencias reales para el comportamiento sexista, junto con la ambigüedad de muchas normas comunitarias, refuerzan la percepción de impunidad. Esta tolerancia institucional contribuye a que la hostilidad hacia las mujeres no solo persista, sino que se normalice (McLean & Griffiths, 2019). Así, se conforma una estructura en la que la violencia simbólica no solo está permitida, sino que se convierte en parte constitutiva del entorno digital.

## 2.3. Moderación y mecanismos actuales de las plataformas

Uno de los principales desafíos frente a la violencia por razón de género en comunidades de videojuegos en línea es la ineficacia de los sistemas de moderación implementados por las plataformas. Aunque muchas empresas tecnológicas han desarrollado mecanismos para reportar comportamientos abusivos, numerosos estudios coinciden en que estas herramientas son limitadas, reactivas y a menudo percibidas como poco eficaces por las usuarias (Gillespie, 2018; Blackburn & Kwak, 2014).

Gillespie (2018), en *Custodians of the Internet*, sostiene que la moderación no es una función secundaria de las plataformas, sino central a su estructura y funcionamiento. Sin embargo, esta se ve condicionada por intereses comerciales y tensiones entre la protección de los usuarios y la libertad de expresión. En este contexto, la moderación se convierte en un terreno ambiguo, donde las decisiones editoriales se toman sin transparencia y con escasa rendición de cuentas. Esto es especialmente problemático en casos de acoso sexista, donde los discursos hostiles a menudo quedan fuera del radar de los sistemas automatizados por utilizar un lenguaje ambiguo o codificado (Blackburn & Kwak, 2014).

Un ejemplo concreto es el sistema Tribunal de *League of Legends*, que permitía a la comunidad votar sanciones para jugadores reportados por toxicidad. Aunque esta herramienta fue valorada por su componente participativo, estudios como los de Blackburn & Kwak (2014) evidencian que, incluso con intervención humana, los sesgos y las limitaciones del lenguaje dificultan una evaluación justa y eficaz de los casos de violencia con motivo de género.

La automatización de la moderación, si bien permite actuar con rapidez ante ciertos comportamientos, presenta importantes limitaciones para identificar violencia simbólica o sutil. Los algoritmos no siempre captan el contexto ni la intencionalidad, lo que deja fuera de control formas de acoso que operan a través de insinuaciones, sarcasmo o microagresiones (Blackburn & Kwak, 2014; Gillespie, 2018). Esto genera una percepción generalizada de impunidad y desprotección, especialmente entre mujeres y otras minorías.

En el plano normativo, la Directiva (UE) 2024/1385 marca un avance importante al exigir a los Estados miembros garantizar que las víctimas de ciberdelitos, como el ciberacoso o la incitación al odio, puedan denunciar mediante mecanismos accesibles y seguros incluso a través de entornos digitales. Aunque esta legislación no menciona directamente a las

plataformas de juego, sí establece que deben adaptarse para permitir la colaboración efectiva para cumplir con la legislación nacional.

Sin embargo, como advierten Richard & Kafai (2021) o Fox & Tang (2017), las estrategias actuales no pueden limitarse a sanciones o filtros de contenido. Es necesaria una transformación estructural que combine alfabetización digital crítica, diseño de espacios inclusivos y una política de tolerancia cero al acoso. La implementación de medidas preventivas, campañas de concienciación y la participación de las propias comunidades son elementos clave para lograr entornos digitales más seguros.

Así, los estudios coinciden en que la lucha contra la violencia de género en el entorno *gamer* no puede recaer únicamente en sistemas automatizados o medidas punitivas (Richard & Kafai, 2021), sino que se requiere una moderación proactiva, con enfoque interseccional y medidas preventivas, y compromiso real de las plataformas para lograr un cambio estructural en la cultura de juego donde la participación de las mujeres no suponga una amenaza.

## **2.4. Teoría y perspectiva feminista adoptada**

Esta investigación se sitúa en un marco teórico feminista e interdisciplinar que permite analizar la violencia hacia las mujeres en comunidades de videojuegos en línea desde una perspectiva estructural, cultural y comunicativa. El feminismo ofrece herramientas conceptuales fundamentales para comprender cómo se producen y legitiman las desigualdades de género en entornos digitales, más allá de los actos individuales de acoso.

Desde esta óptica, autoras como Sarkeesian (2013) o Shaw (2014) han denunciado cómo los videojuegos reproducen estereotipos sexistas, invisibilizan a las mujeres y refuerzan dinámicas de exclusión. La representación hipersexualizada, la asignación de roles secundarios o la ausencia de personajes femeninos complejos forman parte de una cultura simbólica que sostiene y normaliza la hostilidad hacia las jugadoras. Estas aportaciones son clave para comprender que la violencia en los videojuegos no es una desviación puntual, sino una expresión más de estructuras patriarcales que también operan en lo digital.

Además del enfoque feminista, este trabajo incorpora teorías provenientes de los estudios sobre comunicación digital y moderación de plataformas. Gillespie (2018) analiza el papel de las plataformas como agentes reguladores de contenido, y sostiene que la moderación no es

neutral ni técnica, sino profundamente política. Su obra muestra cómo las decisiones sobre qué se permite y qué se sanciona configuran los límites del discurso público, afectando especialmente a colectivos vulnerables como las mujeres.

La articulación de estos enfoques responde a la necesidad de superar visiones simplistas del problema y de proponer una mirada crítica y compleja. Tal como afirman Richard & Kafai (2021) y Schiffrin (2023), no basta con identificar los síntomas del acoso; es necesario intervenir sobre las estructuras culturales que lo sostienen. Esto implica evaluar los sistemas de moderación y promover estrategias y modelos de participación inclusivos y diversos.

### **3. Planteamiento de las preguntas de investigación**

Este trabajo de investigación parte de una cuestión central:

- ¿Cómo se manifiestan y perpetúan las dinámicas de violencia y comportamientos hostiles hacia las mujeres en comunidades de videojuegos en línea y qué estrategias se han implementado para mitigarlas?

A partir de esta pregunta principal, se plantean una serie de cuestiones más específicas que permiten abordar el problema desde distintos ángulos:

- ¿Cuáles son las principales formas en las que se expresa la violencia y el acoso hacia las mujeres dentro de las comunidades *gamer*? ¿Cómo afecta esta violencia?
- ¿De qué manera las plataformas y desarrolladoras han intervenido para contrarrestar estas actitudes y fomentar una cultura de juego más inclusiva?
- ¿Cómo perciben las jugadoras y el resto de personas usuarias estas medidas y cuál es su impacto real en la reducción de la violencia hacia las mujeres?

### **3.1. Objetivos del estudio**

#### **3.1.1. Objetivo general**

- Analizar las dinámicas de violencia y comportamientos hostiles hacia las mujeres en comunidades de videojuegos en línea y evaluar las estrategias implementadas para mitigar su impacto.

#### **3.1.2. Objetivos específicos**

- Identificar las principales formas de comportamiento hostil y violento hacia las mujeres en entornos *gamer*, considerando tanto el acoso explícito como las formas más sutiles de exclusión y discriminación, y su impacto en las jugadoras.
- Examinar las estrategias de moderación implementadas por plataformas y desarrolladoras para contrarrestar estas dinámicas.
- Evaluar la percepción de las jugadoras y del resto de personas usuarias sobre la eficacia de estas estrategias y su impacto en la experiencia de juego.

Este enfoque permitirá no solo describir el problema, sino también aportar una visión crítica sobre las medidas actuales y su efectividad en la construcción de comunidades más inclusivas.

En este sentido, el objetivo de esta investigación es contribuir a este debate abordando las brechas existentes en las estrategias actuales y explorando cómo las plataformas pueden evolucionar hacia enfoques más proactivos, además de ofrecer un análisis de las experiencias de las mujeres dentro de estos entornos. Este enfoque se apoya en un análisis crítico de la literatura científica, que ha señalado no sólo la insuficiencia de las respuestas reactivas, sino también la necesidad de estrategias integrales que combinen prevención, educación y transformación cultural (Richard & Kafai, 2021; Gillespie, 2018; Fox & Tang, 2017).

## 4. Metodología

### 4.1. Enfoque metodológico

Este trabajo adopta una estrategia metodológica de carácter mixto con predominio cuantitativo, ya que combina el análisis estadístico de respuestas cerradas con el tratamiento de algunas observaciones y respuestas abiertas. La principal herramienta utilizada ha sido una encuesta estructurada, distribuida de forma *online*, compuesta por preguntas cerradas y algunas preguntas abiertas opcionales. Esta estructura permite combinar el análisis estadístico descriptivo de tendencias generales con observaciones cualitativas complementarias derivadas de los comentarios de las personas encuestadas.

El enfoque cuantitativo ha facilitado la recogida de datos representativos y las tendencias generales del grupo encuestado sobre percepciones, experiencias y tendencias frente a la violencia de género en entornos *gamer*, mientras que el componente cualitativo ha permitido captar experiencias personales y propuestas espontáneas que enriquecen el análisis crítico.

Se optó por utilizar una encuesta estructurada como herramienta principal de recogida de datos, ya que permite acceder de forma directa y anónima a una muestra diversa de personas usuarias de videojuegos en línea. Esta opción resulta especialmente adecuada para investigar un tema sensible como la violencia con motivo de género, ya que el entorno digital garantiza mayor comodidad, privacidad y libertad de expresión a las personas participantes.

La difusión del formulario se realizó a través de contactos personales y en servidores de Discord vinculados al entorno *gamer*, incluyendo tanto servidores mixtos como uno exclusivamente femenino, con el objetivo de garantizar una representación mínima de mujeres.

El uso de esta técnica también facilitó alcanzar personas con distintas edades y distintos niveles de implicación en el *gaming*, desde jugadores frecuentes hasta participantes ocasionales, y se acabaron recopilando un total de cincuenta y cinco respuestas válidas.

### 4.2. Diseño metodológico

Para la recogida de datos se diseñó un formulario digital de encuesta estructurada, elaborado mediante la herramienta Google Forms. Este cuestionario incluyó:

- Trece preguntas cerradas de opción múltiple y escala de valoración.
- Tres preguntas abiertas de carácter opcional para añadir matices o experiencias personales.

**Tabla 1**

*Conceptos teóricos integrados en el modelo de análisis y su correspondiente operativización empírica*

Concepto teórico clave	Dimensión empírica observable	Pregunta/s asociada/s en la encuesta
<b>Violencia de género digital</b>	Frecuencia y tipo de comportamientos tóxicos percibidos	¿Has presenciado comportamientos tóxicos? / ¿Qué tipo? / ¿En qué espacios?
	Acoso personal recibido	¿Has experimentado estos comportamientos? (respuesta abierta)
<b>Desigualdad de género</b>	Comparación entre experiencias de hombres y mujeres	¿Crees que los hombres y las mujeres tienen experiencias similares en videojuegos en línea?
<b>Moderación de contenidos</b>	Confianza en los mecanismos institucionales	¿Consideras que las plataformas tienen mecanismos efectivos? / ¿Cuáles? (respuesta abierta)
	Uso de herramientas de reporte	¿Has utilizado alguna vez las herramientas de denuncia?
	Eficacia percibida de las medidas adoptadas	¿Cómo valorarías la respuesta de la plataforma tras denunciar?
<b>Impacto en la experiencia</b>	Cambios de comportamiento por miedo a la toxicidad	¿Has cambiado tu comportamiento en el juego?

	Estrategias personales de protección o censura	¿De qué forma? (respuesta abierta)
<b>Percepción crítica y propuestas</b>	Opiniones sobre medidas preventivas o deseables	¿Qué estrategias crees que serían más efectivas para reducir este tipo de violencia? (respuesta abierta)

*Nota.* Elaboración propia.

En la introducción del formulario se informaba claramente del objetivo del estudio, la finalidad académica de los datos recogidos, y se garantizaba el anonimato y la confidencialidad de las respuestas.

#### **4.3. Tipo de datos y proceso de análisis**

Los datos recogidos son de carácter primario, obtenidos directamente a través de la encuesta, y de naturaleza cuantitativa con elementos cualitativos. Las unidades de análisis son las personas que han respondido al cuestionario y que han tenido contacto con videojuegos en línea, independientemente de su género, edad o nivel de dedicación.

El muestreo ha sido no probabilístico y de tipo intencional, orientado a captar experiencias y percepciones de personas familiarizadas con el entorno *gamer*. Aunque no es una muestra representativa del conjunto de la comunidad *gamer* global, sí permite obtener indicadores relevantes sobre el fenómeno estudiado.

Los datos han sido tratados mediante análisis descriptivo, centrado en la frecuencia de respuestas, identificación de patrones y comparación entre variables. En el caso de las preguntas abiertas, se ha realizado una lectura interpretativa cualitativa, que permite identificar discursos recurrentes o propuestas que complementan los datos numéricos.

Para la elaboración del marco teórico se seleccionaron estudios relevantes publicados entre 1995 y 2024, con especial atención a investigaciones académicas sobre cultura *gamer*, violencia digital, teoría feminista y políticas de moderación en plataformas. La selección se basó en la recurrencia de autorías clave en el campo (como Fox & Tang, Richard & Kafai,

Gillespie o Shaw), la actualidad de los datos (Newzoo, Schiffrin) y su conexión directa con la pregunta de investigación. Las fuentes incluyen tanto artículos científicos como informes institucionales y ensayos de referencia interdisciplinar.

Algunas autorías clásicas, como Connell (1995) o Cassell y Jenkins (1998), se han mantenido en el análisis por su valor teórico para comprender la construcción histórica de la masculinidad hegemónica y el desarrollo temprano de la cultura *gamer* como espacio masculinizado. A pesar de su antigüedad, estas obras siguen siendo referencias clave en estudios contemporáneos y se citan de forma recurrente en literatura actual, ya que establecen marcos conceptuales aún vigentes.

En paralelo, se han incorporado fuentes actuales como Richard & Kafai (2021), Schiffrin (2023) o Newzoo (2024), que permiten actualizar el análisis desde una perspectiva empírica y cuantitativa más reciente. Esta combinación permite abordar el objeto de estudio desde una mirada históricamente informada, pero también crítica y contextualizada en el presente, lo que resulta fundamental en un fenómeno en constante evolución como el de la violencia digital en comunidades *gamer*.

## 5. Resultados

De las 55 respuestas de la encuesta, se logró conformar una muestra diversa en términos de género, edad y frecuencia de juego. El grupo de personas encuestadas está compuesto por un 49,1% de hombres, un 49,1% de mujeres (27 de cada) y un 1,8% de personas no binarias u otras identidades. En cuanto a la franja de edad, predomina el grupo de entre 18 y 24 años (54,5%), seguido por personas de 25 a 34 años (27,3%), menores de 18 (16,4%) y un pequeño porcentaje de personas entre 35 y 44 años (1,8%). En relación con la frecuencia de juego, un 40% afirma jugar varias veces a la semana, un 29,1% lo hace todos los días, un 23,6% ocasionalmente, y un 7,3% casi nunca, permitiendo abordar el análisis desde una variedad de perfiles.

### 5.1. Manifestaciones de violencia y toxicidad en el entorno *gamer*

Los resultados de la encuesta muestran que la exposición a comportamientos tóxicos en videojuegos en línea es una experiencia ampliamente compartida entre las personas

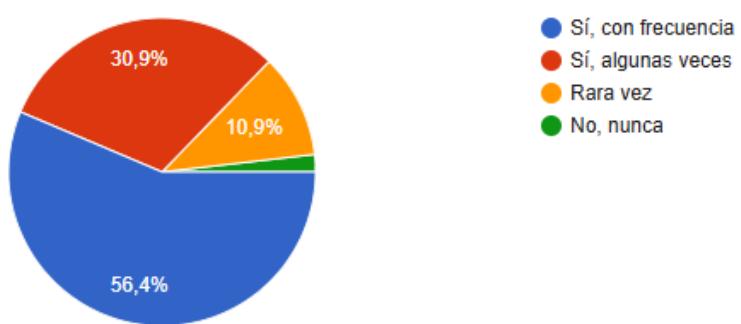
encuestadas. De las 55 respuestas recogidas, un 56,4% afirma haber presenciado con frecuencia este tipo de comportamientos, mientras que un 30,9% lo ha hecho algunas veces. Solo un 10,9% declara haberlo visto rara vez, y una sola persona asegura no haberlo presenciado nunca, lo que confirma la presencia sistemática y normalizada de la violencia en estos espacios.

**Figura 1**

*Frecuencia con la que las personas encuestadas han presenciado comportamientos tóxicos*

¿Has presenciado comportamientos tóxicos en partidas online? (Ej: insultos, acoso, discriminación, sabotaje...)

55 respuestas



*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario

En cuanto a las formas concretas de violencia o toxicidad personal experimentadas o presenciadas en comunidades gamer, los resultados reflejan una clara prevalencia de los comentarios sexistas o misóginos, señalados por el 61,8 % de las personas encuestadas, y mencionados por todas las mujeres participantes. Le siguen en frecuencia los insultos o descalificaciones generales, identificados por un 60 % de los participantes. También destacan formas más graves o persistentes como el acoso continuado o griefing y las amenazas o expresiones de violencia verbal, ambas con un 32,7 %. Por último, la exclusión o rechazo deliberado, aunque menos frecuente en términos generales (27,3 %), fue mencionada únicamente por mujeres, lo cual sugiere una experiencia diferencial de la violencia simbólica basada en el género.

El entorno donde se produce mayoritariamente esta violencia es dentro del propio juego (chat de texto o de voz), según un 94,5% de las personas participantes. Le siguen los servidores de Discord relacionados con videojuegos (47,3%), y en cierta menor medida aunque no menos relevante, otras plataformas como foros o comunidades *gamer* en redes sociales (30,9%), Twitch (16,4%) y YouTube u otras plataformas de contenido (12,7%).

Estos datos respaldan la idea de que la violencia no está limitada a las partidas como tales, sino que se extiende a todo el ecosistema social digital del *gaming*, tal y como advertían McLean & Griffiths (2019) o Gillespie (2018) en su análisis sobre moderación multiplataforma. Discord, en particular, se ha convertido en una extensión natural del juego y reproduce muchas de sus lógicas tóxicas.

El perfil de los encuestados muestra que los juegos más jugados son de supervivencia o mundo abierto (63,6%), juegos cooperativos (58,2%), shooters (FPS) y juegos sociales o casuales en línea (ambos 49,1%). Esto desmonta el tópico de que solo los juegos competitivos concentran la violencia: aunque los FPS han sido tradicionalmente más señalados como espacios de toxicidad, aquí vemos también juegos cooperativos o sociales con cifras altas, lo que indica que la hostilidad no se limita a los géneros más agresivos, sino que puede aparecer en cualquier entorno socializado.

## 5.2. Diferencias de percepción y vivencia de la toxicidad según el género

Uno de los hallazgos más relevantes de la encuesta es que la mayoría de las personas encuestadas reconoce diferencias claras en la forma en que hombres y mujeres experimentan la toxicidad en los videojuegos en línea.

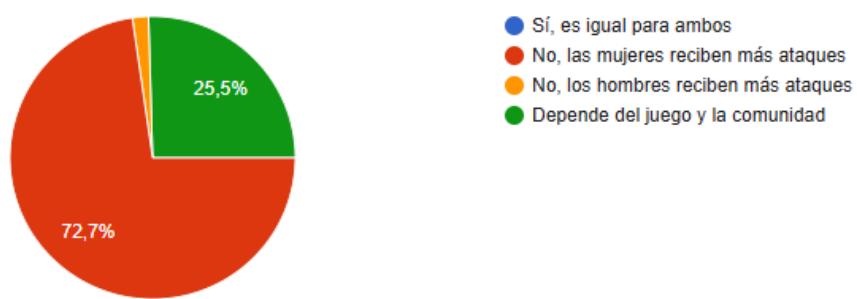
Ante la pregunta: "**¿Crees que los hombres y las mujeres tienen experiencias similares en los videojuegos *online* en cuanto a toxicidad?**", un contundente 72,7% respondió que no, las mujeres reciben más ataques. Solo una persona considera que los hombres reciben más ataques, y un 25,5% cree que depende del juego y la comunidad. Ninguna persona encuestada considera que ambos géneros lo vivan igual.

**Figura 2**

*Percepción de las diferencias de género en la experiencia de toxicidad en videojuegos en línea de las personas encuestadas*

¿Crees que los hombres y las mujeres tienen experiencias similares en los videojuegos online en cuanto a toxicidad?

55 respuestas



*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

### **5.3. Cambios de comportamiento por miedo a la toxicidad**

Otra forma en la que se refleja esta desigualdad es en el impacto real que la violencia tiene sobre las decisiones de participación. A la pregunta: "**¿Alguna vez has cambiado tu comportamiento en los videojuegos (Ej: evitar el chat de voz, usar un nombre neutro) por miedo a la toxicidad?**", un 23,6 % de las personas encuestadas respondió que sí, siempre, mientras que otro 23,6 % indicó que lo ha hecho en algunas ocasiones. Por su parte, el 52,7 % afirmó que nunca ha modificado su forma de jugar por este motivo.

Esto significa que casi la mitad de las personas encuestadas han modificado su forma de jugar por temor a recibir violencia o comentarios inapropiados. Es importante recalcar en este caso que el 47,2% que alguna vez ha cambiado su comportamiento para evitar actitudes violentas han sido todas las mujeres encuestadas menos una, que apuntó:

«Siempre hago por el chat de voz en partidas *online* porque me niego a que nadie me impida jugar como cualquier otro jugador, pero sufro las consecuencias constantemente y a veces tengo que tomarme descansos de algunos juegos porque acaba agotando bastante.»

En las respuestas abiertas, algunas personas jugadoras, en su mayoría mujeres, señalaron acciones concretas como usar apodos neutros y evitar el chat de voz en partidas para no ser identificadas como mujeres.

**Tabla 2**

*Ejemplos de estrategias personales frente a la toxicidad*

<b>Cambio de identidad o evitación de interacción</b>	<b>Comentarios sexistas y experiencias personales</b>	<b>Perspectiva masculina o neutra</b>
<p>“Mi <i>nickname</i> siempre es neutro para que ningún jugador sepa que soy mujer y me traten de forma diferente (ya sea insultándome o haciéndome comentarios inapropiados).”</p> <p>“He dejado de jugar a ciertos juegos o modos por malas experiencias previas.”</p> <p>“Uso nombres neutros o masculinos para evitar comentarios ofensivos y evito el chat de voz siempre que puedo, lo que hace no poder comunicarme con mi equipo en partidas competitivas.”</p>	<p>“No suelo hablar por chat de voz porque es muy común recibir comentarios machistas (“deja de jugar y vete a la cocina, guerra”) o de chicos que directamente intentan ligar conmigo nada más darse cuenta de que soy una mujer.”</p> <p>“Nunca uso el chat de voz para que no reconozcan que soy mujer y evitar comentarios asquerosos o que directamente no me dejen jugar (poniéndose delante de mí para evitar que vea, matándome todo el rato, intentando impedir que me mueva, etc.).”</p>	<p>“Nunca lo he visto necesario, pero amigas mujeres con las que he jugado han tenido que recurrir a ello en numerosas ocasiones.”</p> <p>“En el <i>LoL</i> me puse de nombre Sara para ver qué tal la experiencia y todo eran babosos.”</p>

*Nota.* Testimonios extraídos de las respuestas abiertas al cuestionario. Elaboración propia a partir de los datos recogidos.

Las respuestas muestran cómo algunas jugadoras optan por modificar su identidad visible o limitar su participación en la interacción social para evitar acoso, mientras que algunos hombres explican cómo experimentan desde la distancia estos mecanismos.

#### 5.4. Percepción de la intervención de las plataformas, uso de herramientas de denuncia y valoración de su eficacia

Uno de los puntos más críticos es analizar si las plataformas y desarrolladoras están respondiendo según la percepción de las personas jugadoras de forma efectiva a la violencia de género en los videojuegos, o si, por el contrario, están fallando en su rol como agentes reguladores.

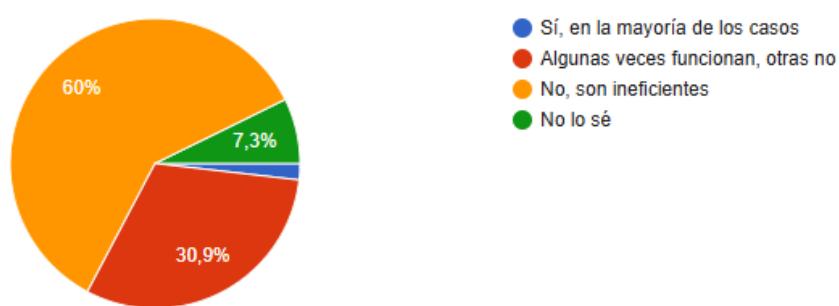
Ante la pregunta: "**¿Consideras que las plataformas de videojuegos tienen mecanismos efectivos para moderar esta toxicidad?**", los resultados reflejan una clara percepción de ineficacia en las medidas actuales. Un 60 % de las personas encuestadas considera que estos mecanismos no son efectivos, mientras que un 30,9 % opina que su eficacia es variable. Solo una persona afirmó que sí funcionan en la mayoría de los casos, lo que evidencia una falta generalizada de confianza en las estrategias de moderación empleadas por las plataformas para combatir la toxicidad en sus comunidades.

**Figura 3**

*Percepción sobre la eficacia de los mecanismos de moderación en plataformas de videojuegos*

¿Consideras que las plataformas de videojuegos tienen mecanismos efectivos para moderar la toxicidad?

55 respuestas



*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario

**Tabla 3**

*Ejemplos de mecanismos de moderación identificados por las personas encuestadas y su efectividad percibida*

<b>Moderación automática</b>	<b>Bloqueo de palabras / filtros</b>	<b>Herramientas de reporte y sanción</b>
<p>“[Son ineficientes] Todos en general, la moderación suele ser muy pobre y, por lo general, automatizada con bots.”</p> <p>“Dependen demasiado de la denuncia manual, creo que haría falta moderación activa en tiempo real y algún tipo de sistema de reputación visible que incentive el buen comportamiento (creo que <i>Overwatch</i> tiene o tenía algo así implementado).”</p>	<p>“Ahora que usan inteligencia artificial para todo, deberían implementarla para cosas positivas como detectar comportamientos tóxicos de forma más avanzada, porque muchas veces los algoritmos son incapaces de reconocer un comentario negativo por el contexto si no es directamente un insulto (aunque me han llegado a decir directamente que me iban a violar y tampoco lo ha reconocido).”</p> <p>“Los típicos de reportar y banear, y los pocos juegos que tienen filtros de lenguaje ofensivo se pueden esquivar fácilmente y no frenan ningún tipo de actitud realmente.”</p>	<p>“Las herramientas de reporte no suelen ser muy efectivas por muchas barbaridades que haya dicho un jugador, porque a las compañías les interesa más mantener a un usuario que la seguridad y la comodidad de los demás.”</p> <p>“El sistema de reportes suele ser lento y pocas veces hay consecuencias reales para los jugadores tóxicos.”</p> <p>“Son insuficientes. El bloqueo de jugadores ayuda, pero no resuelve el problema de fondo.”</p> <p>“Tienen lo típico de reportar jugadores, pero rara vez parece que haga efecto, dicen que me van a violar y siguen jugando como si nada.”</p>

*Nota.* Testimonios extraídos de las respuestas abiertas al cuestionario. Elaboración propia a partir de los datos recogidos.

Las respuestas muestran que la mayoría de personas encuestadas reconoce la existencia de herramientas básicas de moderación, como los reportes o filtros automáticos. Sin embargo, el

uso de estas herramientas no siempre se percibe como eficaz, lo que refleja un desencanto generalizado con su funcionamiento.

Aunque la mayoría de respuestas en torno a los mecanismos de moderación se centran en herramientas reactivas como los reportes o filtros, algunas personas encuestadas también aportan sugerencias más propositivas y orientadas a la prevención y al cambio estructural. Por ejemplo, una persona menciona que:

«Algunos juegos tienen sistemas de “comportamiento positivo” con recompensas, igual eso puede ser una buena dirección.»

Otra propuesta apunta a la necesidad de medidas más visibles y eficaces desde el inicio de la experiencia de juego:

«Yo implementaría más herramientas preventivas, como silenciar el chat por defecto o guías de conducta claras antes de jugar que realmente sirvan de algo, porque suelen haber en los videojuegos pero luego no hay ninguna consecuencia cuando las incumplen.»

Estas respuestas muestran que, más allá del desencanto con las herramientas actuales, existe una conciencia crítica y constructiva sobre la necesidad de cambiar no solo la forma de sancionar, sino también de prevenir y educar desde el diseño mismo de la experiencia *gamer*, en línea con lo propuesto por autoras como Richard & Kafai (2021) y Gillespie (2018).

Cuando se preguntó: "**¿Has utilizado alguna vez las herramientas de reporte o denuncia en un videojuego?**", el 90,9% respondió que sí (la mayoría "alguna vez"), lo que indica que una parte importante de las personas encuestadas ha intentado activar mecanismos de moderación para frenar este tipo de comportamientos.

Sin embargo, al preguntar por la eficacia de estas denuncias, un 45,5% considera que fueron nada efectivas ("no se tomó ninguna acción"), un 32,7% las califica como "algo efectivas" ("se tomó acción, pero insuficiente"), y solo un 7,3% piensa que fueron efectivas ("se tomó acción inmediata y adecuada"). Un 5,4% no tiene información sobre la denuncia puesta y no sabe su resolución.

**Figura 4**

*Valoración de la efectividad de las respuestas de las plataformas ante reportes por comportamiento inapropiado*

Si has reportado a alguien por comportamiento tóxico, ¿cómo evaluarías la respuesta de la plataforma?

55 respuestas



*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

Estos datos son coherentes con lo planteado en estudios como los de Blackburn & Kwak (2014), que muestran que los sistemas de moderación automática y los reportes no siempre detectan o castigan adecuadamente el acoso, especialmente cuando este se expresa de forma ambigua, repetida o simbólica.

El análisis de respuestas abiertas también refuerza esta percepción. Por ejemplo, una persona comentó:

«Pienso que los filtros de lenguaje ofensivo se pueden esquivar fácilmente (poniéndolo en otros idiomas, con abreviaciones...) y no frenan actitudes tóxicas o discriminatorias.»

Esto indica que las herramientas existen, pero su implementación puede fallar: no hay sanciones visibles, no hay transparencia en el proceso, y muchas veces las consecuencias para el agresor son nulas o invisibles.

En la pregunta “**¿Qué estrategias crees que serían más efectivas para reducir la toxicidad de género en los videojuegos o en otras comunidades gamer (Twitch, Discord, foros,**

etc.)?”, se ofrecieron varias opciones de respuesta que podían marcarse de forma múltiple y una opción de respuesta abierta.

Los resultados muestran un alto grado de consenso en torno a tres estrategias principales:

- Mayor implicación de las plataformas y desarrolladoras en la prevención y gestión de la toxicidad: 47 respuestas (85,5%).
- Moderación más estricta y sanciones más rápidas: 46 respuestas (83,6%).
- Cambios en la representación de género en los videojuegos: 33 respuestas (60%).

Finalmente, la opción “No creo que se pueda reducir la toxicidad significativamente” fue seleccionada por 6 personas (10,9%), lo que evidencia un cierto nivel de escepticismo. Esta postura puede reflejar desconfianza hacia las plataformas, normalización del problema o desgaste emocional por haberlo experimentado sin ver mejoras reales.

### **5.5. Comentarios adicionales: vivencias y propuestas**

En la última pregunta abierta (“**¿Quieres añadir algún comentario, propuesta o experiencia?**”), se ofreció un espacio libre para expresarse sin restricciones.

**Tabla 4**

*Comentarios adicionales y experiencias de las personas encuestadas*

<b>Experiencias personales</b>
“Experiencias tengo incontables (negativas) tanto de mi parte como de parte de mis amigas mujeres. Definitivamente es algo que debe mejorar en la industria.”
“Las mujeres seguimos teniendo que justificarnos o demostrar que “sabemos jugar” para que nos tomen mínimamente en serio (a veces directamente con actitudes paternalistas cuando descubren que sí sabemos jugar o hasta que tenemos mayor nivel que ellos), y eso cansa porque también resulta bastante infantilizante.”
“Solo espero que esto algún día cambie porque estas situaciones me hicieron dejar de jugar a juegos

con más chat de voz como *Valorant*, ya que es imposible jugar en serio sin dar *calls*, pero también es imposible si te trolean en cuanto te escuchan, o bueno, o solo intentan ligar conmigo, que es ridículo y una mierda igual.”

“Opino que falta bastante educación y concienciación dentro de las comunidades *gamer* en general para frenar las actitudes machistas que están tan normalizadas.”

“Me parece bastante drástico haber tenido que dejar de jugar juegos que me gustaban por el acoso constante que sufría, y conozco a mujeres que han tenido que hacer lo mismo.”

“Imprescindible los cambios en la representación del género, en mi opinión.”

“Ojalá obligaran a poner el DNI para entrar en juegos *online*.”

“Creo que las plataformas y las desarrolladoras no se toman suficientemente en serio este tema.”

*Nota.* Testimonios extraídos de las respuestas abiertas al cuestionario. Elaboración propia a partir de los datos recogidos.

Este tipo de testimonios dan cuenta del impacto emocional directo que produce esta violencia: desde el abandono de juegos hasta la necesidad de modificar la identidad o invisibilizar el género para poder participar. Lo que los datos cuantitativos insinúan, las jugadoras lo confirman con crudeza.

Los datos recogidos permiten afirmar que la violencia de género en los videojuegos en línea no solo es frecuente y estructural, sino que tiene consecuencias reales y directas sobre la forma en que muchas personas, especialmente mujeres, participan en estos espacios.

Algunos de los efectos más visibles que se han podido recoger son:

- Autocensura: evitar hablar, evitar mostrarse, evitar ciertos juegos.
- Cambio de comportamiento: apodos neutros, modos de juego más pasivos, abandono de canales de voz.
- Desconexión emocional: frustración, miedo a ser juzgada, falta de seguridad.
- Abandono progresivo de espacios: algunas jugadoras deciden dejar de participar completamente, lo que refuerza la masculinización del espacio.

## 6. Discusión y conclusiones

El análisis de los resultados de esta investigación muestra que la violencia por razón de género sigue siendo una realidad persistente en las partidas multijugador en línea, incluso a pesar del notable crecimiento en la presencia de mujeres jugadoras. Los mismos patrones machistas y de cosificación que se reproducen en otros ámbitos sociales continúan manifestándose en el entorno *gamer*. Los comentarios dirigidos a las jugadoras comparten características comunes: desde expresiones sexistas y cuestionamientos sobre sus habilidades hasta formas directas de acoso sexual, y confirman muchas de las ideas abordadas en el marco teórico, especialmente en relación con el impacto psicológico y estructural de la violencia simbólica y el papel limitado de la moderación automatizada.

Los datos empíricos obtenidos a través de la encuesta revelan una realidad estructuralmente violenta en torno a la experiencia de juego en comunidades *gamer* en línea. La violencia de género no solo está presente, sino que es frecuente, diversa y sistemáticamente tolerada o minimizada por las plataformas. Además, esta violencia se extiende más allá del juego en sí, alcanzando plataformas como Discord, Twitch o redes sociales *gamer*, configurando un ecosistema tóxico y masculinizado. Sarkeesian (2014) ya advertía que estas plataformas no son espacios neutros, sino que reproducen las mismas jerarquías de poder presentes en otros contextos sociales.

Las encuestas muestran que la mayoría de las personas participantes reconoce diferencias de género en la vivencia de la toxicidad. Las mujeres no solo suelen recibir más ataques, sino que modifican su comportamiento para protegerse: evitan el uso del chat de voz, adoptan nombres neutros o incluso abandonan determinadas dinámicas de juego. Estas estrategias defensivas, aunque comprensibles, profundizan en la invisibilidad y la desigualdad, reafirmando la percepción de que el espacio *gamer* no les pertenece, hallazgos que coinciden con lo planteado por autoras como Fox y Tang (2017) o Richard & Kafai (2021) y respaldados por estudios como el de Cote (2020), que analiza cómo las mujeres desarrollan tácticas de invisibilización para sobrevivir en entornos hostiles.

En cuanto a la intervención de las plataformas, los datos reflejan una percepción ampliamente negativa. La mayoría considera que los sistemas de denuncia son ineficaces, que las sanciones no se aplican con claridad ni justicia, y que no hay voluntad real por parte de las empresas desarrolladoras para erradicar esta violencia. Esta sensación de abandono

institucional no solo agrava el problema, sino que también genera frustración, escepticismo y desconfianza, especialmente entre las jugadoras, reforzando las advertencias de autoras como Gillespie (2018), quien sostiene que la moderación digital es aún reactiva, poco transparente y centrada en algoritmos que presentan dificultades a la hora de captar el carácter simbólico y progresivo del acoso.

Sin embargo, también emerge una dimensión constructiva y crítica: las personas encuestadas no solo identifican el problema, sino que proponen soluciones y vías de mejora en sintonía con lo que sugiere la literatura académica. Mayor implicación de las plataformas, moderación humana y activa, sanciones efectivas y transformación del contenido simbólico a través de una representación de género más diversa y respetuosa son las estrategias más respaldadas. Estas propuestas coinciden con lo señalado por Shaw (2014), quien reivindica el papel transformador de la representación inclusiva como forma de generar un cambio cultural en los videojuegos.

No obstante, este trabajo también presenta algunas limitaciones que es necesario tener en cuenta. La muestra recogida, aunque diversa, no es representativa del conjunto de la comunidad *gamer*, ya que fue construida mediante contactos personales y servidores concretos, lo cual puede haber influido en ciertos sesgos o en la homogeneidad de algunas respuestas. Además, el uso exclusivo de una encuesta como herramienta de recogida de datos ha permitido identificar percepciones generales y tendencias comunes, pero supone ciertas limitaciones. Por ello, sería valioso que futuras investigaciones adopten metodologías cualitativas, como entrevistas individuales o grupos de discusión, para captar con mayor profundidad la dimensión subjetiva del problema. También resultaría relevante analizar casos concretos de comunidades en línea o plataformas que hayan aplicado estrategias exitosas de moderación, así como estudiar la representación de género en los propios videojuegos, entendida no solo como contenido narrativo o visual, sino como parte estructural del sistema que reproduce dinámicas de poder dentro y fuera del juego.

Los resultados de esta investigación evidencian la necesidad de seguir profundizando en la perspectiva de género dentro de la industria de los videojuegos, visibilizando una violencia estructural que sigue siendo normalizada en partidas multijugador en línea. Nombrar y visibilizar esta realidad es el primer paso para combatirla y generar un cambio real, dotando tanto a quienes la sufren como al resto de la comunidad de herramientas para detectarla, rechazarla y construir espacios de juego más seguros, inclusivos y críticos: este trabajo no

pretende ofrecer una respuesta definitiva al problema, sino aportar evidencia empírica, una reflexión crítica y un llamado a la acción colectiva, tanto desde las plataformas y desarrolladoras como desde la comunidad *gamer* y los espacios académicos para apostar por una cultura de juego basada en el respeto, la empatía y la corresponsabilidad.

## 7. Bibliografía

- Fox, J., & Tang, W. Y. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive Behavior*, 42(6), 513–521. <https://doi.org/10.1002/ab.21646>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Kowert, R., Breuer, J., & Quandt, T. (2017). Women are from FarmVille, men are from Vice City: The cycle of exclusion and sexism in video game content and culture. In R. Kowert (Ed.) Routledge. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=DKS1kSQAA\\_AAJ&citation\\_for\\_view=DKS1kSQAAAAJ:Zph67rFs4hoC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=DKS1kSQAA_AAJ&citation_for_view=DKS1kSQAAAAJ:Zph67rFs4hoC)
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female gamers' experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, 970–994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Naciones Unidas. (1993). Declaración sobre la eliminación de la violencia contra la mujer. Resolución de la Asamblea General 48/104. <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/declaration-elimination-violence-against-women>
- Richard, G. & Kafai, Y. (2021). *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. ETC Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, 5(4), 403–424. <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>

Newzoo. (2022/2023). *Global Games Market Report* <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-e-version>

Schiffrin, A. (2023). *Women in the Digital World*. Oxford University Press.

Cassell, J., & Jenkins, H. (Eds.). (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press.

Sarkeesian, A. (2013). *Tropes vs. Women in Video Games* [Video series]. Feminist Frequency. <https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>

Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.

Gillespie, T. (2018). *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media*. Yale University Press.

Salter, A., & Blodgett, B. (2017). *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing*. Palgrave Macmillan.

Connell, R. W. (1995). *Masculinities*. University of California Press.

Kocurek, C. A. (2015). *Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. University of Minnesota Press.

Newzoo. (2024, marzo 28). *Spotlighting women gamers and how they play and spend on video games* <https://newzoo.com/resources/blog/spotlighting-women-gamers-and-how-they-play-and-spend-on-video-games>

Blackburn, J., & Kwak, H. (2014). Stfu noob! Predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web*, 877–888. <https://doi.org/10.1145/2566486.2567987>

Kwak, H., & Blackburn, J. (2014, October). *Linguistic analysis of toxic behavior in an online video game* (arXiv:1410.5185). arXiv. <https://arxiv.org/abs/1410.5185>

Parlamento Europeo & Consejo de la Unión Europea. (2024). Directiva (UE) 2024/1385, de 14 de mayo de 2024, sobre normas mínimas para la protección de las víctimas de violencia de género en línea. Diario Oficial de la Unión Europea.  
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2024-80770>

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326.  
<https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

## 8. Anexos

### 8.1. Anexo A. Encuesta sobre violencia de género y dinámicas sociales en comunidades de videojuegos

**Tabla 5**

*Encuesta realizada sobre la violencia por motivo de género y dinámicas sociales en comunidades de videojuegos online*

<b>Preguntas de introducción</b>	
<b>1. ¿Cuál es tu identidad de género?</b>	
a. Hombre	
b. Mujer	
c. No binario / Otra	
d. Prefiero no decirlo	
<b>2. ¿Cuántos años tienes?</b>	
a. Menos de 18	
b. 18-24	
c. 25-34	
d. 35-44	
e. 45+	
<b>3. ¿Con qué frecuencia juegas a videojuegos online?</b>	
a. Todos los días	
b. Varias veces a la semana	
c. Ocasionalmente	
d. Casi nunca	
<b>4. ¿A qué tipo de juegos online sueles jugar?</b>	
<input type="checkbox"/> Shooters en primera persona (FPS) (Ej: Call of Duty, Valorant, CS2)	
<input type="checkbox"/> Juegos de rol multijugador masivo (MMORPG) (Ej: World of Warcraft, Final Fantasy XIV)	

- Juegos de estrategia (Ej: League of Legends, Dota 2)
- Juegos de supervivencia o mundo abierto (Ej: Minecraft, Rust, Ark)
- Juegos cooperativos (Ej: Phasmophobia, Overwatch 2)
- Juegos sociales o casuales online (Ej: Roblox, Animal Crossing: New Horizons)
- Juegos de realidad virtual (VR) (Ej: VRChat, Rec Room)
- Otro: \_\_\_\_\_.

#### Exposición a comportamientos hostiles

**5. ¿Has presenciado comportamientos tóxicos en partidas online? (Ej: insultos, acoso, discriminación, sabotaje...)**

- a. Sí, con frecuencia
- b. Sí, algunas veces
- c. Rara vez
- d. No, nunca

**6. Si los has experimentado personalmente, ¿qué tipo de comportamientos han sido más comunes?**

- Insultos o descalificaciones generales (no relacionados con el género)
- Comentarios sexistas o misóginos
- Exclusión o rechazo
- Acoso persistente o griefing
- Amenazas o violencia verbal
- Ninguno / No he experimentado toxicidad
- Otro: \_\_\_\_\_.

**7. ¿En qué espacios has presenciado comportamientos tóxicos o actitudes de acoso?**

- Dentro del juego (chat de texto o voz en partidas)
- Servidores de Discord relacionados con videojuegos
- Twitch (streams, chats en directo)
- Foros o comunidades gamer en redes sociales (Reddit, Twitter, Steam, etc.)
- YouTube y otras plataformas de contenido sobre videojuegos

- No he presenciado comportamientos tóxicos  
 Otro: \_\_\_\_\_.

#### Percepción de género y desigualdad

**8. ¿Crees que los hombres y las mujeres tienen experiencias similares en los videojuegos online en cuanto a toxicidad?**

- a. Sí, es igual para ambos
- b. No, las mujeres reciben más ataques
- c. No, los hombres reciben más ataques
- d. Depende del juego y la comunidad

**9. ¿Alguna vez has cambiado tu comportamiento en los videojuegos (Ej: evitar el chat de voz, usar un nombre neutro) por miedo a la toxicidad?**

- a. Sí, siempre
- b. Sí, algunas veces
- c. No, nunca

**10. ¿De qué forma?**

Pregunta de respuesta abierta.

#### Percepción de la moderación y eficacia de las plataformas

**11. ¿Consideras que las plataformas de videojuegos tienen mecanismos efectivos para moderar la toxicidad?**

- a. Sí, en la mayoría de los casos
- b. Algunas veces funcionan, otras no
- c. No, son ineficientes
- d. No lo sé

**12. ¿Cuáles?**

Pregunta de respuesta abierta.

**13. ¿Has utilizado alguna vez las herramientas de reporte o denuncia en un**

**videojuego?**

- a. Sí, varias veces
- b. Sí, alguna vez
- c. No, nunca

---

**14. Si has reportado a alguien por comportamiento tóxico, ¿cómo evaluarías la respuesta de la plataforma?**

- a. Muy efectiva (se tomó acción inmediata y adecuada)
- b. Algo efectiva (se tomó acción, pero insuficiente)
- c. Nada efectiva (no se tomó ninguna acción)
- d. No lo sé / Nunca he reportado a nadie

---

**Estrategias, propuestas de mejora y comentarios finales**

**15. ¿Qué estrategias crees que serían más efectivas para reducir la toxicidad de género en los videojuegos o en otras comunidades gamer (Twitch, Discord, foros, etc.)?**

- Moderación más estricta y sanciones más rápidas
- Mayor implicación de las plataformas y desarrolladoras en la prevención y gestión de la toxicidad
- Cambios en la representación de género en los videojuegos
- No creo que se pueda reducir la toxicidad significativamente
- Otro: \_\_\_\_\_.

---

**16. ¿Quieres añadir algún comentario, propuesta o experiencia?**

Pregunta de respuesta abierta.

*Nota.* Elaboración propia.

## 8.2. Anexo B. Gráficos y resultados de la encuesta

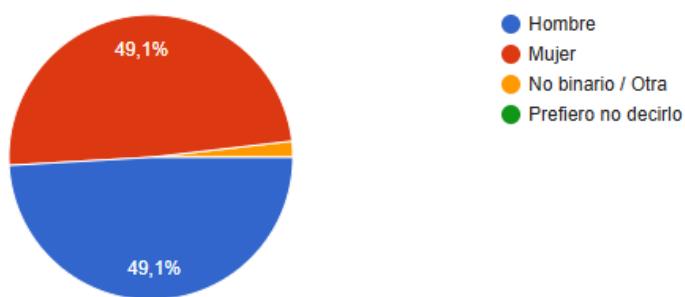
*Nota.* Este anexo incluye únicamente gráficos y respuestas que no han sido incluidos anteriormente en el cuerpo del trabajo.

**Figura 5**

*Distribución por identidad de género de la encuesta*

¿Cuál es tu identidad de género?

55 respuestas



*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

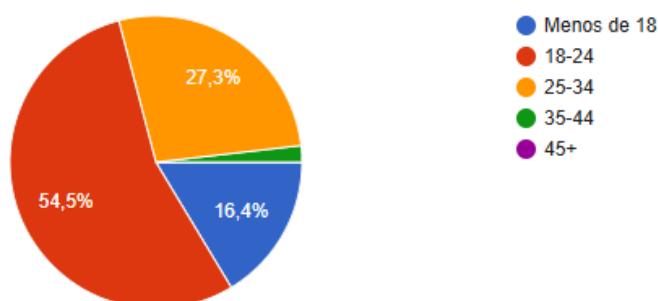
---

**Figura 6**

*Distribución por edad de la encuesta*

¿Cuántos años tienes?

55 respuestas



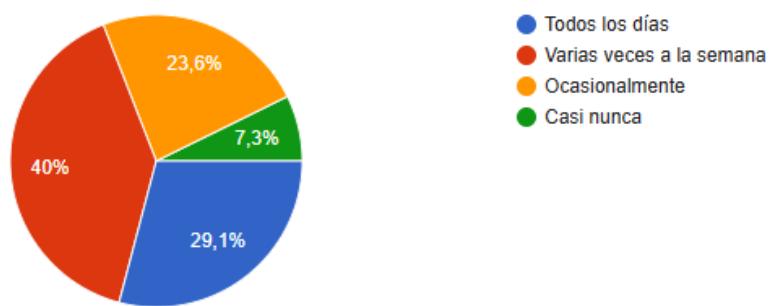
*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

**Figura 7**

*Frecuencia con la que las personas encuestadas juegan a videojuegos online*

¿Con qué frecuencia juegas a videojuegos online?

55 respuestas



*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

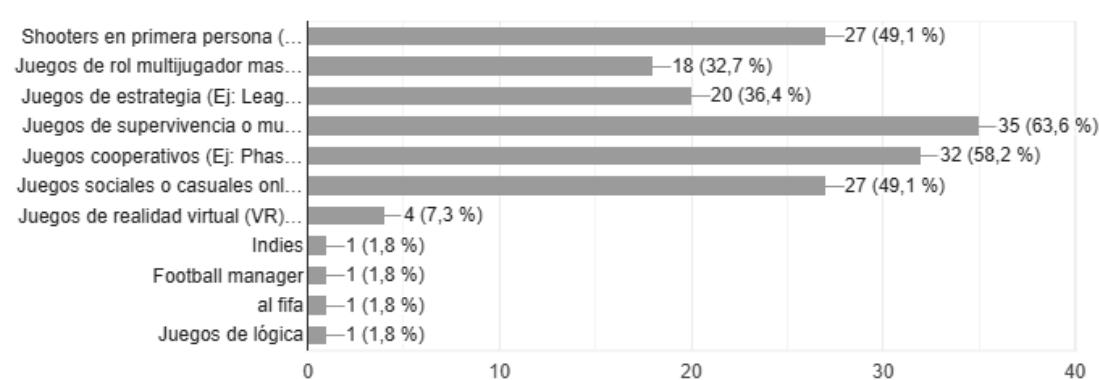
---

**Figura 8**

*Tipos de juegos online más jugados por las personas encuestadas*

¿A qué tipo de juegos online sueles jugar?

55 respuestas



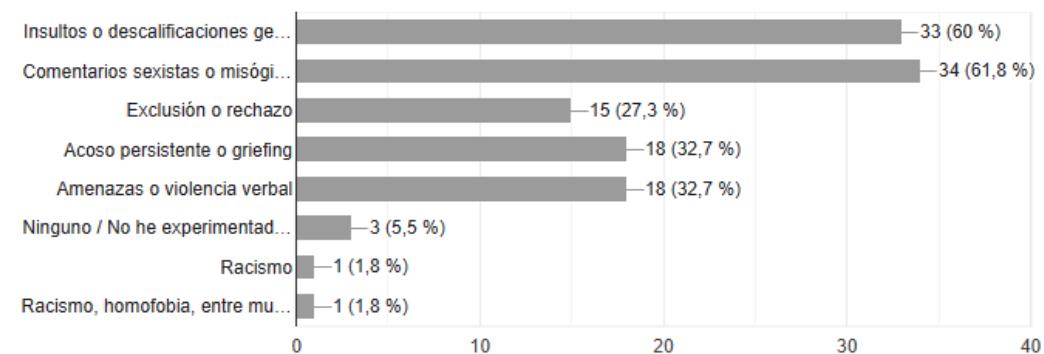
*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

**Figura 9**

*Tipos de comportamientos tóxicos experimentados personalmente*

Si los has experimentado personalmente, ¿qué tipo de comportamientos han sido más comunes?

55 respuestas



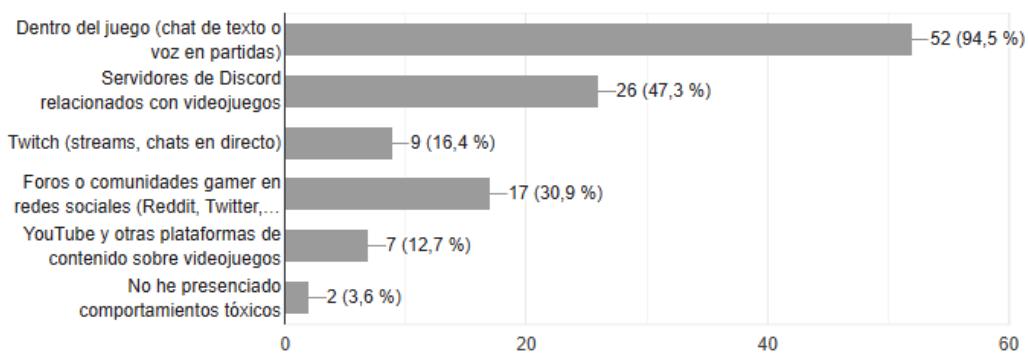
*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

**Figura 10**

*Espacios donde se han presenciado comportamientos tóxicos*

¿En qué espacios has presenciado comportamientos tóxicos o actitudes de acoso?

55 respuestas



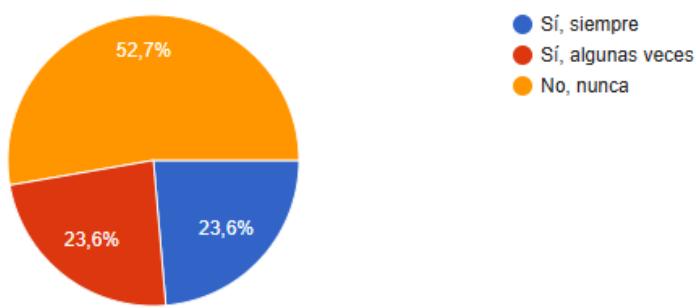
*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

**Figura 11**

*Cambio de comportamiento en videojuegos por miedo a la toxicidad*

¿Alguna vez has cambiado tu comportamiento en los videojuegos (Ej: evitar el chat de voz, usar un nombre neutro) por miedo a la toxicidad?

55 respuestas



*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

---

**Tabla 6**

*Formas concretas de modificación del comportamiento por parte de las personas jugadoras*

¿De qué forma?
“Muchas veces si son cansinos tiendo a mirarlos y evitar al máximo el comportamiento. Otras veces aguanto y grabo o saco capturas para luego generar el reporte directamente desde la web o el soporte de la plataforma del juego.”
“Cambiar mi nombre.”
“Silenciando el chat.”
“Evito mirar los chats y usar el chat de voz.”
“No suelo hablar por el chat de voz”
“No utilizo chat de voz.”
“Evitar el chat de voz.”

“Yo directamente me mantengo en grupos cerrados con amigos para evitar ambientes tóxicos y ya ni siquiera me molesto en intentar meterme en partidas online.”

“Usé lo de quitar mi nickname para que no lo viese el resto de jugadores, en algunos servers de discord me he puesto perfiles más masculinos porque se metía gente muy rara a llamada sino, e intenté usar modulador de voz pero no me funcionó, sonaba muy falso.”

“Sobre todo desactivando cualquier forma de comunicación con otros jugadores.”

“Lo típico, evitar usar el chat de voz, ponerme nombres neutros o de hombre, jugar solo con amigos.”

*Nota.* Elaboración propia a partir de los datos recogidos del cuestionario.

---

### **Tabla 7**

*Ejemplos o sugerencias sobre mecanismos de moderación*

¿Cuáles?
“Bloqueo o baneo de chats o cuentas si dicen insultos o se meten con alguien.”
“Ban de chat.”
“Detectores en el chat y chat de voz.”
“El sistema de reporte en sí es absurdo, no suele funcionar en ningún videojuego/plataforma en general, nadie lee los reportes, y si los suele leer alguien es una IA que no tiene el contexto en cuenta y puede banearte o silenciarte sin motivo alguno.”
“Bloquear palabras.”
“Las funciones de reportes o denuncias, aunque no suelen tan efectivas como deberían.”
“Deberían mejorar el seguimiento de los reportes y notificar a quien los hace sobre el resultado, porque la mayoría de las veces que he tenido que denunciar nunca he acabado sabiendo el resultado.”
“Moderación en el chat de voz y de texto.”

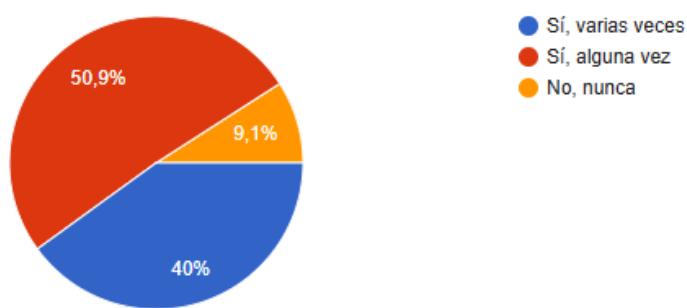
*Nota.* Elaboración propia a partir de los datos recogidos del cuestionario.

**Figura 12**

*Uso de herramientas de reporte o denuncia en videojuegos*

¿Has utilizado alguna vez las herramientas de reporte o denuncia en un videojuego?

55 respuestas



*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

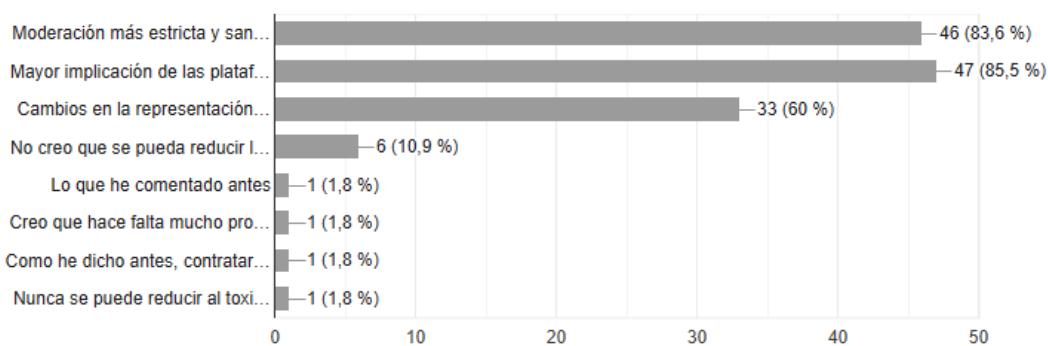
---

**Figura 13**

*Estrategias consideradas más efectivas para reducir la violencia por motivo de género*

¿Qué estrategias crees que serían más efectivas para reducir la toxicidad de género en los videojuegos o en otras comunidades gamer (Twitch, Discord, foros, etc.)?

55 respuestas



*Nota.* Elaboración automática a partir de los datos recogidos del cuestionario.

**Tabla 8***Respuestas abiertas adicionales*

<b>¿Qué estrategias crees que serían más efectivas para reducir la toxicidad de género en los videojuegos o en otras comunidades gamer (Twitch, Discord, foros, etc.)?</b>
“Creo que hace falta mucho progreso en general en la comunidad para que haya un cambio real, pero quiero creer que no es imposible porque a veces llega a ser bastante insopportable.”
“Como he dicho antes, contratar a una cantidad de gente que pueda ser capaz de leer todos los reportes que hacen, y una IA generativa que pueda escuchar los últimos 5 minutos del chat de voz o que pueda leer el chat.”
“Nunca se puede reducir la toxicidad al 100%, pero un entrenamiento más profundo de los sistemas de moderación automáticos ayudaría.”

*Nota.* Comentarios extraídos de las respuestas abiertas del formulario. Elaboración propia.

**Tabla 9***Comentarios, propuestas o experiencias adicionales de las personas encuestadas*

<b>¿Quieres añadir algún comentario, propuesta o experiencia?</b>
“Creo que deberían implementarse más filtros y moderadores humanos en partidas públicas.”
“Creo que las mujeres, por norma general, tengamos el nivel que tengamos en un juego e independientemente de las horas que hayamos invertido en él, algunos hombres siempre tienden a asumir que no sabemos jugar simplemente por el hecho de ser mujeres.”
“Tengo varias amigas que reciben constantemente comentarios horribles cada vez que jugamos online.”
“Muchas veces es tedioso tener que aguantar a gente con este tipo de actitudes. Uno entra a divertirse y pasar un buen rato ya sea para desestresarse o para distraerse un poco, y lo último que uno quiere es tener que aguantar a personas con malas actitudes que afectan al humor personal.”
“Creo que al solo jugar juegos cooperativos y casuales con conocidos la toxicidad de forma directa es prácticamente nula y solo se presenta de forma indirecta. Por ejemplo, la veo en comunidades que se habla de videojuegos (ya sea redes sociales o discord), y las veces que ocasionalmente he hablado de juegos con hombres se han dirigido a mí de forma paternalista o asumiendo que no tengo ni idea.”

“Sería útil que las plataformas ofrecieran más herramientas de protección personal y anonimato, aunque me parece horrible a la vez tener que recurrir a esconderme constantemente para evitar ciertos comportamientos por parte de hombres.”

“Siempre habrán personas que quieran molestarte, es difícil controlar a esos sujetos y poder disfrutar de una partida sin toxicidades, entre otros.”

*Nota.* Elaboración propia a partir de los datos recogidos del cuestionario.