

# RESUMEN DE RESULTADOS

## PROYECTO 32 BITS

**“Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha”**



“Proyecto 32 BITS - Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha(SBPLY/21/180501/000262), Junta de Comunidades de Castilla- La Mancha y Unión Europea. FEDER”



**Universidad de  
Castilla-La Mancha**



**Castilla-La Mancha**



**UNIÓN EUROPEA**  
**Fondo Europeo de  
Desarrollo Regional (FEDER)**  
*Una manera de hacer Europa*

## **1. EL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU FINANCIACIÓN**

Esta investigación trata de profundizar en el **conocimiento de las realidades y experiencias de las mujeres que juegan en plataformas multijugador, así como de la población joven en general**, en relación con las interacciones en espacios predominantemente masculinos, con un enfoque en posibles manifestaciones de odio y ciber violencia experimentadas en el contexto de los videojuegos multijugador en línea (MMOs). Se aplicó una **perspectiva de género** en el análisis.

Se ha llevado a cabo por un equipo de investigación liderado por la Universidad de Castilla-La Mancha y con investigadores de la Universidad Internacional de la Rioja y un colaborador de INEEYS durante 24 meses comprendidos entre mayo de 2022 y enero de 2025 y ha sido financiada por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, al amparo de la *Resolución de 01/09/2021, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, se convocaron ayudas para la realización de proyectos de investigación científica y transferencia de tecnología, cofinanciadas por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER). SBPLY/21/180501/000262.*

# **El proyecto 32 BITS:**

***Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha***

## **2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA**

Por ello, su objetivo general fue “explorar los impactos que los juegos online y multijugador generan en la juventud de Castilla - La Mancha, prestando especial interés en la existencia de discursos de odio y sesgos de género”.

Los objetivos específicos fueron:

- OE.1 Identificar las principales plataformas de videojuegos online y multijugador a las que las jóvenes de la región destinan su tiempo libre y de ocio.
- OE.2 Analizar los discursos de odio y hostigamiento online contra personas diversas, especialmente con el sesgo de género, para determinar su especificidad en relación con la tipología de violencia, características, clase de videojuego y características sociodemográficas como la edad, sexo...
- OE.3 Determinar los efectos de carácter psico-social que este tipo de conductas genera en las mujeres que juegan a videojuegos multijugador online.
- OE. 4 identificar las medidas que establecen las plataformas y las empresas para evitar este tipo de comportamientos, su uso y su efectividad.

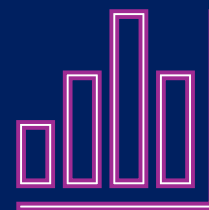
## **32 BITS: Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha,**

El proyecto **32 BITS: Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha**, es de tipo descriptivo y ha empleado una metodología mixta combinando la técnica de encuesta para la fase cuantitativa, para la que se recogieron 1.424<sup>1</sup> casos con una muestra válida final de N=1049 casos de las **5 provincias de la región** y una fase cualitativa a través del desarrollo de 5 grupos de discusión y 15 entrevistas en profundidad a mujeres. Todas las personas participantes en el estudio tenían una edad comprendida entre los 16 y los 29 años. El proyecto fue aprobado por el Comité de Ética de la Universidad de Castilla-La Mancha garantizando en todo momento la confidencialidad y los aspectos éticos de la investigación social.

El trabajo de campo fue posible gracias a la participación de los centros educativos de toda la región, han participado Institutos de Educación Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional de las 5 provincias, así como varias facultades de la Universidad de Castilla-La Mancha en Toledo, Talavera de la Reina, Ciudad Real, Albacete y Cuenca y la Universidad de Alcalá de Henares en Guadalajara.

Este informe ofrece una síntesis accesible de los hallazgos para concienciar sobre un problema que afecta a las personas jóvenes de manera especial y que requiere respuestas inmediatas.

### **3. ALGUNOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**



#### **3.1 DESCIFRANDO LOS DATOS: LO QUE NOS DICEN LAS ENCUESTAS**

En esta sección presentamos los hallazgos clave obtenidos a partir de la fase cuantitativa de nuestra investigación, basada en encuestas. ¿Qué piensan, y experimentan los/as jóvenes gamers/ video jugadores de Castilla-La Mancha?

##### **◆ Perfil de la muestra y frecuencia de juego**

La muestra está conformada por un 44,7% de hombres y un 53,6% de mujeres que juegan a videojuegos online o que presencian las partidas. Todas ellas son personas con una edad comprendida entre los 16 y los 29 años.

<sup>1</sup> Se recogieron un total de 1.424 casos de los cuales se consideraron no válidos aquellos que no jugaban ni presenciaban partidas a videojuegos online y aquellos que no completaron de forma íntegra el cuestionario.



## **32 BITS: Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha,**

En cuanto a la frecuencia de juego, encontramos que los hombres juegan más frecuentemente que las mujeres. Ellos juegan con una mediana de 7 sobre 10 mientras ellas lo hacen con una mediana de 3 sobre 10. La percepción general es que los chicos juegan más no solo en frecuencia si no en proporción. El 62% afirma que en las partidas la mayoría de los jugadores son hombres, pero hay una diferencia en esta percepción. Las mujeres afirman que la mayoría de los jugadores son hombres en menor medida con un 53,6% y un 15,5% piensan que más o menos la misma proporción de hombres y mujeres.

### ◆ **Identificando las plataformas más populares: Estereotipos de género en la elección de los juegos**

Entre los jugadores online, el *top five* de tipos de juegos jugados es Acción, Estrategia, FPS (*First person*), Aventura y deporte. Los juegos de acción son los preferidos para ambos sexos. En cuanto a los juegos más populares existe una diferenciación por sexo en cuanto a los gustos ellos marcan como sus favoritos el **Grand Theft Auto; FIFA; Elden Ring o God of War Ragnarök** mientras que las mujeres que juegan prefieren hacerlo a juegos como **Mario Kart Deluxe; Just Dance 2022; Mine Craft o Animal Crossing**. De manera conjunta refieren tener como favoritos League of Legends o Valorant. Se mantiene una diferenciación por géneros en los tipos de juego.



### ◆ **Ocultación de identidad**

El anonimato y la ocultación de identidad es un aspecto habitual en el entorno online y en las partidas en las partidas de videojuegos online puede manifestarse con algunas particularidades. Los hombres afirman en mayor medida mostrar a menudo de forma abierta su género en las partidas con un 44,7% mientras que las mujeres lo hacen en un 33,7%. En el otro extremo, los porcentajes de ocultación son menores, las mujeres afirman ocultarlo en el 17,1% mientras los hombres lo hacen en un 14,9%. Preguntadas en tercera persona si han conocido a otras mujeres que hayan hecho cosas para ocultar que son mujeres (con su avatar, nickname, modulador de voz, micrófono, etc.) las respuestas se agrupan mostrando que sí conocen a mujeres que lo hagan en un 43,2% en diferentes grados.

El tipo de juego en el que se está influye a la hora de ocultar esta cuestión. Las mujeres durante las entrevistas afirmaron que lo ocultan en juegos que ya son identificados como “comunidades tóxicas” mientras que no tienen problema en mostrarlo cuando juegan con personas conocidas o en comunidades menos competitivas o estresantes.

### ◆ **Odio en los videojuegos y manifestaciones tóxicas y violentas**



Unión Europea  
Fondo Europeo  
de Desarrollo Regional  
“Una manera de hacer Europa”



Castilla-La Mancha



Universidad de  
Castilla-La Mancha

### **32 BITS: Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha,**

Las manifestaciones de odio en los videojuegos parecen ser habituales, un 28,7% afirma haber presenciado en los últimos 12 meses, de manera muy frecuente mensajes ofensivos para otros jugadores por su raza, sexo, nacionalidad, orientación sexual. Al contrario de las hipótesis iniciales, las mujeres afirman no haberlo presenciado ni ser objeto de ello en menor medida que los hombres que informan de haber sido objeto de ello de manera muy frecuente en un 6,7% de los chicos.

De entre quienes **afirman haberlo presenciado** destacan que los principales motivos han sido: **meterse con alguien por su raza (49,5%), por ser persona extranjera (47,6%) ser mujer (45,5%)** o a personas con diferentes orientaciones sexuales (44,3%). Es reseñable como indagando sobre las razones que motivan ese odio, tanto los hombres como las mujeres aludan a que en buena parte lo han visto hacia las mujeres.

En cuanto a los tipos de manifestaciones violentas que las personas jóvenes han experimentado destacan los insultos, desprestigio o desvalorización; bromas sexistas/machistas; solicitar tus redes sociales de manera insistente y amenazas. Existe una importante diferencia por sexo en cuanto al tipo de manifestaciones violentas de las que son objeto las chicas y los chicos de manera diferenciada. Mientras las las chicas afirman haber solitud de redes sociales de manera insistente en un 35,1% los chicos afirman haberlo recibido en un 16,7%. Este dato refuerza el discurso de los/as jugadores que afirman que durante las partidas a las chicas les acosan pidiéndoles su Instagram o red social para contactarles con fines de interacción afectivo sexual. Mientras los chicos afirman en mayor medida recibir insultos 61,7% frente al 31,4% de las chicas estas reciben a menudo bromas machistas en un 33,1%.

Por otro lado, encontramos que las personas jóvenes también reconocen ser perpetradores de odio en alguna medida. Al ser preguntados: “En los últimos 12 meses, durante una partida online multijugador... ¿Con qué frecuencia has enviado tú mismo/a mensajes para ofender a otros jugadores por su raza, sexo, nacionalidad, orientación sexual...?” un 20% del total (sumando las respuestas de la línea de frecuencia entre el 5 y el 10) afirma haberlo hecho. Entre los chicos, sube a un 30% quienes afirman haberlo hecho en el último año mientras que entre las mujeres solo lo afirma el 6,6%. En el otro extremo, el 76,3% afirma de manera rotunda no haberlo hecho nunca, mientras los chicos son mas tibios en esta afirmación en un 44,5%.

#### **◆ Consecuencias psicosociales de estas manifestaciones y reacciones, el género como determinante**

La percepción general de los efectos que el odio o la violencia les ha podido provocar tras experimentar estas situaciones difiere de una manera abrumante entre chicos y



### **32 BITS: Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha,**

chicas. De manera general existe una minimización de estas consecuencias, en torno a un 40% de la muestra afirma que no les influye para nada vivir estas situaciones y que no le ponen atención. Si realizamos un análisis con mayor detalle vemos que las chicas **experimentan estrés, ansiedad social (temor a ser observado y juzgado por los demás) y ansiedad y nerviosismo en porcentajes cercanos al 20% y baja autoestima en un 14,7%**. Mientras tanto los chicos solo afirman estrés en un 11,4% y el 49,4% afirma no experimentar ninguna de las anteriores (ni de todo el listado propuesto).

Es importante que determinados tipos de comportamientos violentos y de odio pueden tener efectos diferenciados por género. Generalmente las mujeres en los videojuegos son consideradas como intrusas y el desarrollo de sus habilidades como jugadoras es más analizado y juzgado por el resto. Esto conlleva una presión extra a la que ya añaden algunos juegos de manera natural.

Esto se hace patente cuando se les pregunta si “después de haber sufrido alguna situación de odio o violencia, **¿has dejado de jugar a algún videojuego multijugador online?**” **un 20,5% de las mujeres que responden afirman** que sí lo hicieron a lo que se suma un 15,2% que no está segura (frente al 11% de los chicos en la misma situación). Un 80,4% de los chicos afirma de manera rotunda que nunca ha abandonado por esta cuestión mientras el 58,9% de las chicas habría hecho lo mismo. Una diferencia reseñable.

En cuanto a los **mecanismos y recursos del entorno** usados a los que se acude tras haber vivido una situación así volvemos a encontrar diferencias importantes, los chicos afirman en un 80,1% no haber acudido a solicitar ningún tipo de ayuda o soporte en el entorno mientras que las chicas hicieron lo mismo en el 68,8% de los casos. En cuanto a las medidas usadas en mayor medida por las mujeres, destacan contárselo a una amiga/o (21%) o a la familia (10%).

Cuando se indaga sobre qué **tipo de respuestas han tenido a estas situaciones**, si lo han denunciado o puesto en conocimiento de alguien volvemos a encontrar diferencias en las respuestas. Los chicos afirman haberlo denunciado de manera más amplia en un 38,9% mientras 22,8% de las chicas lo ha hecho y un 14% de ellas afirma no saber como hacerlo mientras solo un 1,9% de los chicos lo desconoce.

Los hombres utilizan de manera general los sistemas de denuncia ofrecido por los videojuegos a los que juegan, un 96,9% así lo afirma (frente 77,4% de las chicas). Así el 14% de las chicas afirma no haberlo hecho. Estas cifras también pueden estar relacionadas con el grado de satisfacción con las soluciones aportadas por las empresas. El 23% de las chicas está nada satisfecha con la respuesta (en general no se muestran satisfecha en sumatorio de respuestas entre el 1 y el 4 en un 52,85%). Mientras los hombres que no se muestran satisfechos son el 9,7% (38,2%).



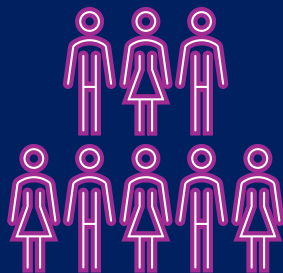
### **32 BITS: Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha,**

Profundizando sobre los motivos que ellas y ellos perciben como fundamentales y **que hacen que las personas no denuncien** estas situaciones destacan, entre las mujeres que “la mayoría de las víctimas no reconocen la violencia online a tiempo” en un 44,1% o que “las víctimas no suelen estar familiarizadas con el procedimiento de denuncia de la violencia online” en un 36,6% o por último que “la mayoría de las víctimas considera que debe mantener su experiencia para sí misma o compartirla sólo con su familia y entorno” con un 32,3%. Mientras, los hombres que “las víctimas no confían en las instituciones” o también que no reconocen la violencia online a tiempo” ambas afirmaciones con un 23,8% de las respuestas masculinas.

Tanto hombres como mujeres afirman que la minimización de este tipo de situaciones es bastante común y que la mayoría no suele darle importancia porque saben que es “normal” en este contexto. Muchas personas han respondido de manera abierta con esta cuestión en el apartado en el que se les permitía escribirlo.

#### **♦ Los videojuegos como espacios sexistas o espacios estereotipados**

Las mujeres consideran en mayor medida que los muchos videojuegos son sexistas, discriminatorios y/o muestran una imagen estereotipada de las mujeres. Habiendo sido valorado en una escala Likert de 10 puntos, las mujeres hacen esta afirmación con una media de 6,20 puntos frente a los 4,35 que informan los hombres. De quienes consideran esto afirman que muestran personajes femeninos hipersexualizados o consideran a la mujer como un simple cuerpo (vestimenta, desnudos, rasgos físicos sexualizados, prostitución...) en un 82,9% del total ( porcentaje que asciende al 87,5% de las mujeres que piensan esto), también afirman que muchos videojuegos “muestran personajes femeninos con rasgos de personas dependientes (necesitan hombres, se muestran indefensas, frágiles...)” en un 50,2% de la muestra ( y el 58,1% de las mujeres piensa esto).



## **1.2 VOCES Y EXPERIENCIAS: LO QUE REVELAN LAS ENTREVISTAS Y LOS GRUPOS DE DISCUSIÓN**

Más allá de los números, las historias, percepciones y reflexiones individuales nos ayudan a comprender la realidad de las experiencias de las mujeres jugadoras online y de



Unión Europea  
Fondo Europeo  
de Desarrollo Regional  
"Una manera de hacer Europa"



Castilla-La Mancha



Universidad de  
Castilla-La Mancha

### ***32 BITS: Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha,***

los contextos de videojuegos. En esta sección, presentamos los hallazgos obtenidos a través de entrevistas semiestructuradas y grupos de discusión, donde las participantes han compartido sus vivencias, opiniones y emociones en torno al tema investigado. Este enfoque cualitativo nos permite captar matices, entender las motivaciones detrás de ciertas actitudes y profundizar en los significados que las personas otorgan a sus experiencias.

Entre los resultados, cabe destacar que en los MMO se reproducen esquemas de género y relaciones asimétricas que perpetúan el odio de contenido misógino en los espacios online. Las jugadoras informan que sufren violencia al ser insultadas con el uso de patrones centrados en la apariencia física, hipersexualización o comentarios sexistas desiguales en comparación con los jugadores masculinos, perpetuando patrones androcéntricos. Se propone estudiar las implicaciones sociales de estos resultados para arbitrar respuestas sociales y educativas. Se encontraron los siguientes resultados de manera estructurada:

#### ***◆ Violencia digital y misoginia en los videojuegos***

Las jugadoras entrevistadas han descrito que, en cuanto su género es identificado dentro del juego, se enfrentan a una serie de ataques que combinan **insultos, burlas y acoso sexual**. Las agresiones verbales suelen centrarse en:

- **Su capacidad para jugar**, cuestionada con frases como "vete a la cocina" o "seguro que te está ayudando un hombre".
- **Su apariencia física**, con comentarios despectivos o sexualizados.
- **El uso de insultos sexistas y humillantes**, que buscan descalificarlas y expulsarlas de la partida
- **Sexismo benevolente**: actitudes paternalistas, donde se las trata como si necesitaran protección o ayuda para jugar.

Esta violencia se intensifica en juegos altamente competitivos, donde la presencia femenina sigue viéndose como una intrusión. Algunas jugadoras relatan que, en ciertos entornos, ser mujer equivale a recibir ataques constantes, sin importar su nivel de habilidad. Muchos jugadores masculinos perciben la creciente presencia de mujeres en los videojuegos como una amenaza, lo que refuerza las dinámicas de exclusión y violencia.

#### ***◆ Ocultamiento de identidad y estrategias de protección***

Para evitar ataques, muchas jugadoras optan por ocultar su género utilizando **nombres neutros o masculinos** en el juego. También recurren a estrategias como ignorar o bloquear a los agresores. Sin embargo, esto no resuelve el problema de fondo ni evita la





## **32 BITS: Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha,**

constante exposición a discursos de odio.

### ◆ **Factores que perpetúan el problema**

Las participantes coinciden en que la cultura del videojuego fomenta la impunidad ante el acoso y la misoginia. Han señalado tres razones principales:

- **El anonimato en línea**, que permite a los agresores actuar sin miedo a consecuencias.
- **La normalización de la violencia verbal**, justificada como parte del “ambiente competitivo” del juego.
- **La ineficacia de los sistemas de denuncia**, que no protegen a las víctimas ni castigan de manera efectiva a los infractores.

Las mujeres entrevistadas han expresado que, aunque las plataformas cuentan con herramientas para reportar comportamientos abusivos, su uso no siempre garantiza una respuesta efectiva. En la mayoría de los casos, las sanciones tardan demasiado en aplicarse o simplemente no ocurren. Paradójicamente, han observado que las prohibiciones más rápidas y severas suelen aplicarse a jugadores que afectan la dinámica del juego (por ejemplo, *troleo* o trampas) más que a quienes ejercen acoso sexista.

### ◆ **Impacto psicosocial- Las consecuencias**

Las experiencias de acoso generan **estrés, ansiedad y sensación de inseguridad** en las jugadoras, que en algunos casos optan por abandonar el juego. Esta exclusión forzada refuerza la brecha de género en los videojuegos y limita la participación de las mujeres en espacios de socialización digital.



### ◆ **Respuestas y posibles soluciones: “Si la plataforma no nos protege, nos protegemos entre nosotras”**

Ante la falta de medidas efectivas, las jugadoras han destacado que han encontrado apoyo en comunidades dentro del propio juego. Estas redes permiten compartir experiencias, advertir sobre jugadores tóxicos y generar espacios más seguros. Algunas de ellas han mencionado que formar parte de grupos de mujeres gamers les ha dado herramientas para enfrentar la violencia digital y continuar disfrutando de los videojuegos sin sentirse solas.

Sin embargo, muchas expresan una sensación de resignación y agotamiento. Aunque intentan ignorar o reportar los ataques, siguen enfrentando un entorno hostil que las obliga a defenderse constantemente. Algunas han confesado que, ante el desgaste emocional que supone esta violencia reiterada, han optado por reducir sus horas de juego o



Unión Europea  
Fondo Europeo  
de Desarrollo Regional  
“Una manera de hacer Europa”



Castilla-La Mancha



Universidad de  
Castilla-La Mancha

## **32 BITS: Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha,**

abandonarlo por completo. Así, las jugadoras han desarrollado **estrategias comunitarias** para protegerse, **creando redes de apoyo dentro del propio juego**.

Sin embargo, siguen demandando cambios estructurales, como:

- **Medidas más efectivas por parte de las plataformas**, con sanciones claras para el acoso y el sexismo.
- **Mayor sensibilización y educación** sobre el problema, tanto en el ámbito digital como en el educativo.
- **Mayor presencia de modelos femeninos en la industria** del videojuego, desde el diseño hasta la representación de personajes.

### ◆ ***Conclusión: un problema que requiere acción***

La presencia y expansión de los discursos de odio en el contexto online es una realidad que afecta a las personas jóvenes, también en los espacios de ocio y entretenimiento. Desarrollar estrategias para prevenirlo y atajarlo es fundamental para evitar una cultura del odio generalizada y normativizada entre jóvenes. El estudio confirma que los videojuegos, especialmente los MMO, reflejan y refuerzan desigualdades de género presentes en la sociedad. La violencia digital contra las mujeres en estos espacios es un problema estructural, no aislado. Para combatirlo, es necesario un **enfoque integral que involucre empresas de videojuegos, instituciones educativas y políticas** de regulación más eficaces.

Combatir el sexismo en los videojuegos no solo beneficiará a las jugadoras, sino que contribuirá a crear comunidades más seguras y saludables para todos los usuarios.

### **INFORMACIÓN Y CONTACTO**

Si necesitas ampliar la información sobre la investigación puedes contactar con:

Beatriz Esteban Ramiro: [beatriz.esteban@uclm.es](mailto:beatriz.esteban@uclm.es)

<https://www.32bits.es/>



*Cualquier información extraída de este documento debe citarse adecuadamente siguiendo la siguiente referencia:*

Moreno-López, R., Esteban-Ramiro, B., Fernández-De Castro, F., Díaz-García, O., Said Hung, E., Fernández-Montaña, F., y Arroyo-López, C. (2025). *32 BITS: Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha-* Informe de Conclusiones.



Unión Europea  
Fondo Europeo  
de Desarrollo Regional  
"Una manera de hacer Europa"



Castilla-La Mancha



Universidad de  
Castilla-La Mancha