



# SESGOS DE GÉNERO Y PERCEPCIÓN DEL SEXISMO EN EL ENTORNO DE VIDEOJUEGOS MMO

Gender Bias and Perceptions of Sexism in the MMO Gaming Environment

BEATRIZ ESTEBAN-RAMIRO (BEATRIZ.ESTEBAN@UCLM.ES)<sup>1</sup>

ROBERTO MORENO-LÓPEZ (ROBERTO.MORENO@UCLM.ES)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidad de Castilla-La Mancha, España

---

## KEYWORDS

MMOs  
Gender  
Youth  
Women  
Videogames  
Sexism  
Identity

---

## ABSTRACT

*This study analyses gaming practices, the use of anonymity strategies and the perception of sexism in online multiplayer video games. Based on a survey of N= 925 16-29 year olds, significant sex/gender differences are identified. The results showed a greater tendency among women and people of other genders to protect their identity and to identify stereotypes and discriminatory dynamics, which underlines the need to apply a gendered approach to the study of MMOs.*

---

## PALABRAS CLAVE

MMO  
Género  
Jóvenes  
Mujeres  
Videojuegos  
Sexismo  
Identidad

---

## RESUMEN

*Este estudio analiza las prácticas de juego, el uso de estrategias de anonimato y la percepción de sexismo en videojuegos multijugador online. A partir de una encuesta aplicada a N= 925 de entre 16 y 29 años, se identifican diferencias significativas según el sexo/género. Los resultados muestran una mayor tendencia entre mujeres y personas de otros géneros a proteger su identidad y a identificar estereotipos y dinámicas discriminatorias, lo que subraya la necesidad de aplicar un enfoque de género en el estudio de los MMOs*

Recibido: 15 / 03 / 2026

Aceptado: 19 / 06 / 2026

## 1. Introducción

En los últimos años, los videojuegos masivos multijugador online (MMOs) se han consolidado como uno de los espacios digitales más relevantes para el ocio y también para la socialización, especialmente entre jóvenes y adolescentes (Shaw, 2012; Ruberg & Shaw, 2017).

Estos espacios digitales, trascienden las fronteras físicas y se han convertido en plataformas de interacción global, ofrecen oportunidades para la colaboración, el aprendizaje y la comunicación, pero también presentan riesgos inherentes relacionados con la propagación de conductas violentas y la vulneración de derechos humanos (Da Silva & Ifa, 2022; Donoso-Vázquez, 2018; Fernández-Montaña, 2024). La creciente digitalización y el avance tecnológico han generado nuevos retos, como la violencia de género en línea, la discriminación y la proliferación de discursos de odio, especialmente en entornos digitales (Liby et al., 2023). De esta manera, su potencial como entornos inclusivos y democráticos ha sido cuestionado por investigaciones que advierten sobre la persistencia de dinámicas discriminatorias vinculadas al género, la orientación sexual o el origen étnico (Nakamura, 2022; Salter & Blodgett, 2017; Lynch et al., 2016).

La popularidad de los videojuegos online, especialmente entre jóvenes varones, ha convertido estos espacios en escenarios donde las interacciones están marcadas por sesgos de género (Esteban-Ramiro et al. 2025). Esto no solo refleja profundas desigualdades en las relaciones dentro de los videojuegos (Makarova & Makarova, 2019; Valdés-Argüelles et al., 2024), sino que también contribuye a la normalización y extensión de la violencia de género más allá del ámbito digital, impactando la vida cotidiana de muchas mujeres (Santana, 2020). Aunque el acceso a los videojuegos online ha estado tradicionalmente masculinizado, la presencia femenina es cada vez mayor pero las dinámicas de participación no se dan de una manera equilibrada lo que evidencia la necesidad de abordar los retos asociados a la igualdad y la inclusión en estos entornos (Kuss et al., 2022; Vermeulen et al., 2021).

Estudios recientes indican que los ataques motivados por origen racial, nacionalidad, género y orientación sexual son percibidos como los más frecuentes en los videojuegos online (Doring et al., 2022). La persistencia de discursos sexistas y prácticas excluyentes en plataformas multijugador afecta especialmente a mujeres y personas con identidades sexuales y de género no normativas (Cote, 2020; Fox & Tang, 2017), lo que ha impulsado una creciente producción académica centrada en la violencia simbólica y la exclusión en entornos digitales lúdicos (Gray, 2014; Salter & Blodgett, 2017). En esta misma línea, la violencia y toxicidad en títulos populares como *League of Legends* continúa siendo una preocupación relevante, Aguerri et al. (2023) encontraron un alto porcentaje de partidas marcadas por comportamientos disruptivos, con repercusiones tanto en la experiencia de juego como en la efectividad de las políticas de moderación de contenido.

Así, se está constatando la existencia de patrones de interacción que normalizan y minimizan la violencia, el discurso de odio y la discriminación en línea dirigida de forma concreta hacia determinados grupos, representando una amenaza directa para la equidad y la cohesión social (Costa et al., 2021; Pohjonen & Udupa, 2017). El ciberodio, amplificado por la sobreinformación, la viralización y el alcance masivo, incrementa su potencial dañino y dificulta su control (Makarova & Makarova, 2019), mientras que el anonimato y la sensación de impunidad en los entornos digitales favorecen la propagación de mensajes ofensivos y la repetición de comportamientos hostiles, lo que evidencia la necesidad de adoptar enfoques multidisciplinares para la protección de los derechos fundamentales. Las investigaciones sobre el discurso de odio en videojuegos han evidenciado su impacto en la reproducción de comportamientos y discursos discriminatorios. Por ejemplo, el trabajo de Obermaier y Schmuck (2022) identificó seis perfiles de jóvenes víctimas, señalando la influencia de factores como el género, el origen migratorio, la religión y la edad. Estas evidencias también han impulsado a su vez algunas iniciativas que abordan la necesidad de estrategias preventivas como la gamificación propuesta por el

proyecto *Play Your Role: Gamification Against Hate Speech*, que promueve espacios de diálogo y concienciación (Costa et al., 2021).

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

El análisis de los videojuegos online es esencial para comprender y transformar las dinámicas de exclusión y violencia que aún persisten en estos entornos, que se han convertido en espacios clave para la expresión y exploración de la identidad, especialmente entre jóvenes y adolescentes. No obstante, lejos de ser neutrales, estos espacios digitales reproducen jerarquías tradicionales de género y sexualidad, moldeadas por normas heteronormativas que determinan lo que se visibiliza, tolera o sanciona en las interacciones virtuales (Nakamura, 2013; Cover, 2012).

A pesar de que las mujeres supongan ya la mitad de las personas jugadoras, por ejemplo, en el contexto de España (AEVI, 2024) en lo relativo al diseño y representación, persisten las imágenes estereotipadas de los personajes femeninos como objetos sexuales, cuidadoras o princesas que esperan ser salvadas (rol sumiso), en contraste con personajes masculinos que encarnan rasgos hiper masculinos de salvador, héroe o fortaleza (Melzer, 2018; Santana, 2020). Además, las jugadoras en determinados contextos reportan altos niveles de sexismo, acoso, abuso verbal y amenazas (Fox et al., 2018), con un 36,4% de ellas informando haber sufrido abuso verbal mientras jugaban, aunque el 86,3% no consideró dejar de jugar por ello, y un 34% de hombres admitió haber presenciado este tipo de agresiones por razones de género (Santana, 2020). Por otro lado, la identificación de jugadores masculinos con personajes violentos y sexistas en videojuegos se ha relacionado con el fortalecimiento de creencias masculinas tradicionales, lo que puede disminuir la empatía hacia las víctimas femeninas de violencia (Gabbadini et al., 2016). Además, los daños derivados de la violencia facilitada por la tecnología afectan de manera desproporcionada a mujeres jóvenes, quienes están sobrerrepresentadas como víctimas, especialmente en contextos de violencia sexual digital (Henry & Powell, 2018).

Los videojuegos online no son únicamente espacios de ocio, sino también se tornan como territorios simbólicos donde se representan y negocian relaciones de poder (Shaw, 2014), reforzando a través del diseño de personajes, la narrativa y la interacción entre jugadores, estereotipos de género y roles patriarcales que convierten a mujeres y personas LGTBIQ+ en blanco frecuente de hostigamiento, desde comentarios despectivos hasta amenazas directas, generando ambientes excluyentes y violentos (Gray et al., 2018; Salter & Blodgett, 2012).

Ante esta realidad, el crecimiento de los videojuegos y plataformas en línea plantea tanto desafíos como posibilidades, lo que evidencia la necesidad urgente de aplicar medidas integrales que aseguren igualdad real y protección efectiva en todos los espacios, incluidos los digitales. No obstante, aún persiste una limitada investigación que aborde de forma interseccional variables como género, orientación sexual y edad, lo que limita una comprensión integral de las diversas experiencias juveniles en estos contextos.

### **1.1. Objetivos**

Teniendo en cuenta este marco teórico, el presente estudio propone un análisis sobre las experiencias de las personas jóvenes en el ámbito de los videojuegos multijugador online teniendo en cuenta las diferencias en cuanto a las vivencias según el sexo/ género autoidentificado. Para ello se persiguieron los siguientes objetivos:

- Explorar las prácticas de juego y ocultamiento de identidad en videojuegos online, identificando diferencias entre grupos según variables sociodemográficas.
- Examinar la percepción del sexismo en los videojuegos y comparar experiencias sexistas y violentas en función del sexo/ género.

Se pretendía así explorar evidencia empírica al debate sobre videojuegos y discriminación, visibilizando las diferentes vivencias y percepciones en los entornos de videojuego online.

## **2. Diseño y Método**

El objeto de esta investigación es el análisis de las dinámicas de género en entornos de videojuegos multijugador online (MMOs), desde la perspectiva de las experiencias diferenciales de participación, ocultamiento de identidad y exposición a situaciones sexistas o violentas, tomando como eje de observación la variable sexo/género de las personas jugadoras. Desde esta perspectiva, el estudio se centra en cómo los entornos virtuales de juego reproducen o cuestionan estructuras sociales de desigualdad y exclusión, específicamente en relación con los sesgos de género y las formas de violencia simbólica o explícita que pueden manifestarse en estas comunidades digitales.

Este estudio aplicó un enfoque cuantitativo de carácter exploratorio-descriptivo. Se llevó a cabo un diseño transversal, ya que la recogida de información se llevó a cabo durante 2024 para una muestra determinada.

Los resultados que se exponen en este trabajo forman parte de un estudio más amplio que aplicó metodología mixta «32 BITS Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha», financiado por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha y los Fondos Europeos FEDER.

La hipótesis de partida sostiene que la experiencia de mujeres y varones en los videojuegos multijugador online es diferente y está condicionada por sesgos de género del propio entorno. Así, se detallan dos hipótesis concretas: H1. Existen diferencias en el ocultamiento de identidad en videojuegos online en función del sexo/género de los jugadores. H. 2. Las mujeres reportan una mayor percepción del sexismo en los videojuegos que los hombres.

### **2.1. Muestra**

La muestra utilizada en este estudio fue de carácter cuantitativo, empleando la técnica de encuesta para la recopilación de datos. Se logró obtener un N=1.049 casos válidos, procedentes de las cinco provincias de la región de Castilla-La Mancha. Para las variables que integran este estudio, se seleccionó una submuestra de N=925 personas que constituyeron la unidad de análisis teniendo en cuenta que contestaron de forma afirmativa a haber jugado o presenciado-interactuado en videojuegos online durante los últimos 12 meses antes de la realización del cuestionario, se desecharon el resto de los casos para estos análisis. Todas las personas participantes del estudio tenían entre 16 y 29 años.

El muestreo fue de tipo intencional, principalmente a través del contacto con centros educativos que se eligieron de manera aleatoria de toda la región. El cuestionario fue autoadministrado en formato online con apoyo del equipo investigador en las aulas. La muestra se obtuvo con una confianza del 95% y un margen de error de  $\pm 2,5\%$ . Los datos sociodemográficos y las respuestas al cuestionario sobre violencia digital fueron recabados, permitiendo una representación válida del grupo de estudio.

En cuanto a las características principales, se obtuvo que: el 44,7% se identificó como hombre, el 53,6% como mujer, el 1% como otras opciones y el 0,8% prefirió no responder. Un 8,6% tiene menos de 16 años, el 86% está entre 16 y 24 años, el 3% entre 25 y 29 años y el 2,5% supera los 29 años. El 90,2% posee exclusivamente nacionalidad española, mientras que el 4,4% la combina con otra nacionalidad (rumana, peruana, argentina, ecuatoriana, colombiana, etc.). En cuanto a orientación sexual, el 81,7% se considera heterosexual, el 3,4% homosexual, el 8,4% bisexual, el 2,8% otras orientaciones y el 3,7% no sabe o no contesta.

### **2.2. Variables de estudio e instrumento**

Las variables principales del estudio se relacionaron con los objetivos e hipótesis. Se realizó un cuestionario ad hoc integrado por 51 preguntas extraídas de otros trabajos validados. Con ello se

configuraron finalmente 9 bloques temáticos. Para este trabajo se seleccionaron las siguientes variables y categorías de estudio:

1. Variables sociodemográficas: sexo-género
2. Prácticas de juego MMO (seis preguntas) se basaron en la investigación realizada por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2022) y Arroyo-López et al. 2021. Frecuencia de juego online; Participación en MMOs; títulos populares: tiempo dedicado al juego
3. Estrategias de ocultación de identidad en los videojuegos (siete preguntas) se basaron en los estudios de Wachs y Wright (2018).
4. Percepción del sexismo: escala Likert sobre frecuencia de observación y vivencia. Y sobre percepción de sexismo en la configuración de los videojuegos: Nivel de acuerdo con la idea de que los videojuegos son sexistas y argumentos percibidos del sexismo (hipersexualización, roles secundarios, violencia simbólica, ausencia de protagonistas femeninas, etc.) (basadas en Donoso et al., (2018) y Santana, 2020).

El cuestionario se compuso por algunas preguntas de respuesta categórica, aunque la mayoría de ellas evaluaban el grado o la frecuencia de acuerdo utilizando una escala Likert, con valores que iban del 1 (nunca) al 10 (muy a menudo) o del 1 (nada de acuerdo) al 10 (muy de acuerdo). El instrumento final tuvo un índice de fiabilidad de  $\alpha=0,718$  (alfa de Cronbach).

Durante el análisis se verá que se describe la comparativa por sexo/género. No se usan de manera indistinta, pero se expresan de esta manera porque se pidió que las personas participantes se autoidentificaran con sexo o género teniendo en cuenta otras opciones de autoidentificación.

### 3. Trabajo de Campo y Análisis de Datos

El trabajo de campo fue posible a través de la colaboración de centros educativos de toda la región, incluyendo Institutos de Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Educación de personas adultas de las cinco 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. Los cuestionarios fueron autoadministrados y completados en línea, con apoyo en el aula, en aproximadamente 15 minutos, a través de un enlace QR facilitado durante sesiones presenciales. Se obtuvo el consentimiento informado para la participación voluntaria y anónima, cumpliendo en todo momento con la legislación vigente en materia de protección de datos.

El procedimiento de investigación fue aprobado por el Comité de Ética de la Universidad de Castilla-La Mancha, obteniendo resolución favorable. En todo el proceso se garantizó la confidencialidad de los datos (anonimización) y el cumplimiento de los principios éticos en la investigación social.

El análisis de datos se realizó con el programa IBM SPSS Statistics 29.0.1.0. Se recurrió a técnicas de estadística descriptiva, incluyendo el cálculo de medias, medianas y desviaciones estándar diferenciadas por sexo/género. Este procedimiento facilitó la detección de diferencias relevantes en la percepción y experiencia según el sexo de las personas encuestadas. Asimismo, se incorporaron los percentiles 25 y 75, lo que permitió una comprensión más detallada de la distribución de los datos. El percentil 25 (Q1) señala el valor por debajo del cual se encuentra el 25% de los casos con puntuaciones más bajas, mientras que el percentil 75 (Q3) marca el umbral bajo el cual se agrupan el 75% de las observaciones.

### 4. Resultados y discusión

#### 4.1. Prácticas de juego: experiencia, frecuencia, hábitos y tipos de juego

A continuación, se presentan los resultados relacionados con las prácticas de juego de las personas encuestadas, incluyendo su experiencia, frecuencia, hábitos y preferencias en cuanto a los tipos de videojuegos. Estos datos permiten contextualizar el perfil lúdico de la muestra y

establecer relaciones con otras variables del estudio, viendo las diferencias en cuanto los hábitos de juego.

#### **4.1.1. Tipo de videojuegos online jugados**

El análisis de los tipos de videojuegos online jugados revela patrones diferenciados según el sexo/género de las personas encuestadas. En términos generales, los videojuegos de acción son los más populares, superando el 70% de preferencia en el total de la muestra y destacándose especialmente entre los hombres. Los géneros de estrategia y los *First Person Shooter* (FPS) también presentan altos niveles de popularidad, predominando de manera significativa en el grupo masculino, mientras que las mujeres muestran un menor interés por estos tipos de juego.

Por el contrario, los juegos de aventura y deporte exhiben una distribución más equilibrada entre géneros. Las mujeres tienden a inclinarse ligeramente más por los juegos de aventura, mientras que los hombres mantienen una mayor preferencia por los de deporte. En cuanto a los juegos de carreras y de rol, es destacable que el grupo identificado como «Otros» (personas que no se reconocen dentro del binomio hombre/mujer) muestra una afinidad notable, especialmente por los juegos de rol, con una preferencia cercana al 50%, aunque la representación porcentual de la muestra para este grupo no sea significativa.

Los géneros familiares entre los menos seleccionados, con porcentajes inferiores al 25% en todos los subgrupos. Sin embargo, resulta especialmente significativo el porcentaje elevado de mujeres (alrededor del 60%) que optan por la respuesta «No sé/No quiero decir», lo que podría interpretarse como una menor identificación con los géneros tradicionales de videojuegos o una menor implicación en el juego online.

Estos resultados evidencian diferencias relevantes en las preferencias de videojuegos según el género. Asimismo, la considerable proporción de mujeres que no se reconocen en las categorías propuestas sugiere la conveniencia de replantear las tipologías de juegos ofrecidos, ampliando la diversidad de experiencias lúdicas.

#### **4.1.2. Percepción del género en las partidas: ¿Juegas más con chicos o chicas?**

El análisis de la percepción sobre la composición de género en los videojuegos online muestra una tendencia clara: la mayoría de las personas encuestadas considera que los hombres son el grupo más numeroso en estos espacios. Esta percepción supera el 70% en el total de la muestra y alcanza valores aún más elevados en el grupo de personas identificadas con géneros no binarios. Aunque esta opinión es compartida por todos los subgrupos, entre las mujeres se registra un porcentaje ligeramente inferior, en torno al 60%.

Las opciones «No estoy seguro/a» y «Misma cantidad de hombres y mujeres» presentan frecuencias menores, oscilando entre el 10% y el 20% según el grupo, lo que indica que, si bien existe cierta percepción de equidad o incertidumbre, estas posturas son claramente minoritarias. Las respuestas que indican una mayoría de mujeres o que prefieren no responder se sitúan por debajo del 10% en todos los casos, lo que refuerza la idea de que la percepción de una presencia femenina dominante es excepcional entre los y las participantes.

Estos resultados evidencian una percepción ampliamente compartida de predominio masculino en los entornos de juego online, lo que podría repercutir en la forma en que diferentes géneros se relacionan con estos espacios.

#### **4.2. Estrategias de identidad y anonimato en videojuegos multijugador online**

En cuanto a la distribución de respuestas sobre si las demás personas saben el género del jugador en videojuegos multijugador online, como vemos en la Tabla 1, se observa una notable variabilidad según el sexo/género de los participantes. La opción «Sí, siempre» fue seleccionada por el 22,8% del total, con una frecuencia ligeramente mayor entre los hombres (24,8%) y personas de otros géneros (23,5%), mientras que entre las mujeres esta cifra desciende al 20,3%. La respuesta «Sí, en muchos juegos» alcanzó un 16,9% del total, siendo más habitual

entre los hombres (20%) y menos frecuente en mujeres (13,4%) y personas de otros géneros (11,8%). Por su parte, la opción «Sí, en algunos juegos» presenta una distribución relativamente uniforme, con un 18,8% en el total y pequeñas variaciones entre subgrupos.

Destaca especialmente la opción «No, nunca», seleccionada por el 35,3% del grupo «Otros», frente al 14,9% entre hombres y al 17,1% entre mujeres, lo que sugiere una mayor tendencia al anonimato entre quienes no se identifican con el binomio hombre/mujer. Las respuestas «Sí, pocas veces» y «No sé qué decir» muestran porcentajes intermedios, mientras que «Prefiero no contestar» apenas se registra, salvo en el grupo «Otros» (5,9%).

**Tabla 1:** Cuando juegas a videojuegos multijugador online, ¿las demás personas saben cuál es tu género/sexo (hombre, mujer, etc.)? Distribución de respuestas

Respuesta	Total (%)	Hombre (%)	Mujer (%)	Otros (%)
Sí, siempre	22.8	24.8	20.3	23.5
Sí, en muchos juegos	16.9	20.0	13.4	11.8
Sí, en algunos juegos	18.8	17.0	21.1	17.6
Sí, pocas veces	15.6	14.4	17.4	5.9
No, nunca	16.3	14.9	17.1	35.3
No sé qué decir	9.1	8.5	10.3	0.0
Prefiero no contestar	0.5	0.5	0.3	5.9

Fuente: Elaboración propia, 2026.

#### 4.2.1. Frecuencia de la ocultación de identidad

Continuando con el análisis, se solicitó a los participantes que indicaran con qué frecuencia utilizan otras características personales para ocultar su identidad en videojuegos online. La Tabla 2 presenta los resultados diferenciados por el total de la muestra y por subgrupos de género (hombres, mujeres y personas de otros géneros). La mayoría de los encuestados afirmó no emplear nunca este tipo de estrategias, con un 57,0% en el total, porcentaje que es más elevado entre los hombres (63,5%) y algo menor entre las mujeres (48,9%) y el grupo «Otros» (58,8%).

A medida que aumenta la frecuencia en la escala (del 2 al 9), los porcentajes tienden a disminuir, aunque se observa una mayor inclinación entre las mujeres a recurrir a estas estrategias de manera ocasional, especialmente en los niveles intermedios de la escala. Es especialmente significativo que la opción «Muy a menudo» (valor 10) fue seleccionada por el 6,2% del total, alcanzando el 17,6% en el grupo «Otros» y el 7,4% entre mujeres, en contraste con el 4,8% de los hombres. Asimismo, el grupo «Otros» también presenta un porcentaje elevado en la opción 5 (17,6%), lo que sugiere una mayor propensión a ocultar su identidad a través de otros rasgos personales.

**Tabla 2:** Frecuencia con la que los jugadores utilizan otras características personales para ocultar su identidad

Frecuencia	Total (%)	Hombre (%)	Mujer (%)	Otros (%)
Nunca	57.0	63.5	48.9	58.8
2	7.6	7.3	8.0	5.9
3	6.8	4.4	10.3	0.0
4	3.9	2.5	5.7	0.0
5	7.0	7.6	5.7	17.6
6	3.2	3.0	3.7	0.0
7	3.6	3.2	4.3	0.0
8	3.5	2.8	4.6	0.0
9	1.1	0.9	1.4	0.0
Muy a menudo (10)	6.2	4.8	7.4	17.6

Fuente: Elaboración propia, 2026.

#### 4.2.2. Características de identidad ocultadas en videojuegos

La Tabla 3 presenta la proporción de personas jugadoras de videojuegos online que reportan ocultar diversas características de su identidad, diferenciando entre el total de la muestra y los subgrupos de hombres, mujeres y personas de otros géneros. En general, la característica más frecuentemente ocultada es el sexo, con un 31.6% del total, aunque esta tendencia es mucho más marcada entre las mujeres (45.8%) y el grupo «Otros» (42.9%), en contraste con los hombres (15.1%). La nacionalidad es la segunda característica más comúnmente ocultada (24.1% en total), con porcentajes similares entre hombres y mujeres, pero menor en el grupo «Otros» (14.3%).

Respecto a la orientación sexual, un 16.8% del total reporta ocultarla, con una frecuencia ligeramente mayor en hombres (18.9%) que en mujeres (15.6%), y ninguna respuesta afirmativa en el grupo «Otros». Las características relacionadas con la religión, raza, grupo étnico y discapacidad son ocultadas por una proporción menor de participantes, aunque los hombres tienden a reportar una mayor ocultación de estas características en comparación con mujeres y personas de otros géneros. Llama la atención que la opción «Otras» es seleccionada por el 31.6% del total, siendo especialmente alta entre el grupo «Otros» (57.1%), lo que sugiere que existen otras dimensiones de la identidad relevantes para estos jugadores que no están reflejadas en las categorías tradicionales, aunque se debe tomar con cautela por la baja representatividad de este grupo sobre el total de la muestra.

Por último, un 21.4% del total prefiere no responder a la pregunta, con una mayor proporción entre los hombres (25.8%) que entre mujeres (17.9%) y personas de otros géneros (14.3%).

**Tabla 3:** Características de identidad ocultadas en videojuegos

Característica Ocultada	Total (%)	Hombre (%)	Mujer (%)	Otros (%)
Mi sexo	31.6	15.1	45.8	42.9
Mi nacionalidad	24.1	23.9	24.6	14.3
Mi orientación sexual	16.8	18.9	15.6	0.0
Mi religión	13.6	17.6	10.6	0.0
Mi raza	11.6	15.7	8.4	0.0
Mi grupo étnico	9.0	12.6	6.1	0.0
Mi discapacidad	5.8	9.4	2.8	0.0
Otras	31.6	35.2	27.4	57.1
Prefiero no responder	21.4	25.8	17.9	14.3

Nota. Los porcentajes representan la proporción de participantes que indicaron ocultar cada característica. Los participantes podían seleccionar múltiples opciones, por lo que los porcentajes no suman 100%.

Fuente: Elaboración propia, 2026.

#### 4.2.3. Medidas de ocultación de identidad en mujeres jugadoras

Para profundizar en el análisis de la ocultación de identidad, es necesario tener en cuenta diferentes cuestiones. Se les pregunta en este punto si conocen a mujeres (en tercera persona) que hayan ocultado su identidad con la siguiente pregunta: *¿Has conocido a mujeres que hayan hecho cosas para ocultar que son mujeres (con su avatar, nickname, modulador de voz, micrófono, etc.)?*

Así, la Tabla 4 presenta la frecuencia con la que los y las participantes han conocido a mujeres que han tomado medidas para ocultar su género en videojuegos online, utilizando estrategias como modificar el avatar, el nickname, el uso de moduladores de voz o evitar el micrófono.

Para la exposición de los resultados se acumulan las respuestas de «Sí, siempre», «Sí, en muchos juegos», «Sí, en algunos juegos» y «Sí, pocas veces» que proporciona una interpretación más directa, permitiendo ver patrones más amplios en lugar de centrarse únicamente en detalles específicos de cada respuesta individual. Con ello se permite analizar la frecuencia de jugadores que han sido testigos de mujeres ocultando su género en videojuegos.

En cuanto a la frecuencia con la que los participantes han conocido a mujeres que ocultan su género en los videojuegos online, como se puede ver en la Tabla 4, un 28.9% de los encuestados ha observado este fenómeno en algún grado de frecuencia, acumulando las respuestas «Sí, siempre», «Sí, en muchos juegos» y «Sí, en algunos juegos». Este porcentaje es ligeramente más bajo en el grupo de personas de otros géneros (23.8%), y es más alto en las mujeres (31.2%). Por otro lado, el 14.5% de los participantes ha señalado que esto ocurre «Sí, pocas veces», con una mayor frecuencia en los hombres (16.3%), en comparación con las mujeres (12.4%) y las personas de otros géneros (11.1%).

En cuanto a los que no han observado ninguna vez que las mujeres oculten su género, el 45.8% de los participantes indicó que esto nunca sucede, con una proporción más alta de hombres (50.0%) en comparación con mujeres (41.0%) y personas de otros géneros (38.9%). Finalmente, un 10.9% de los jugadores no supieron qué responder, con una mayor proporción de mujeres (15.9%) y personas de otros géneros (22.2%) indicando incertidumbre sobre la cuestión.

**Tabla 4:** ¿has conocido a mujeres que hayan hecho cosas para ocultar que son mujeres (con su avatar, *nickname*, modulador de voz, micrófono, etc.)?

Frecuencia de ocultación	Total	Hombre (%)	Mujer (%)	Otros(%)
Sí, siempre + Sí, en muchos juegos + Sí, en algunos juegos	28.9	27.3	31.2	23.8
Sí, pocas veces	14.5	16.3	12.4	11.1
No, nunca	45.8	50.0	41.0	38.9
No sé qué decir	10.9	6.4	15.9	22.2

Fuente: Elaboración propia, 2026.

Estos datos revelan que, aunque la mayoría de los jugadores no ha presenciado directamente este comportamiento, hay una parte significativa que sí ha observado a mujeres ocultando su género en los entornos de juego online, especialmente en mujeres, lo que podría estar relacionado con la mayor sensibilidad hacia la discriminación y el acoso.

Para aquellos que manifestaron si conocerlo, se les pregunta por las características usadas para esa ocultación. La Tabla 5 muestra las formas más comunes en que los jugadores ocultan su identidad en videojuegos multijugador online, diferenciando entre el total de la muestra, hombres, mujeres y personas de otros géneros. El método más frecuente es la modificación del *nickname*, con un 76% de los participantes indicando su uso, siendo más común entre las mujeres (78.1%) y ligeramente menos frecuente en los hombres (73.7%) y personas de otros géneros (71.4%).

Otra táctica comúnmente empleada es el uso del avatar, con un 56.2% de los jugadores recurriendo a esta estrategia, siendo especialmente popular entre las mujeres (67%), seguida por los hombres (52%) y personas de otros géneros (42.9%). Desactivar el micrófono también se presenta como una estrategia significativa, utilizada por el 53.6% de los jugadores en total, destacando entre las personas de otros géneros (71.4%) y los hombres (59.1%), mientras que es menos común entre las mujeres (48.2%).

El uso de moduladores de voz es menos frecuente, con un 11.2% de las mujeres y 14.3% de las personas de otros géneros empleándolo, frente a un 9.1% de los hombres. Por último, las respuestas que mencionan el uso de «otra forma» son muy bajas en todos los grupos.

**Tabla 5:** Formas en que las ocultan su identidad en videojuegos multijugador online

Método de ocultación	Total (%)	Hombre (%)	Mujer (%)	Otros (%)
A través de su nickname	76.0	73.7	78.1	71.4
A través de su avatar	59.7	52.0	67.0	42.9
Utilizan modulador de voz	10.3	9.1	11.2	14.3
Desactivan el micrófono	53.6	59.1	48.2	71.4
Otra forma	1.9	3.5	0.4	-

Fuente: Elaboración propia, 2026.

Para finalizar en este apartado, se pidió a las mujeres que habían afirmado haber ocultado su identidad en alguna ocasión en los videojuegos, que explicitaran los métodos que ellas mismas habrían utilizado para ocultar su género en partidas multijugador online. Como podemos ver en la Tabla 6, la estrategia más frecuente es modificar el *nickname* (68.3%), seguida de desactivar el micrófono (54.9%) y cambiar el avatar (50%). El uso de moduladores de voz, otras formas y la preferencia por no contestar son opciones minoritarias (todas en torno al 1.2%), mientras que un 7.3% no sabe qué decir.

**Tabla 6:** Métodos utilizados por mujeres para ocultar su género en partidas multijugador online

Método de ocultación	%
A través de mi nickname	68.3
Desactivo el micrófono	54.9
A través de mi avatar	50.0
No sé qué decir	7.3
Utilizo un modulador de voz	1.2
Otra	1.2
Prefiero no contestar	1.2

Fuente: Elaboración propia, 2026.

Este patrón evidencia que la mayoría de las jugadoras recurre a estrategias que dificultan la identificación de su género. Cambiar el *nickname* y evitar el uso del micrófono son tácticas especialmente efectivas para pasar desapercibidas y proteger su experiencia de juego. La baja frecuencia de uso de moduladores de voz sugiere que las jugadoras prefieren métodos menos invasivos o más accesibles. Estos resultados reflejan que la visibilidad del género en los entornos multijugador online está condicionada por la identidad del jugador. Los hombres tienden a ser más visibles o reconocidos en cuanto a su género.

La adopción de estrategias de ocultación de identidad entre las mujeres y personas de otros géneros, como la modificación del *nickname*, el avatar, o el uso de moduladores de voz, subraya la necesidad de anonimato y protección en espacios donde pueden estar expuestas a acoso y discriminación. Este fenómeno está en línea con estudios recientes que sugieren que las jugadoras, al enfrentarse a dinámicas hostiles, recurren a estrategias de ocultación para minimizar el riesgo de ser atacadas verbalmente o ser objetivadas (Pereira et al., 2020). Además, el trabajo de Hamlen (2021) refuerza que las jugadoras que adoptan un anonimato estratégico se sienten más cómodas al participar, evitando las interacciones sexistas que caracterizan a muchos entornos de juegos multijugador online. Las mujeres y personas de otros géneros, por tanto, buscan formas de escapar de las dinámicas de género que dominan el espacio de juego, algo también identificado en el estudio de Kowert et al. (2021) sobre la necesidad de las jugadoras de crear «escapes» dentro de juegos donde son minimizadas.

### 4.3. Identificación de videojuegos como espacios sexistas y estereotipados

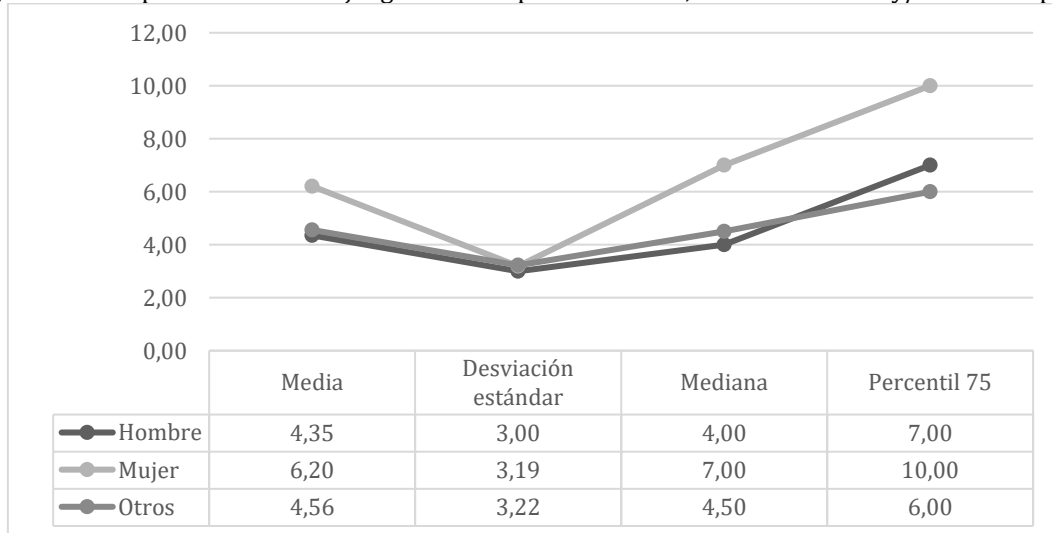
En relación con la percepción de presencia de sexismo e imagen estereotipada en los videojuegos, se vuelve a realizar un análisis descriptivo para explorar cómo las diferencias de género influyen en esta percepción. Los resultados muestran que la diferencia en la mediana entre hombres (4) y mujeres (7) refuerza la idea de que las mujeres perciben un mayor nivel de sexismo en los videojuegos en comparación con los hombres. Además, la media de las mujeres

(6.20) es notablemente superior a la de los hombres (4.35), lo que indica que las mujeres tienden a estar más de acuerdo con la presencia de sexismo, mientras que los hombres se inclinan más hacia el desacuerdo.

Aunque existe una alta dispersión de respuestas en todos los grupos (con desviaciones estándar superiores a 3), se observa que una proporción considerable de mujeres tiene una opinión muy clara sobre el sexismo en los videojuegos, con el percentil 75 alcanzando un valor de 10. Esto sugiere que un 75% de las mujeres está completamente de acuerdo con la presencia de sexismo en estos espacios. Por otro lado, el 75% de los hombres ofreció respuestas de 1 o más, lo que indica que, en su mayoría, no comparten la misma percepción intensificada de sexismo.

En cuanto a las personas que se identifican con la categoría «otros» en términos de género, su tendencia en cuanto a la percepción de sexismo es más cercana a la de los hombres, aunque, debido a la escasa cantidad de datos disponibles, no es posible hacer una interpretación concluyente sobre estos resultados (Figura 1).

**Figura 1.** Percepción de los videojuegos como espacios sexistas, discriminatorios y/o estereotipados



Fuente: Elaboración propia, 2026. (Escala 1(Totalmente desacuerdo)-10(Totalmente de acuerdo))

Un 46,3% del total de los encuestados/as indicó respuestas dentro de los valores de 5 o más en la escala, lo que sugiere que perciben muchos videojuegos como sexistas, discriminatorios o como una representación estereotipada de las mujeres.

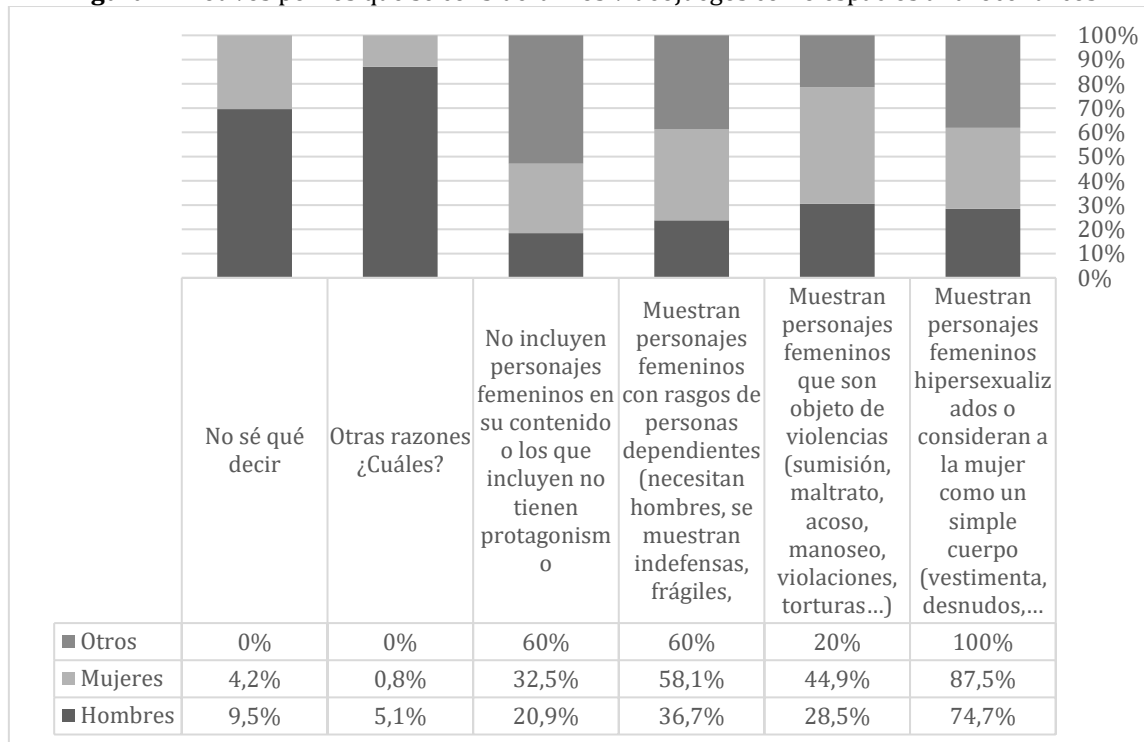
Para profundizar en las razones detrás de esta percepción, se exploraron los motivos asociados a esta visión sobre los videojuegos. Se les ofreció un listado de posibles respuestas que podían marcar de forma múltiple. Para el análisis se ofrecen los porcentajes de respuesta. Tal y como podemos ver en la Figura 2: la hipersexualización de los personajes femeninos fue identificada como la principal causa, ya que el 82,9% del total de los participantes considera que los videojuegos presentan personajes femeninos hipersexualizados, siendo esta respuesta más prevalente entre las mujeres (87,5%) que entre los hombres (74,7%).

La falta de protagonismo femenino y la representación de roles dependientes también emergieron como preocupaciones significativas. El 50,2% del total de los encuestados/as percibe que los personajes femeninos son representados habitualmente como dependientes, con una mayor proporción de mujeres (58,1%) que de hombres (36,7%) compartiendo esta percepción. Además, el 38,6% del total cree que los videojuegos muestran violencia dirigida hacia las mujeres, siendo esta percepción también más común entre las mujeres (44,9%) que entre los hombres (28,5%).

Por otra parte, el 28,5% del total considera que los videojuegos no incluyen suficientes personajes femeninos o que aquellos que están presentes carecen de protagonismo, con una prevalencia de esta opinión entre las mujeres (32,5%) frente a los hombres (20,9%).

En cuanto a las respuestas más ambiguas o a la inclusión de razones adicionales, los hombres mostraron mayor indecisión. Un 6,1% del total de los participantes indicó que no sabían qué decir, con un 9,5% de los hombres frente a un 4,2% de las mujeres. Solo un 2,3% del total mencionó otras razones, siendo los hombres quienes más añadieron comentarios adicionales (5,1%).

**Figura 2.** Motivos por los que se consideran los videojuegos como espacios androcéntricos



Fuente: Elaboración propia, 2026.

Estos datos podrían indicar una mayor conciencia o experiencia directa del sexismo y las violencias machistas en los videojuegos entre las jugadoras. La indecisión y las respuestas ambiguas de los hombres pueden reflejar una menor sensibilización hacia estas cuestiones o una falta de reconocimiento de la magnitud del problema.

Los datos indican que las mujeres perciben de manera más contundente el sexismo y las representaciones estereotipadas de género en los videojuegos, especialmente en lo que respecta a la hipersexualización de los personajes femeninos y su falta de protagonismo. Este hallazgo coincide con los trabajos de Fisher et al. (2019) que documentan cómo los videojuegos siguen representando a las mujeres de manera hipersexualizada, lo que contribuye a perpetuar los estereotipos de género. Además, el hecho de que las mujeres perciban una mayor violencia en los videojuegos se alinea con los estudios de Gray (2020), quien sostiene que los juegos a menudo trivializan la violencia contra las mujeres, reforzando el sexismo estructural en la cultura de los videojuegos. Por otro lado, la representación insuficiente de personajes femeninos y la falta de protagonismo también es una preocupación mencionada en los trabajos de Swain et al. (2021), quienes argumentan que la exclusión de personajes femeninos en roles activos y diversos es un reflejo del dominio masculino en la industria del videojuego, lo que limita la representación equitativa en los juegos. Teniendo en cuenta la propuesta de Bustos et al., 2023 podemos decir que en el contexto de los videojuegos online se da un sexismo con manifestaciones particulares hacia las mujeres jugadoras.

## 5. Conclusiones

La persistencia de la desigualdad y los estereotipos de género en la industria del videojuego queda evidenciada a través de los resultados obtenidos, donde se observa que, a pesar de los avances logrados, continúa existiendo una marcada disparidad tanto en la representación de personajes como en la experiencia de las jugadoras. Los datos analizados revelan patrones de consumo diferenciados según el género, con una clara tendencia de los hombres hacia géneros como acción, estrategia y *shooters*, mientras que las mujeres muestran mayor inclinación por los juegos de aventura y una significativa proporción no se identifica con los géneros tradicionales de videojuegos. Particularmente llamativo resulta que el grupo de personas no binarias o de otros géneros muestra una afinidad especial por los juegos de rol, lo que subraya la importancia de diversificar la oferta y adaptar los contenidos para captar mejor los intereses de todos los colectivos, reconociendo así la pluralidad de preferencias que existe en la comunidad de personas videojugadoras.

Uno de los hallazgos más relevantes de la investigación es la diferencia en la tendencia de ocultación de identidad en los entornos de videojuegos online. Aunque de forma general tanto chicos (63,5%) como chicas (48,9%) de manera mayoritaria, argumentan no esconder su identidad, encontramos algunas diferencias con quienes afirman sí hacerlo. Se atisba en los valores medios de ocultación, así como en saber si otras mujeres lo ocultan una diferenciación que atiende a patrones de género. Las estrategias de ocultamiento incluyen el uso de avatares neutros, *nicks* ambiguos, evitar el chat de voz o incluso el uso de moduladores de voz, prácticas que reflejan la inseguridad y hostilidad que todavía prevalece en muchos espacios de juego online y que condicionan negativamente la participación plena y libre de estos colectivos en la comunidad *gamer*.

El impacto de los videojuegos en la identidad y el bienestar de los jugadores se manifiesta de manera compleja y ambivalente, pudiendo constituir herramientas poderosas para la exploración y afirmación de la identidad de género y orientación sexual, especialmente en entornos seguros y libres de estigmas, pero también potenciales fuentes de insatisfacción corporal, dismorfia y problemas de autoestima cuando predominan representaciones hipersexualizadas o estereotipadas. La cultura *gamer* continúa estando marcada por una percepción de predominio masculino, generando dinámicas de exclusión y discriminación hacia mujeres y colectivos LGBTI+, lo que provoca que muchas jugadoras eviten autodenominarse gamers y se mantengan invisibles en las comunidades por miedo al rechazo o al acoso, mientras que la inclusión de personajes y narrativas queer suele ser recibida con resistencia por parte de algunos sectores que la perciben como «inclusión forzada».

Las conclusiones del estudio destacan la percepción predominante de sexismo y representación estereotipada de las mujeres en los videojuegos, que afecta tanto a hombres como a mujeres, aunque con una percepción más fuerte entre las jugadoras. Un alto porcentaje de los encuestados/as considera que los videojuegos presentan personajes femeninos hipersexualizados, siendo esta preocupación más pronunciada en las mujeres. Además, la representación de roles dependientes y la falta de protagonismo femenino son vistas como problemas relevantes, especialmente por las mujeres, lo que refleja una desigualdad en la representación de género en el medio. Otro hallazgo relevante es que una proporción considerable de los participantes considera que los videojuegos no incluyen suficientes personajes femeninos o que aquellos que aparecen carecen de protagonismo. Este aspecto subraya la necesidad de promover una representación más equitativa de las mujeres en roles principales.

Finalmente, las respuestas de los hombres mostraron una mayor indecisión o ambigüedad en cuanto a la percepción de sexismo en los videojuegos, lo que podría indicar una falta de conciencia o sensibilización sobre estos problemas. En general, los resultados sugieren que los videojuegos siguen siendo un medio con representaciones de género desiguales, lo que plantea la necesidad urgente de una mayor inclusión y diversidad en los personajes y temáticas abordadas en estos entornos digitales.

En síntesis, los resultados obtenidos invitan a reflexionar sobre la persistencia y la normalización de la violencia simbólica y la discriminación de género en los videojuegos online. Aunque la experiencia mayoritaria no es la de una exposición constante, la existencia de una minoría significativa afectada justifica la necesidad de fortalecer las políticas de moderación, implementar campañas de sensibilización y promover protocolos efectivos de denuncia y sanción.

Este conocimiento destaca la necesidad de promover espacios de juego más inclusivos, diversos y seguros, donde todas las personas puedan participar sin temor a la discriminación o el acoso, lo que implica no solo mejorar la representación de género y diversidad en los contenidos, sino también implementar políticas activas de moderación, sensibilización y apoyo dentro de las comunidades online y de los desarrollos de juego. Para avanzar hacia este objetivo, resulta fundamental fomentar la creación de personajes y narrativas diversas alejadas de estereotipos y representaciones sexistas, desarrollar mecanismos eficaces de denuncia y protección frente al acoso y la discriminación, promover la educación en valores de igualdad y respeto dentro de la comunidad gamer, visibilizar y apoyar a las mujeres y personas de identidades diversas tanto en la industria como en las comunidades de jugadores, e impulsar estudios y análisis continuos para monitorizar los avances y detectar nuevas necesidades o problemáticas emergentes.

Este estudio aporta una visión clara de las preocupaciones de los jugadores sobre la representación de género en los videojuegos, destacando la persistente percepción de sexismo, la hipersexualización de personajes femeninos y la escasa presencia de figuras femeninas con roles centrales y activos.

## **6. Agradecimientos**

Este artículo forma parte del proyecto 32BITS -Androcentrismo, discursos de odio y sesgos de género a través de los videojuegos online en Castilla-La Mancha- SBPLY/21/180501/00026, financiado por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha y cofinanciado por Fondos Europeos FEDER.

## Referencias

- Aguerri, J. C., Santisteban, M., & Miró-Llinares, F. (2023). The enemy hates best? Toxicity in League of Legends and its content moderation implications. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 29(3), 437–456. <https://doi.org/10.1007/s10610-023-09541-1>
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). (2024). *La industria del videojuego en España 2023*. [https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02\\_DEF\\_AEVI\\_Anuario-2023\\_com.pdf](https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/02_DEF_AEVI_Anuario-2023_com.pdf)
- Arroyo-López, C., Esteban-Ramiro, B., Moreno-López, R., & Sánchez, E. (2021). *32 bits – Experiencias de mujeres en los videojuegos online en Castilla – La Mancha. Informe de Investigación*. Instituto de la Mujer de Castilla- La Mancha. <https://onx.la/87df8>
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 28(1), 18–39. <https://doi.org/10.1521/jscp.2009.28.1.18>
- Bustos-Ortega, M., Carretero-Dios, H., Megías, J. L., & Romero-Sánchez, M. (2023). Sexist Attitudes in Online Video Gaming: Development and Validation of the Sexism Against Women Gamers Scale in Spanish and English. *Psychology of Women Quarterly*, 47(3), 320–342. <https://doi.org/10.1177/03616843231162837>
- Costa, S., da Silva, B. M., & Tavares, M. (2021). Video games and gamification against online hate speech? *ACM International Conference Proceeding Series*. Doi: <https://doi.org/10.1145/3483529.3483679>
- Cote, A. C. (2020). *Gaming sexism: Gender and identity in the era of casual video games*. In *Gaming Sexism*. New York University Press. <https://nyupress.org/9781479802203/gaming-sexism/>
- Cover, R. (2012). Performing and undoing identity online: Social networking, identity theories and the incompatibility of online profiles and friendship regimes. *Convergence*, 18(2), 177–193. <https://doi.org/10.1177/1354856511433684>
- Da Silva, R. C., & Ifa, S. (2022). Percepção de discursos de ódio em jogos eletrônicos online por adolescentes de Alagoas. *SOLETRAS*, 43, 30-54. Doi: <https://doi.org/10.12957/soletras.2022.63256>
- Doring, N., Schramm, M., & Zillmann, D. (2022). Hostile gaming environments: The role of gender and racial biases in online multiplayer games. *New Media & Society*, 24(6), 1461–1481. <https://doi.org/10.1177/14614448211018050>
- Donoso Vázquez, T.; Rubio Hurtado, M. J. y Vilà Baños, R. (2018). La adolescencia ante la violencia de género 2.0: Concepciones, conductas y experiencias. *Educación XX1*, 21(1), 109-134. <https://doi.org/10.5944/educXX1.15972>
- Esteban-Ramiro, B., Moreno-López, R., & Marí Ytarte, R. (2025). Violence and gender bias in young players of massively multiplayer online video games in Spain. *International Journal of Play*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/21594937.2025.2464331>
- Fernandez-Montaña, P. (2024). Violencias de género en redes sociales. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-13. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-656>
- Fisher, S. A., & Tompkins, M. (2019). Hypersexualized representations of women in video games and the influence on female player self-esteem. *Journal of Media Psychology*, 31(2), 89-97. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000231>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Sexism in video games and the gaming community. In R. Kowert & T. Quandt (Eds.), *New perspectives on the social aspects of digital gaming* (1st ed., pp. 115–135). Routledge.
- Gabbiadini A, Riva P, Andrighetto L, Volpato C, Bushman B.J. (2016). Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims. *PLoS ONE* 11(4), e0152121. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0152121>
- Gray, K. L. (2014). *Race, gender, and deviance in Xbox Live: Theoretical perspectives from the virtual margins*. Routledge.

- Gray, K. L., Voorhees, G., & Vossen, E. (2018). Introduction: Reconsidering play with feminist games studies. In K. L. Gray, G. Voorhees, & E. Vossen (Eds.), *Feminism in play* (pp. 1–17). Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_1)
- Gray, K. L. (2020). The gendered dynamics of violence in digital gaming cultures: Examining female victims and masculinized gaming spaces. *Feminist Media Studies*, 20(3), 429-444. <https://doi.org/10.1080/14680777.2020.1717554>
- Hamlen, R. A. (2021). Anonymity, gender, and identity in online gaming: How female gamers use pseudonyms and avatars to protect themselves. *Gender and Education*, 33(5), 616-632. <https://doi.org/10.1080/09540253.2021.1912359>
- Kowert, R., Olds, M., & Moser, K. (2021). Gender and gaming: Investigating the effects of digital identity and socialization in multiplayer games. *Games and Culture*, 16(1), 65-81. <https://doi.org/10.1177/1555412019855352>
- Kuss, D. J., Kristensen, A. M., Williams, A. J., & Lopez-Fernandez, O. (2022). To be or not to be a female gamer: A qualitative exploration of female gamer identity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), Article 1169. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>
- Liby, C., Doty, J. L., Mehari, K. R., Abbas, I., & Su, Y.-W. (2023). Adolescent experiences with online racial discrimination: Implications for prevention and coping. *Journal of Research on Adolescence* 33(4), 1281–1294. Doi: <https://doi.org/10.1111/jora.12875>
- Lynch, A., Shulman, H., & Stevens, P. (2016). A gendered approach to gaming: Experiences of female and male players in multiplayer online games. *Feminist Media Studies*, 16(4), 744–759. <https://doi.org/10.1080/14680777.2016.1186927>
- Makarova, E. A., & Makarova, E. L. (2019). Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 12(2), 157-165. <https://dx.doi.org/10.26822/iejee.2019257663>
- Melzer, A. (2018). Of princesses, paladins, and players: gender stereotypes in video games. In *Evolutionary Psychology and Digital Games* (pp. 205-220). Routledge.
- Nakamura, L. (2002). *Cybertypes: Race, ethnicity, and identity on the Internet*. Routledge.
- Obermaier, M., & Schmuck, D. D. S. (2022). Youths as targets: factors of online hate speech victimization among adolescents and young adults. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 27(4). <https://doi.org/10.1093/JCMC/ZMAC012>
- Pereira, A. M., Pinto, S., & Seixas, M. (2020). Navigating identity and anonymity: A study on gender and player strategies in online multiplayer games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(12), 823-829. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0269>
- Pohjonen, M., & Udupa, S. (2017). Extreme speech online: An anthropological critique of hate speech debates. *International Journal of Communication*, 11, 1173–1191. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5843/1965>
- Ratan, R. A., Bolukbasi, S., & Gabbard, J. L. (2020). Representation of women in video games: The influence of character gender and characteristics on player experience. *Media Psychology*, 23(2), 253-276. <https://doi.org/10.1080/15213269.2019.1591256>
- Ruberg, B., & Shaw, A. (2017). Gender and sexuality in online gaming: Exploring the intersections of identity and community in virtual spaces. *Game Studies*, 17(2), 1-24. [https://gamestudies.org/1702/articles/ruberg\\_shaw](https://gamestudies.org/1702/articles/ruberg_shaw)
- Santana R., N. (2020). *Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*. Universidad de las Palmas de Gran Canaria- Cátedra Fundación Telefónica. [https://catedratelefonica.ulpgc.es/wpcontent/uploads/estudio\\_genero\\_gamers\\_videojuegos.pdf](https://catedratelefonica.ulpgc.es/wpcontent/uploads/estudio_genero_gamers_videojuegos.pdf)
- Salter, A., & Blodgett, B. (2017). «It's just a game, right?»: Exploring how gender and gaming intersect in the context of online harassment. *Feminist Media Studies*, 17(6), 1180–1195. <https://doi.org/10.1080/14680777.2017.1343277>

- Shaw, A. (2012). Challenging the gaming industry's gendered norms: The representation of women in video games. *International Journal of Cultural Studies*, 15(1), 97-114. <https://doi.org/10.1177/1367877911428832>
- Valdés-Argüelles, C., Fueyo Gutiérrez, A., & Verdeja, M. (2024). Gender perspectives on educational contributions to the study of video gaming: A baseline feminist genealogy. *Journal of Technology and Science Education*, 14(3), 916-930. <https://doi.org/10.3926/jotse.2621>
- Vermeulen, L., Vasilenko, I., & Gilbreth, L. (2021). Representation and community dynamics in multiplayer online games: Gender, race, and identity. *Journal of Digital Culture and Society*, 7(3), 225-243. <https://doi.org/10.1080/20426461.2021.1988983>