

Discriminación y discursos de odio en los videojuegos online. Retos educativos para promover la igualdad en las plataformas digitales

Discrimination and hate speech in online video games.

Educational challenges to promote equality on digital platforms

Discriminação e discurso de ódio nos jogos de vídeo online.

Desafios educacionais para promover a igualdade nas plataformas digitais

Patricia FERNÁNDEZ-MONTAÑO*  <https://orcid.org/0000-0001-6789-6823>

Roberto MORENO-LÓPEZ**  <https://orcid.org/0000-0002-6238-9440>

*Universidad Internacional de La Rioja y **Universidad de Castilla-La Mancha

Fecha de recepción: 05.III.2025

Fecha de revisión: 18.IV.2025

Fecha de aceptación: 18.IV.2025

CONTACTO CON LOS AUTORES

Patricia Fernández-Montaño: Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Avda de La Paz, 93-103. C.P. 26006 Logroño, La Rioja.
E-mail: patricia.fernandezmontano@unir.net

PALABRAS CLAVE:

Videojuegos;
discurso de odio;
discriminación;
retos educativos;
violencia online;
desarrollo sostenible.

RESUMEN: **Introducción:** El artículo analiza la presencia de discriminación y discursos de odio en los videojuegos en línea, centrándose en los retos educativos que implica y que se enmarcan en el contexto de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). **Materiales y métodos:** El estudio descriptivo, basado en el proyecto 32 BITS en Castilla-La Mancha, ha empleado una metodología cuantitativa de encuesta, para la que se recogió una muestra válida final de N = 1049 de las 5 provincias de la región. Todas las personas participantes en el estudio tenían una edad comprendida entre los 16 y los 29 años. **Resultados:** Se observa que las mujeres y otros grupos vulnerables sufren agresiones en estas plataformas, lo que limita su participación y contribuye a la desigualdad. Los resultados muestran que la exposición a mensajes ofensivos varía según el género: los hombres reportaron más observaciones de mensajes tóxicos, mientras que las mujeres tienden a recibir menos, aunque siguen siendo víctimas de discriminación y violencia. En términos de percepción de ataques, los grupos más afectados incluyen personas racializadas, extranjeras, mujeres y la comunidad LGBTQ+. También se evidencia una alta incidencia de ataques hacia feministas y personas de ideologías progresistas. **Discusión:** La investigación destaca cómo los espacios virtuales, aunque fomentan la colaboración y el entretenimiento, también pueden convertirse en entornos de violencia de género, acoso y discursos de odio. Se evidencia así la necesidad de intervenciones educativas inclusivas y del fomento de la educación para la paz, implementando medidas de prevención efectivas y desarrollando entornos digitales equitativos, alineados con los ODS, que mitiguen la discriminación y la violencia en estos espacios.

| | |
|---|--|
| KEYWORDS: Video games; hate speech; discrimination; educational challenges; online violence; sustainable development. | ABSTRACT: Introduction: The article analyzes the presence of discrimination and hate speech in online video games, focusing on the educational challenges involved and that are framed in the context of the Sustainable Development Goals (SDGs). Materials and methods: The descriptive study, based on the 32 BITS project in Castilla-La Mancha, has used a quantitative survey methodology, for which a final valid sample of N = 1049 from the 5 provinces of the region was collected. All the people participating in the study were between 16 and 29 years old. Results: It is observed that women and other vulnerable groups suffer aggressions on these platforms, which limits their participation and contributes to inequality. The results show that exposure to offensive messages varies by gender: men reported more observations of toxic messages, while women tend to receive less, although they continue to be victims of discrimination and violence. In terms of perceived attacks, the most affected groups include racialized people, foreigners, women, and the LGBTQ+ community. There is also a high incidence of attacks on feminists and people of progressive ideologies. Discussion: The research highlights how virtual spaces, while encouraging collaboration and entertainment, can also become environments of gender-based violence, harassment, and hate speech. This shows the need for inclusive educational interventions and the promotion of education for peace, implementing effective prevention measures and developing equitable digital environments, aligned with the SDGs, that mitigate discrimination and violence in these areas. |
| PALAVRAS-CHAVE: Jogos de vídeo; discurso de ódio; discriminação; desafios educacionais; violência em linha; desenvolvimento sustentável. | RESUMO: Introdução: O artigo analisa a presença de discriminação e discurso de ódio nos videogames online, enfocando os desafios educacionais envolvidos e que são enquadrados no contexto dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Materiais e métodos: O estudo descritivo, baseado no projeto 32 BITS em Castilla-La Mancha, utilizou uma metodologia de levantamento quantitativo, para o qual foi coletada uma amostra final válida de N = 1049 das 5 províncias da região. Todas as pessoas que participaram no estudo tinham entre 16 e 29 anos. Resultados: Observa-se que as mulheres e outros grupos vulneráveis sofrem agressões nessas plataformas, o que limita sua participação e contribui para a desigualdade. Os resultados mostram que a exposição a mensagens ofensivas varia de acordo com o sexo: os homens relataram mais observações de mensagens tóxicas, enquanto as mulheres tendem a receber menos, embora continuem a ser vítimas de discriminação e violência. Em termos de ataques percebidos, os grupos mais afetados incluem pessoas racializadas, estrangeiros, mulheres e a comunidade LGBTQ+. Há também uma alta incidência de ataques a feministas e pessoas de ideologias progressistas. Discussão: A pesquisa destaca como os espaços virtuais, ao mesmo tempo em que incentivam a colaboração e o entretenimento, também podem se tornar ambientes de violência de gênero, assédio e discurso de ódio. Isso mostra a necessidade de intervenções educativas inclusivas e da promoção da educação para a paz, implementando medidas de prevenção eficazes e desenvolvendo ambientes digitais equitativos, alinhados com os ODS, que mitiguem a discriminação e a violência nessas áreas. |

Introducción

Actualmente la sociedad se enfrenta a una serie de desafíos complejos que requieren enfoques globales e integradores. En este sentido, y tomando como punto de partida el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (en adelante ODS), propuestos por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 2015, se plantean varias metas para el 2030 encaminadas al fin de la pobreza y a la mejora de los accesos de calidad a la educación, al empleo, a la promoción de la salud y la vivienda y a la reducción de distintas formas de desigualdad, entre otras (Rodrigo-Cano *et al.*, 2019). Estos objetivos implican necesariamente la promoción de espacios libres de discriminación y violencia en los que las personas puedan interactuar de manera segura. Sin embargo, a medida que la tecnología avanza, se van sucediendo nuevos problemas, tales como la violencia de género

online, la discriminación y los discursos de odio, particularmente en los espacios virtuales (Liby *et al.*, 2023).

Los espacios virtuales representan, en la actualidad, plataformas de interacción social que trascienden las fronteras físicas, convirtiéndose en lugares de socialización para millones de personas alrededor del mundo (Da Silva y Ifa, 2022; Donoso-Vázquez, 2018). Estos entornos permiten a usuarias y usuarios experimentar mundos digitales que favorecen la colaboración, el aprendizaje, el entretenimiento y la creación de nuevas formas de comunicación. Sin embargo, también dan lugar a nuevos riesgos inherentes a su propia naturaleza, que los convierte en espacios idóneos para la propagación de comportamientos violentos y violaciones de los derechos humanos, tales como la violencia de género y la discriminación (Fernández-Montaño, 2024). Así, en estos nuevos escenarios de interacción social

se han detectado experiencias violentas, tanto verbales como escritas (García-San Narciso, 2017), y hostigamientos y amenazas (Gómez, 2015), entre otras.

Además de la violencia, los discursos de odio y la discriminación en línea afectan a diversas comunidades (Pohjonen, y Udupa, 2017). El discurso de odio online o ciberodio presenta una serie de particularidades (la sobreinformación, el gran alcance y la viralización, principalmente) que lo convierte en un fenómeno descontrolado con un potencial de daño aún mayor (Liern, 2020). La invisibilización de las mujeres y las minorías raciales dentro de las redes sociales y también de los videojuegos perpetúa estereotipos y sesgos negativos que afectan a la sociedad en su conjunto (Arroyo-López et al., 2021). Estas interacciones, cuando no se gestionan adecuadamente, contribuyen a la propagación de intolerancia y discriminación, lo que refuerza las estructuras de poder dominantes y perpetúa las desigualdades históricas todavía existentes (Donoso-Vázquez, Rubio Hurtado y Vilà Baños, 2017).

Por otro lado, hay que destacar que la expansión en el uso de videojuegos online entre las personas jóvenes, especialmente en el caso de varones, se ha constituido como una realidad (Esteban-Ramiro y Moreno-López, 2023). Esto ha conllevado que los videojuegos online se hayan convertido en un espacio emergente en el que las interacciones quedan sesgadas por el género. Este tipo de fenómenos no solo refleja una profunda desigualdad en las interacciones dentro de los videojuegos (Makarova y Makarova, 2019), sino que también alimentan una cultura de violencia de género que se extiende más allá de los espacios digitales, afectando la vida diaria de muchas mujeres (Estébanez y Vázquez, 2013). Un hándicap importante que ha colaborado en el surgimiento de estas nuevas formas de violencia es el hecho de que el acceso a videojuegos online haya sido tradicionalmente masculino y, sin embargo, de los aproximadamente 20 millones de usuarios de videojuegos que existen en España, en torno a 9 millones son mujeres (AEVI, 2023).

Investigaciones previas sobre el discurso de odio en videojuegos revelan su impacto potencial en comportamientos y discursos discriminatorios. El proyecto 'Play Your Role: Gamification Against Hate Speech' destaca la importancia de emplear la gamificación para crear espacios de diálogo y concienciación sobre el discurso de odio (Costa et al., 2021). Una encuesta nacional identificó seis perfiles de jóvenes víctimas, subrayando factores como género, origen migratorio, religión y edad (Obermaier y Schmuck, 2022). Por su parte Vicentini et al. (2023) muestran que las y

los jóvenes han sido tanto víctimas como testigos de discursos de odio en juegos como 'Free Fire', resaltando la falta de concienciación sobre la gravedad del problema entre las personas jugadoras y desarrolladoras. La violencia y toxicidad en videojuegos, especialmente en títulos populares como 'League of Legends', son preocupaciones continuas. Aguerri et al. (2023) hallaron que un elevado porcentaje de partidas en este juego sufre comportamientos disruptivos, afectando no solo la experiencia de juego, sino también las políticas de moderación de contenido y comunidad.

Los videojuegos pueden ser herramientas valiosas para la educación y la prevención, debido a su capacidad de adaptarse a diferentes entornos educativos (Lippe et al., 2022). Estos juegos ofrecen escenarios controlados donde se pueden desafiar de manera segura las normas y estereotipos, contribuyendo a contrarrestar narrativas extremistas. No obstante, es fundamental que sean diseñados de manera inclusiva y promuevan soluciones pacíficas (Lippe et al., 2022; Pech y Caspar, 2022). El efecto de las experiencias virtuales en la reducción del miedo y el aumento de la empatía es crucial. Hasson et al. (2019) demostraron que los participantes que asumieron la perspectiva de un grupo externo en realidad virtual mostraron una mayor empatía hacia ese grupo, incluso meses después. Esto sugiere que las intervenciones mediante videojuegos pueden tener un impacto duradero en las relaciones intergrupales.

Hay que destacar igualmente que los ODS, en particular el ODS 5 sobre la igualdad de género, el ODS 10 sobre la reducción de las desigualdades y el ODS 16 sobre la paz, la justicia y las instituciones sólidas, buscan garantizar que las mujeres y las niñas tengan la misma oportunidad de participar en todas las esferas de la vida, tanto en el mundo físico como en el virtual. En este sentido, y tal y como hemos mencionado previamente, la creciente popularidad de los videojuegos y las plataformas en línea está presentando desafíos y oportunidades para el cumplimiento de estos objetivos. Mientras que los espacios virtuales pueden ofrecer acceso a oportunidades educativas (De Haro, 2019) y profesionales para personas de todos los géneros, también se convierten, como hemos visto, en lugares donde las mujeres y otras personas en situación de vulnerabilidad se enfrentan a agresiones y otras formas de violencia y acoso (Pohjonen y Udupa, 2017).

De esta forma es crucial que los desarrolladores de videojuegos y las plataformas en línea implementen políticas de tolerancia cero ante la

violencia de género y la discriminación, creando protocolos de acción y herramientas de denuncia para que usuarias y usuarios puedan protegerse y recibir apoyo en caso de ser víctimas de acoso o abuso (Cipagauta y Gómez, 2019). Las comunidades digitales también juegan un papel esencial en este proceso, al construir redes de apoyo y solidaridad que actúen contra los comportamientos violentos y promuevan la inclusión (Anti-Defamation League, 2022). Los videojuegos y los espacios virtuales no solo representan una industria de entretenimiento, sino que se han convertido en campos de interacción social que, cuando son gestionados adecuadamente, tienen el potencial de contribuir a la construcción de una sociedad más inclusiva y pacífica (Halbrook, O'Donnell, y Msetfi, 2019). No obstante, también deben ser escenarios donde se combatan la violencia de género, la discriminación y los discursos de odio, promoviendo valores alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. La educación para la paz, la creación de políticas inclusivas y la participación activa de las comunidades digitales son fundamentales para garantizar que estos espacios virtuales sean respetuosos, seguros y fomenten el desarrollo de un entorno más justo para usuarias y usuarios, independientemente de su género, origen o identidad (Marín-Díaz y Cabero-Almenara, 2019).

Ante estos problemas, la educación para la paz, en línea con el ODS 16, emerge como una herramienta clave para transformar los espacios virtuales en entornos seguros, inclusivos y respetuosos. La educación en el contexto digital debe centrarse en promover la tolerancia, el respeto y la empatía, no solo entre personas jugadoras, sino también entre los creadores de contenido y las plataformas que albergan estos espacios (Sicart, 2011). La promoción de un juego limpio, del respeto a la diversidad y la eliminación de la violencia de género y los discursos de odio en estos entornos virtuales debe ser una prioridad (Moreno-López y Pérez y Budea, 2021) para garantizar que los videojuegos y otros espacios digitales contribuyan a la construcción de una sociedad pacífica y justa. Todo ello teniendo en cuenta que las instituciones educativas deben actuar como mediadoras en la realidad social en la que se contextualizan. Desde esta perspectiva, la convivencia, las relaciones y los roles que asumimos como estudiantes, familias o personal docente en dichas instituciones, van a definir el qué y el cómo aprendemos a ser ciudadanas y ciudadanos (Pueyo *et al.*, 2024).

1. Justificación y objetivos

Esta investigación trata de profundizar en el conocimiento de las realidades y experiencias

de la población joven que juegan en plataformas de juegos multijugador online (MMOs) 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.

Los objetivos se centran en: conocer la percepción sobre las actitudes violencia online en población joven. Explorar las respuestas ante esta violencia online y sus diferentes formas como son la discriminación de grupos vulnerables y los discursos de odio. La investigación aplica un enfoque de género en el análisis de los condicionantes socioculturales que pueden estar afectando de manera diferenciada en las vivencias y experiencias de estas violencias. Así el sexo y la orientación sexual se configuran como dos variables objeto directo de análisis ara los resultados que se exponen. Se parte de la hipótesis de que determinados grupos con relación a variables sociodemográficas están más expuestos a la violencia online que otros.

2. Metodología

Participantes

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 cuantitativa, para la que se recogieron 1.424 casos con una muestra válida final de N = 1049 casos de las 5 provincias de la región. 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.

Se dispone de un muestreo por conglomerados de tipo no probabilístico, con selección intencionada dentro de la población joven conformada por N = 1.049 (confianza = 95% y error = +/-2.5) para los que se dispone de datos sociodemográficos y las respuestas al cuestionario sobre violencia online. Un 44.7% de la muestra se confiesa hombre, un 53.6% mujer, un 1% otras opciones y un 0.8% prefiere no contestar. Un 8.6% de los participantes tiene menos de 16 años, un 86% de los participantes tiene entre 16 y 24 años, un 3% tiene entre 25 y 29 años y un 2.5% tiene más de 29 años. Un 90.2% de los participantes tiene nacionalidad española exclusivamente, un 4.4% la tiene junto a otra nacionalidad (rumana, peruana,

argentina, ecuador, colombiana, etc.). Un 81.7% de los participantes se considera Heterosexual, un 3.4% se considera Homosexual, un 8.4% bisexual, un 2.8% otras orientaciones y un 3.7% NS/Nc.

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.

Instrumento

Se utilizó la técnica de encuesta para la recolección de los datos de manera amplia. Este estudio fue el resultado de una investigación cuasi-experimental y cuantitativa. Para ello se diseñó un cuestionario estructurado Ad-hoc como instrumento principal integrado por 23 preguntas para analizar los discursos de odio y discriminatorios organizados en tres bloques temáticos. El primer grupo incluía preguntas de opción múltiple relacionadas con las características demográficas: sexo, edad, orientación sexual y nivel de estudios (ocho preguntas). El segundo grupo consistía en preguntas relacionadas con los hábitos de juego en los videojuegos online para asegurar la participación de personas que juegan habitualmente en estos espacios con seis preguntas filtro. El instrumento incluyó un tercer bloque sobre la presencia/vivencia de diferentes discursos de odio y discriminación a grupos vulnerables, así como las actitudes de respuesta hacia ella. Es en este bloque en el que se concentra el principal análisis de resultados que se exponen en este trabajo, atendiendo a la fiabilidad estadística obtenida en las pruebas para los análisis realizados. El instrumento fue validado por juicio de expertos y por el comité ético de la UCLM. Para los análisis estadísticos se utilizó el programa IBM SPSS Statistics versión 29.

Las actitudes se midieron utilizando un formulario de preguntas de opción múltiple, así como una escala Likert de 10 puntos, donde 1 representaba un fuerte desacuerdo y 10 un fuerte acuerdo con las afirmaciones dadas. El objetivo de estas preguntas era permitir la identificación de

las formas que suele adoptar la violencia en línea, los medios en los que se basa mayoritariamente y la forma en que suelen reaccionar ante ella.

Procedimiento

Los cuestionarios fueron autoadministrados, se completaron en aproximadamente 15 minutos de manera online a través de un enlace facilitado mediante un código QR durante el desarrollo de la sesión presencial. Se recabó el consentimiento de participación voluntaria y anónima y se respetó la legislación vigente en materia de protección de datos.

3. Resultados

La presencia de discursos de odio en videojuegos

El análisis de la frecuencia de observación de mensajes ofensivos en partidas online multijugador durante los últimos 12 meses revela diferencias significativas entre géneros. Los resultados indican una mayor prevalencia de exposición a contenido ofensivo entre los jugadores masculinos, con un 23,1% reportando observaciones “muy frecuentes” (nivel 10) y solo un 10,1% sin exposición alguna. En contraste, las jugadoras femeninas muestran una tendencia hacia una menor frecuencia de exposición, con un 26,5% indicando no haber observado mensajes ofensivos y un 7,9% reportando observaciones “muy frecuentes” (Tabla 1).

El grupo “Otros” presenta la distribución más polarizada, con un 27,8% indicando observaciones “muy frecuentes” y un 22,2% sin exposición. En general, el 15,8% de los encuestados reporta observar mensajes ofensivos “muy frecuentemente”, mientras que el 18,4% indica no haberlos observado nunca. Estos hallazgos sugieren que los mensajes ofensivos son una ocurrencia común en los entornos de juego online multijugador, con variaciones significativas en la percepción y experiencia según el género del jugador. Las diferencias observadas podrían reflejar: Distintos patrones de juego entre géneros; Niveles variables de participación en ciertos tipos de juegos; Diferencias en la sensibilidad y reconocimiento de comportamientos ofensivos.

Tabla 1. Frecuencia de observación de mensajes ofensivos en partidas online multijugador en los últimos 12 meses

| Frecuencia | Total | Hombre | Mujer | Otros |
|-----------------|-------|--------|-------|-------|
| Nunca 1 | 18.4% | 10.1% | 26.5% | 22.2% |
| 2 | 10.5% | 9.3% | 11.7% | 11.1% |
| 3 | 9.9% | 7.0% | 13.0% | 5.6% |
| 4 | 5.6% | 4.8% | 6.6% | 0.0% |
| 5 | 9.3% | 10.4% | 8.4% | 5.6% |
| 6 | 8.0% | 9.7% | 6.6% | 0.0% |
| 7 | 9.6% | 9.9% | 9.5% | 5.6% |
| 8 | 8.8% | 10.1% | 7.3% | 11.1% |
| 9 | 4.1% | 5.5% | 2.4% | 11.1% |
| Muy a menudo 10 | 15.8% | 23.1% | 7.9% | 27.8% |

Fuente: Elaboración propia.

Victimización por odio

La Tabla 2 revela patrones interesantes sobre la recepción de mensajes ofensivos en entornos de juego online multijugador. Aunque estos mensajes son una realidad, la experiencia personal varía significativamente según el género y otros factores individuales. Sorprendentemente, las mujeres reportan la menor frecuencia de mensajes ofensivos, con un 56.3% que nunca los ha recibido, en contraste con el 36.9% de los hombres. El grupo “Otros” muestra la mayor polarización, con un 35.3% que nunca los recibe frente a un 17.6% que los recibe “muy a menudo”.

En general, el 45.3% de los encuestados nunca ha recibido mensajes ofensivos personalmente,

mientras que solo el 4.5% los recibe con mucha frecuencia. Estos hallazgos contrastan con la percepción generalizada de hostilidad hacia las mujeres en los juegos online, sugiriendo que la toxicidad percibida podría ser mayor que la experimentada directamente. Las diferencias observadas podrían atribuirse a diversos factores, como patrones de juego distintos, niveles de participación en juegos competitivos o estrategias de ocultación de género empleadas por las jugadoras. Es crucial considerar estas variaciones al abordar la problemática de la toxicidad en los videojuegos online, reconociendo que la experiencia individual puede diferir significativamente de las percepciones generales.

Tabla 2. Frecuencia de recepción personal de mensajes ofensivos en partidas online multijugador en los últimos 12 meses

| Frecuencia | Total | Hombre | Mujer | Otros |
|------------|-------|--------|-------|-------|
| Nunca 1 | 45.3% | 36.9% | 56.3% | 35.3% |
| 2 | 12.2% | 14.0% | 10.3% | 5.9% |
| 3 | 11.2% | 12.6% | 9.7% | 5.9% |
| 4 | 5.5% | 6.4% | 4.3% | 5.9% |
| 5 | 6.5% | 6.0% | 6.6% | 17.6% |

| Frecuencia | Total | Hombre | Mujer | Otros |
|-----------------------------|-------|--------|-------|-------|
| 6 | 5.4% | 5.3% | 5.4% | 5.9% |
| 7 | 5.6% | 7.3% | 3.7% | 0.0% |
| 8 | 2.7% | 3.2% | 2.0% | 5.9% |
| 9 | 1.1% | 1.6% | 0.6% | 0.0% |
| Muy a menudo 10 | 4.5% | 6.7% | 1.1% | 17.6% |
| Fuente: Elaboración propia. | | | | |

Incitación al odio-perpetradores

La Tabla 3 revela patrones significativos sobre el envío de mensajes ofensivos en entornos de juego online multijugador. Aunque este comportamiento es una realidad, la mayoría de los jugadores no participa activamente en él. Las mujeres muestran la menor tendencia a enviar mensajes ofensivos, con un 76.3% que nunca lo ha hecho, en contraste con el 44.5% de los hombres.

El grupo “Otros” presenta la mayor polarización, con un 52.9% que nunca los ha enviado frente a un 11.8% que lo hace “muy a menudo”. En general, el 58.5% de los encuestados nunca ha enviado mensajes ofensivos, mientras

que solo el 5.5% lo hace con mucha frecuencia. Estas diferencias podrían reflejar distintas actitudes hacia la interacción en juegos, patrones de comportamiento más o menos agresivos, o diferentes niveles de participación en situaciones competitivas o conflictivas. Es notable que, aunque existe una minoría significativa que contribuye a la toxicidad en estos espacios, la mayoría de los jugadores se abstiene de este comportamiento negativo. Estos hallazgos subrayan la importancia de abordar la toxicidad en los videojuegos online de manera específica, reconociendo las variaciones en el comportamiento según el género y otros factores individuales.

Tabla 3. Frecuencia de envío de mensajes ofensivos a otros jugadores en partidas online multijugador en los últimos 12 meses, desglosado por género

| Frecuencia | Total | Hombre | Mujer | Otros |
|-----------------------------|-------|--------|-------|-------|
| Nunca 1 | 58.5% | 44.5% | 76.3% | 52.9% |
| 2 | 11.6% | 12.8% | 10.6% | 0.0% |
| 3 | 6.7% | 8.5% | 4.6% | 5.9% |
| 4 | 3.1% | 4.1% | 2.0% | 0.0% |
| 5 | 4.0% | 5.5% | 2.3% | 0.0% |
| 6 | 3.0% | 4.4% | 0.9% | 11.8% |
| 7 | 4.1% | 6.4% | 1.1% | 5.9% |
| 8 | 2.7% | 4.1% | 0.9% | 5.9% |
| 9 | 0.7% | 0.9% | 0.3% | 5.9% |
| Muy a menudo 10 | 5.5% | 8.7% | 1.1% | 11.8% |
| Fuente: Elaboración propia. | | | | |

Presencia de discursos de odio

La Tabla 4 revela patrones significativos sobre la percepción de ataques en entornos de juego online multijugador. Los grupos más frecuentemente atacados son las personas de distinto origen racial (49.5%), seguidos por extranjeros (47.6%), mujeres (45.1%) y personas con diversas orientaciones o identidades sexuales (44.3%). La percepción varía notablemente según el género del encuestado: los hombres identifican más ataques hacia extranjeros y personas de distintas origen racial, mientras que las mujeres perciben menos ataques en general, excepto hacia su propio género. El grupo “Otros” muestra la mayor sensibilidad, reportando los

porcentajes más altos de percepción de ataques en casi todas las categorías.

En contraste, los grupos menos atacados según la percepción son las personas de distintas religiones (23.5%) e ideologías (24.9%). Estos hallazgos subrayan que los ataques basados en origen racial, nacionalidad, género y orientación sexual son percibidos como los más frecuentes en los juegos online, evidenciando la persistencia de problemas de discriminación y acoso en estos espacios. Esta información resalta la necesidad de abordar la toxicidad en los videojuegos online de manera específica, reconociendo las variaciones en la percepción según el género y otros factores individuales.

| Tabla 4. Grupos objetivo de mensajes ofensivos en partidas online multijugador, desglosado por género del encuestado | | | | |
|--|-------|--------|-------|-------|
| Grupo objetivo | Total | Hombre | Mujer | Otros |
| A personas de origen racial | 49.5% | 53.8% | 43.8% | 64.3% |
| A los extranjeros | 47.6% | 52.6% | 41.1% | 57.1% |
| A las mujeres | 45.1% | 43.3% | 46.4% | 64.3% |
| A personas con distintas orientaciones o identidades sexuales | 44.3% | 47.7% | 39.3% | 64.3% |
| A personas con ideologías distintas | 24.9% | 30.9% | 16.6% | 50.0% |
| A personas de distintas religiones | 23.5% | 28.7% | 16.3% | 42.9% |
| No sé qué decir | 16.5% | 13.4% | 21.0% | 0.0% |
| Otros | 11.8% | 19.0% | 2.7% | 21.4% |
| Fuente: Elaboración propia. | | | | |

La Tabla 5 revela patrones significativos sobre la percepción de ataques religiosos en videojuegos online. El islam se destaca como la religión más atacada (86.0%), seguida por el judaísmo (49.7%), mientras que el cristianismo y catolicismo reciben comparativamente menos ataques (16.8% y 15.6% respectivamente). La percepción varía notablemente según el género: los hombres reportan mayores porcentajes de ataques contra todas las religiones, especialmente contra el judaísmo (58.5%) y el cristianismo/catolicismo (20.3% cada uno). Las mujeres perciben menos ataques en general, excepto contra el islam, con porcentajes significativamente más bajos para el judaísmo (27.3%) y el cristianismo/catolicismo (7.3% y 3.6%). El grupo “Otros” muestra los porcentajes más altos en casi todas las categorías,

destacando en judaísmo (83.3%) y cristianismo/catolicismo (33.3% cada uno).

Estos hallazgos sugieren una percepción generalizada de que el contenido religioso en videojuegos online a menudo se asocia con violencia o conflicto. La alta percepción de ataques contra el islam podría relacionarse con controversias recientes sobre la representación de esta religión en videojuegos, como se evidencia en casos de juegos retirados por contenido polémico. Las diferencias de género en la percepción podrían indicar distintos niveles de sensibilidad o exposición a contenido ofensivo, posiblemente influenciados por los tipos de juegos preferidos o las experiencias personales en entornos de juego online. Estos resultados subrayan la necesidad de abordar la representación religiosa en los videojuegos de manera más sensible y equilibrada.

Tabla 5. Religiones objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online, desglosado por género del encuestado

| Religión objetivo | Total | Hombre | Mujer | Otros |
|------------------------|-------|--------|-------|-------|
| Contra el islam | 86.0% | 86.4% | 85.5% | 83.3% |
| Contra el judaísmo | 49.7% | 58.5% | 27.3% | 83.3% |
| Contra el cristianismo | 16.8% | 20.3% | 7.3% | 33.3% |
| Contra el catolicismo | 15.6% | 20.3% | 3.6% | 33.3% |
| Otras | 14.5% | 17.8% | 7.3% | 16.7% |
| No sé qué decir | 10.1% | 8.5% | 12.7% | 16.7% |

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 6 revela patrones significativos sobre la percepción de ataques raciales en videojuegos online. Las personas negras se destacan como el grupo más atacado (82.28%), seguidas por los árabes (62.43%) y los gitanos (48.94%). La percepción varía notablemente según el género: los hombres reportan mayores porcentajes de ataques contra todos los orígenes raciales, especialmente contra personas negras (85.52%) y árabes (68.33%). Las mujeres perciben menos ataques en general, con porcentajes significativamente más bajos para gitanos (34.46%) y personas con rasgos orientales (27.03%). El grupo "Otros" muestra los porcentajes más altos

en casi todas las categorías, percibiendo un 100% de ataques contra personas negras.

Estos hallazgos sugieren que la discriminación racial es un problema persistente en los entornos de juego online, con ciertos grupos étnicos siendo blancos frecuentes de ataques. Las diferencias de género en la percepción podrían indicar distintos niveles de sensibilidad o exposición a contenido ofensivo, posiblemente influenciados por los tipos de juegos preferidos o las experiencias personales en estos espacios virtuales. Estos resultados subrayan la necesidad urgente de abordar el racismo en los videojuegos online y promover entornos de juego más inclusivos y respetuosos.

Tabla 6. Razas objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online, desglosado por género del encuestado

| Raza objetivo | Total | Hombre | Mujer | Otros |
|---|--------|--------|--------|---------|
| Contra las personas negras | 82.28% | 85.52% | 76.35% | 100.00% |
| Contra los árabes | 62.43% | 68.33% | 52.70% | 77.78% |
| Contra los gitanos | 48.94% | 57.92% | 34.46% | 66.67% |
| Contra las personas con rasgos orientales | 41.01% | 48.87% | 27.03% | 77.78% |
| Contra los indígenas | 39.42% | 46.15% | 27.70% | 66.67% |
| Otras | 14.02% | 15.38% | 12.16% | 11.11% |
| No sé qué decir | 3.70% | 3.17% | 4.73% | 0.00% |

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 7 revela patrones significativos sobre la percepción de ataques ideológicos en videojuegos online. Las personas feministas se destacan como el grupo más atacado (67.37%), seguidas por las de izquierdas o progresistas (59.47%) e independentistas (51.58%). La percepción varía notablemente según el género: los hombres reportan mayores porcentajes de ataques contra todas las ideologías, especialmente contra feministas (74.02%) e izquierdistas (66.93%). Las mujeres perciben menos ataques en general, con porcentajes significativamente más bajos para independentistas (32.14%) y personas de derechas (25.00%). El grupo “Otros” muestra una percepción variada. Estos hallazgos

subrayan la persistencia de problemas de discriminación ideológica en entornos de juego online, coincidiendo con estudios recientes que señalan un aumento del odio y el extremismo en estos espacios.

La alta percepción de ataques contra feministas y personas de izquierdas refleja una tendencia preocupante que podría estar relacionada con la creciente presencia de grupos de extrema derecha en la cultura del videojuego. Estos resultados resaltan la necesidad urgente de abordar la toxicidad ideológica en los videojuegos online y promover entornos de juego más inclusivos y respetuosos con la diversidad de pensamiento.

Tabla 7. Ideologías objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online, desglosado por género del encuestado

| Ideología objetivo | Total | Hombre | Mujer | Otros |
|--|--------|--------|--------|--------|
| Contra las personas feministas | 67.37% | 74.02% | 55.36% | 42.86% |
| Contra las personas de izquierdas o progresistas | 59.47% | 66.93% | 42.86% | 57.14% |
| Contra las personas independentistas | 51.58% | 60.63% | 32.14% | 42.86% |
| Contra las personas de derechas o conservadoras | 36.84% | 43.31% | 25.00% | 14.29% |
| Otras | 21.58% | 21.26% | 21.43% | 28.57% |
| No sé qué decir | 11.05% | 7.87% | 16.07% | 28.57% |

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 8 revela patrones significativos sobre la percepción de ataques por orientación o identidad sexual en videojuegos online. Los gays se destacan como el grupo más atacado (88.76%), seguidos por las personas transexuales (63.02%). Las lesbianas y bisexuales reciben comparativamente menos ataques (38.17% y 32.84% respectivamente). La percepción varía notablemente según el género: los hombres reportan mayores porcentajes de ataques contra casi todas las orientaciones/identidades, especialmente contra gays (92.86%) y personas transexuales (65.31%). Las mujeres perciben menos ataques en general, con porcentajes significativamente más bajos para bisexuales (27.07%).

Estos hallazgos subrayan la persistencia de problemas de discriminación por orientación

e identidad sexual en entornos de juego online, coincidiendo con estudios recientes que señalan un aumento del odio y el extremismo en estos espacios. La alta percepción de ataques contra gays y personas transexuales refleja una tendencia preocupante que podría estar relacionada con la cultura tóxica presente en algunos sectores de la comunidad gamer. Estos resultados resaltan la necesidad urgente de abordar la LGBTfobia en los videojuegos online y promover entornos de juego más inclusivos y respetuosos con la diversidad sexual y de género. La industria del videojuego y las comunidades de jugadores deben trabajar juntas para combatir estas formas de discriminación y crear espacios seguros para todos los usuarios, independientemente de su orientación sexual o identidad de género.

Tabla 8. Orientaciones o identidades sexuales objetivo de mensajes ofensivos en videojuegos online, desglosado por género del encuestado

| Orientación/Identidad objetivo | Total | Hombre | Mujer | Otros |
|--------------------------------|--------|--------|--------|--------|
| Contra los gays | 88.76% | 92.86% | 82.71% | 88.89% |
| Contra los/as transexuales | 63.02% | 65.31% | 59.40% | 66.67% |
| Contra las lesbianas | 38.17% | 39.29% | 36.84% | 33.33% |
| Contra los/as bisexuales | 32.84% | 36.22% | 27.07% | 44.44% |
| Otras | 9.76% | 12.24% | 5.26% | 22.22% |
| No sé qué decir | 6.80% | 4.59% | 10.53% | 0.00% |

Fuente: Elaboración propia.

4. Discusión y conclusiones

En el análisis de la frecuencia de observación de mensajes ofensivos en partidas online multijugador, se han identificado diferencias significativas entre géneros que resaltan la complejidad de la dinámica de la toxicidad en estos entornos. Los hallazgos sugieren que los mensajes ofensivos son comunes, pero la percepción y experiencia varían según el género del jugador. Las mujeres, por ejemplo, reportan una menor frecuencia de recepción de mensajes ofensivos en comparación con los hombres, lo que podría deberse a estrategias de ocultación de género o a su participación en tipos de juegos menos competitivos. Esta diferencia en la experiencia podría estar influenciada por patrones de juego específicos de género, niveles de participación en juegos competitivos, y diferencias en la sensibilidad hacia comportamientos ofensivos. Además, la normalización del lenguaje ofensivo en ciertas comunidades de juego podría contribuir a la percepción diferencial de la toxicidad. Estos resultados se alinean con investigaciones previas que destacan la prevalencia de comportamientos tóxicos y discursos de odio en entornos de juego online (Arroyo-López y Esteban-Ramiro, 2022), subrayando la necesidad de estrategias específicas para mitigar estos comportamientos y fomentar un ambiente de juego más inclusivo y respetuoso para todos los jugadores.

Por otro lado, el estudio también revela que, aunque los mensajes ofensivos son una realidad en los entornos de juego online, la percepción de hostilidad hacia las mujeres es mayor que la experimentada directamente, lo que sugiere una subestimación de la toxicidad real. Este fenómeno podría explicarse por tácticas de evitación adoptadas por las jugadoras,

como ocultar su género o limitar su participación en ciertos tipos de juegos (Esteban-Ramiro *et al.*, 2025). Asimismo, las diferencias en la interpretación de lo que se considera “ofensivo” pueden influir en los reportes de experiencias negativas, destacando la importancia de considerar estas variaciones al abordar la problemática de la toxicidad. Los resultados también indican que los ataques basados en origen racial, nacionalidad, género y orientación sexual son percibidos como los más frecuentes, con grupos como personas negras, árabes, gitanas, gays y transexuales siendo identificados como los más vulnerables. Esto subraya la necesidad de implementar políticas inclusivas y prácticas que promuevan la igualdad y combatan la discriminación en espacios digitales (Mas, 2022). Propuestas de intervención educativa incluyen el desarrollo de programas de sensibilización sobre diversidad e inclusión en comunidades de jugadores, así como la colaboración entre desarrolladores de juegos, educadores y psicólogos para crear entornos de juego que fomenten la empatía y el respeto mutuo (Azpilcueta, 2025).

La discrepancia entre las percepciones generales y las experiencias personales reportadas sugiere la existencia de dinámicas sociales complejas que requieren una investigación más profunda. La investigación demuestra que mujeres, personas racializadas, extranjeras y la comunidad LGBTQ+ son las principales víctimas de ataques y discriminación en entornos de videojuegos multijugador. Además, existe una alta incidencia de discursos de odio dirigidos a feministas (Fernández-Montaña, 2024) y personas de ideologías progresistas. Esto evidencia que los discursos de odio en videojuegos online evidencian una afectación diferenciada por grupos. Además, se da una disparidad de percepción y experiencia de la

toxicidad según el género. Los hombres reportan observar con mayor frecuencia mensajes ofensivos en los juegos en línea, mientras que las mujeres reciben menos de estos mensajes directamente, aunque continúan siendo víctimas de violencia y desigualdad como avalan otros estudios cuyos resultados remarcen las agresiones que sufren las mujeres gamers, quienes, a pesar de tener una creciente participación en este ámbito, siguen siendo blanco de ataques y discriminación (Arroyo-López y Esteban-Ramiro, 2022). Esto sugiere que la toxicidad percibida podría ser mayor que la experimentada directamente por ciertos grupos.

Es importante destacar que los videojuegos y los entornos online pueden ser tanto una oportunidad como un riesgo para la igualdad. Mientras que los videojuegos fomentan la colaboración y el entretenimiento, también pueden convertirse en espacios donde se normaliza la violencia asociada al género, la discriminación y el acoso. Esto limita la participación de ciertos grupos y perpetúa desigualdades históricas. Por último, hacer alusión a la necesidad de regular y moderar de manera más efectiva las plataformas digitales, orientándolas a estrategias educativas que promuevan el cumplimiento de los ODS. Es recomendable que la industria del videojuego implemente políticas de tolerancia cero ante la discriminación y la violencia de género, junto con sistemas de denuncia accesibles y herramientas de moderación más eficaces para garantizar entornos de juego más seguros. Se recomienda la implementación de estrategias educativas que promuevan el respeto, la empatía y la diversidad en entornos digitales, alineadas con los ODS. La educación debe dirigirse tanto a jugadoras y jugadores como a las empresas desarrolladoras para fomentar una cultura de inclusión y equidad (Cipagauta y Gómez, 2019). La alineación de estas problemáticas con los ODS de la Agenda 2030 proporciona un marco valioso para desarrollar intervenciones educativas y políticas que promuevan entornos de juego más inclusivos, respetuosos y equitativos. Es crucial que educadoras y educadores, desarrolladores de juegos, legisladores y la comunidad de jugadores trabajen conjuntamente para crear espacios digitales que reflejen los valores de respeto, diversidad e inclusión que aspiramos ver en nuestra sociedad. Implicarse en un proceso educativo en el que la ciudadanía es la referencia que articula el conjunto de acciones y aprendizajes educativos y que, desde ella, trabaja por la integración de todos y todas en la sociedad; es una praxis capaz de generar espacios de relación y cultura para toda la comunidad educativa en su conjunto, más allá de las paredes del centro (Ytarte et al., 2024).

Así, un enfoque pedagógico centrado en la alfabetización digital permite comprender mejor las dinámicas de los entornos online, ayudando a usuarias y usuarios a reconocer conductas tóxicas y a responder de manera adecuada (Pérez-Escoda et al., 2022). Además, la educación en valores, como la tolerancia y el respeto, es fundamental para contrarrestar la violencia en los espacios digitales (Camacho, 2009). Las instituciones educativas, y la comunidad en general, deben promover el diálogo y la reflexión sobre el impacto de nuestras acciones en línea, siendo importante que los programas educativos incluyan temáticas sobre ciberacoso, desinformación y ética digital, con el fin de construir entornos virtuales más seguros e inclusivos (Azpilcueta, 2025). Y es que, las realidades actuales desvelan grandes desigualdades existentes en las sociedades contemporáneas que evidencian que los desafíos del futuro son sobre todo éticos y de justicia social (Caride y Meira, 2020).

5. Limitaciones y prospecciones

Como limitaciones principales del estudio, cabe destacar el ámbito geográfico reducido de la muestra, que limita la generalización de resultados a otras regiones, así como la muestra acotada por edad, que excluye a otras personas usuarias de videojuegos. Así mismo, la investigación se basa en encuestas autoadministradas, lo que puede introducir sesgos de deseabilidad social o subregistro de experiencias personales.

Con respecto a las prospecciones, se resumen en las siguientes:

- **Necesidad de intervenciones educativas:** Se propone promover la educación para la paz y la alfabetización digital como herramientas clave para reducir el odio y la discriminación en entornos virtuales.
- **Diseño de videojuegos inclusivos:** Se alienta a la industria del videojuego a crear juegos y plataformas que fomenten la equidad y la diversidad, especialmente en cuanto a género y orientación sexual.
- **Implementación de políticas de moderación:** El estudio sugiere el desarrollo de protocolos de denuncia y medidas de tolerancia cero ante conductas discriminatorias en videojuegos online.
- **Alianzas intersectoriales en consonancia con objetivos de desarrollo sostenible:** Se destaca la importancia de la colaboración entre instituciones educativas, desarrolladores, y comunidades gamers para construir entornos digitales más seguros e inclusivos.

Contribuciones (taxonomía CRediT)

| Contribuciones | Autores |
|--|-------------|
| Concepción y diseño del trabajo | Autor 2 |
| Búsqueda documental | Autor 1 |
| Recogida de datos | Autor 2 |
| Análisis e interpretación crítica de datos | Autor 1 y 2 |
| Revisión y aprobación de versiones | Autor 1 |

Financiación

Proyecto financiado 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.

Declaración de conflicto de intereses

Las autoras declaran que no existe ningún conflicto de intereses.

Referencias bibliográficas

- Aguerri, J. C., Santisteban, M. y 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. Doi: <https://doi.org/10.1007/s10610-023-09541-1>
- Anti-Defamation League. (2022). *Hate is no game: Harassment and positive social experiences in online games 2021*. Recuperado de: <https://www.adl.org/hateisnogame>
- Arroyo-López, C. y Esteban-Ramiro, B. (2022). Videojuegos online: escenarios de interacción y experiencias de violencia en mujeres gamers. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades*, 14(3), 1-16. Doi: [10.37467/revhuman.v11.4116](https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4116)
- Arroyo-López, C., Esteban-Ramiro, B., Moreno-López, R. y 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. Recuperado de: <https://onx.la/87df8>
- Asociación Española de los Videojuegos (AEVI). (2023) La Industria del videojuego en España. Anuario 2023. AEVI.
- Azpilcueta Ruiz Esparza, M. de J. (2025). Revisión sistemática de estrategias para afrontar el ciberacoso en entornos educativos. *Revista Crítica Con Ciencia*, 3(5), 143-150. Doi: <https://doi.org/10.62871/revistacriticaconciencia.v3i5.412>
- Camacho Freitez, I. R. (2009). Educación en Valores en Entornos Virtuales. *Etic@ net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, (8), 3. Recuperado de: <https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero8/Articulos/Creditos.htm>
- Caride Gómez, J. A. y Meira Cartea, P. Á. (2020). La educación ambiental en los límites, o la necesidad cívica y pedagógica de respuestas a una civilización que colapsa. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (36), 21-34. Doi: https://doi.org/10.7179/PSRI_2020.36.01
- Cipagauta, C. A. y Gómez, M. B. (2019). Application of video games in education. *Revista Vínculos*, 16(1), 104-109. Doi: <https://doi.org/10.14483/2322939X.15465>
- Costa, S., da Silva, B. M. y Tavares, M. (2021). Video games and gamification against online hate speech? *ACM International Conference Proceeding Series*. Doi: <https://doi.org/10.1145/3483529.3483679>
- Da Silva, R. C. y 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>

- De Haro, J. (2019). Redes sociales en Educación. Recuperado de: <https://onx.la/10b0c>
- Donoso-Vázquez, T. (2018). Las ciberviolencias de género, nuevas manifestaciones de la violencia machista. En *Violencia de género en entornos virtuales* (pp. 15-29). Ediciones Octaedro.
- Donoso-Vázquez, T., Rubio Hurtado, M. J. y Vilà Baños, R. (2017). Las ciberagresiones en función del género. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 197-214. Doi: <https://doi.org/10.6018/rie.35.1.249771>
- Esteban-Ramiro, B. y Moreno-López, R. (2023). Nuevas formas de violencia y discursos de odio hacia las mujeres en juegos online multijugador. *Methadods. Revista De Ciencias Sociales*, 11(1), m231101n01. Doi: <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.652>
- Esteban-Ramiro, B., Fernández de Castro, P. y Díaz-García, O. (2025). Androcentrism and Violence in Online Video Games: Perpetuation of Gender Inequality. *Social Inclusion*, 13, Article 9425. Doi: <https://doi.org/10.17645/si.9425>
- Estébanez, I. y Vázquez, N. (2013). La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales. Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu. Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco. Recuperado de: https://www.tusitio.org/archivos/0800000037/Otras%20publicaciones%20de%20IO/sexismo_gizarte_sareetan_c.pdf
- Fernandez-Montaño, P. (2024). Violencias de género en redes sociales. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-13. Doi: <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-656>
- García San Narciso, M. (2017, 23 de julio). Acoso a las gamers. El periódico. Recuperado de: <https://onx.la/25a56>
- Gómez, L. (2015, 23 de marzo). Una semana jugando online siendo mujer. Xataka.com. Recuperado de: <https://www.xataka.com/videojuegos/una-semana-jugando-online-siendo-mujer>
- Guggisberg, M. (2020). Sexually explicit video games and online pornography-The promotion of sexual violence: A critical commentary. *Aggression and violent behavior*, 53, 101432. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.avb.2020.101432>
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T. y Msetfi, R. M. (2019). When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104. Doi: <http://doi.org/10.1177/1745691619863807>
- Hasson, U., Ghazanfar, A. A., Galantucci, B., Garrod, S. y Keysers, C. (2019). Brain-to-brain coupling: a mechanism for creating and sharing a social world. *Trends in Cognitive Sciences*, 16(2), 114-121. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.tics.2011.12.007>
- Liby, C., Doty, J. L., Mehari, K. R., Abbas, I. y 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>
- Liern, G. R. (2020). Redes sociales y discurso del odio: perspectiva internacional. *IDP: revista de Internet, derecho y política=revista d'Internet, dret i política*, (31), 8. Doi:10.26822/iejee.2019257663
- Lippe, F., Walter, R. y Hofinger, V. (2022). Evaluating an online-game intervention to prevent violent extremism. *Journal for Deradicalization*, 32, 1-34. Doi: <https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/641>
- Mas, E. (2022). La construcción de un 'lugar' digital femenino y queer dentro de la comunidad 'gamer' peruana en servidores de Discord: El caso Pride Underground [Tesis de magíster, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional de la PUCP. Recuperado de: <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/22265>
- Makarova, E. A. y 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. Doi:10.26822/iejee.2019257663
- Marín-Díaz, V. y Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: Desde la innovación a la investigación educativa. *Revista iberoamericana en educación a distancia*, 22(2), 25-33. Doi: <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>
- Moreno-López, R., Pérez, M. M. L. y Budea, A. S. (2021). Hábitos de uso de las redes sociales entre los jóvenes universitarios españoles. *Bibliotecas. Anales de investigación*, 17(4), 179-194. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10662/22821>
- Obermaier, M. y 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). Doi: <https://doi.org/10.1093/JCMC/ZMAC012>
- Pech, G. P. y Caspar, E. A. (2022). Can a video game with a fictional minority group decrease intergroup biases towards non-fictional minorities? A social neuroscience study. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-15. Doi: <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2121052>
- Pérez-Escoda, A., Ortega Fernández, E. y Pedrero Esteban, L. M. (2022). Alfabetización digital para combatir las fake news: Estrategias y carencias entre los/as universitarios/as. *Revista Prisma Social*, (38), 221-243. Recuperado a partir de <https://revistaprismasocial.es/article/view/4696>

- Pohjonen, M. y Udupa, S. (2017). Extreme speech online: An anthropological critique of hate speech debates. *International Journal of Communication*, 11, 1173-1191. Recuperado de: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5843/1965>
- Pueyo, M. V., Ytarte, R. M. y Ramiro, B. E. (2024). Participación comunitaria en los centros de secundaria desde una perspectiva intercultural. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (44), 87-101. Doi: https://doi.org/10.7179/PSRI_2024.44.05
- Rodrigo-Cano, D., Picó, M. J. y Dimuro, G. (2019). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible como marco para la acción y la intervención social y ambiental. *RETOS. Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 9(17), 25-36. Doi: <https://doi.org/10.17163/ret.n17.2019.02>
- Sicart, M. (2011). *The ethics of computer games*. MIT Press.
- Vicentini, L., Kirst, F., De-Bortoli, A. y De-Bortoli, R. (2023). Learning hate speech in e-sports. *Psicologia, Saúde & Doença*, 24(1), 148-160. Doi: <https://doi.org/10.15309/23PSD240113>
- Ytarte, R. M., Barroso, R. B. y Calvo, S. M. (2024). Participación educativa en la adolescencia: una mirada social. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (44), 9-11. Doi: https://doi.org/10.7179/PSRI_2024.44.00

CÓMO CITAR EL ARTÍCULO

Fernández-Montaño, P. y Moreno-López, R. (2025). Discriminación y discursos de odio en los videojuegos online. Retos educativos para promover la igualdad en las plataformas digitales. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 47, 99-114. DOI:10.7179/PSRI_2025.47.06

DIRECCIÓN DE LOS AUTORES

Patricia Fernández-Montaño. Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Avda de La Paz, 93-103. C.P. 26006. Logroño, La Rioja. E-mail: patricia.fernandezmontano@unir.net

Roberto Moreno-López. Universidad de Castilla-La Mancha. Facultad de Ciencias Sociales. Avda. Real fábrica de sedas s/n. C.P. 45600. Talavera de la Reina, Toledo. E-mail: roberto.moreno@uclm.es

PERFIL ACADÉMICO

PATRICIA FERNÁNDEZ-MONTAÑO

<https://orcid.org/0000-0001-6789-6823>

Doctora en Trabajo Social por la Universidad Complutense de Madrid (España) y profesora en la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Sus principales líneas de investigación se centran actualmente en las violencias de género en redes sociales y en los discursos y percepciones de las mujeres sobre el acoso que reciben en entornos online. Acreditada por la ANECA como profesora ayudante doctora.

ROBERTO MORENO-LÓPEZ

<https://orcid.org/0000-0002-6238-9440>

Doctor en Educación por la Universidad de Castilla-La Mancha (España) y profesor titular en el Departamento de Pedagogía de la misma universidad. Sus principales líneas de investigación se centran actualmente en la inclusión socioeducativa, los delitos de odio y el discurso de odio, y sus consecuencias para la sociedad, especialmente para las personas jóvenes. Acreditado por la ANECA y con un periodo de investigación de seis años de la ANECA-CNEAI, también ha obtenido una evaluación positiva como profesor titular.