

## ‘No soy una *gamer*’ Sexismo, misoginia y toxicidad como moduladores de la experiencia de las mujeres videojugadoras

Rocío Mihura-López<sup>1</sup>; Teresa Piñeiro-Otero<sup>2</sup>; Antonio Seoane-Nolasco<sup>3</sup>

Recibido: Marzo 2023 / Revisado: Noviembre 2023 / Aceptado: Noviembre 2023

**Resumen. Introducción/propósito/objetivos.** Los videojuegos han pasado de una subcultura a un producto de entretenimiento mainstream, con la consecuente multiplicación y diversificación de públicos. Desde una perspectiva crítica los videojuegos continúan perpetuando una cultura masculina altamente tóxica, que sitúa a las mujeres en el lugar de “Otro” convirtiéndolas en foco de su hostilidad. En esta línea el presente estudio tiene por objeto conocer las experiencias de las jugadoras en los entornos de juego, así como profundizar en su autopercepción y posicionamiento dentro de la comunidad *gamer*. **Metodología.** Para ello se ha optado por el desarrollo de un grupo de discusión con jugadoras experimentadas, cuyo interés por los videojuegos les ha llevado a su elección como ámbito de especialización académico-profesional. **Resultados.** La violencia y toxicidad a la que se enfrentan las mujeres jugadoras en entornos de juego afecta tanto a su experiencia como a su participación de la comunidad, propiciando su inhibición o autoexclusión. Incluso fuera de línea, la persistencia de determinados estereotipos de género va a propiciar la infravaloración de las mujeres como jugadoras, estudiantes y profesionales. **Discusión/aportación/originalidad de la contribución.** Si bien dicho estudio se sitúa en la línea de trabajos previos sobre género y videojuegos, su carácter cualitativo así como la dupla entidad de las participantes como jugadoras y futuras profesionales permitió constatar el peso de la comunidad y su toxicidad en su identificación como *gamers* o la persistencia de estereotipos de género en su entorno, que afectan tanto a su experiencia de juego como a su especialización académico-profesional.

**Palabras clave:** Sexismo; Videojuegos; Cultura masculina; Desigualdades; Violencia; Jugadoras; Identidad.

## [en] ‘I’m not a gamer’ Sexism, misogyny and toxicity as modulators of women gamers’ experiences

**Abstract. Introduction/Purpose/Goals.** Video games have transitioned from a subculture to a mainstream entertainment product, resulting in an increase and diversification of audiences. From a critical perspective, video games continue to perpetuate a highly toxic masculine culture that places women in the position of “Other,” making them the focus of hostility. This study aims to explore the experiences of female players in gaming environments and delve into their self-perception and positioning within the gamer community. **Methodology.** To achieve this goal, a focus group of experienced female players was selected, whose interest in video games has led to their choice as an academic-professional specialization field. **Results.** The violence and toxicity that female players face in gaming environments affect both their gaming experience and participation in the community, leading to inhibition or self-exclusion. Even offline, the persistence of certain gender stereotypes will lead to the undervaluation of women as gamers, students, and professionals. **Discussion/Contribution/Originality.** Although this study is in line with previous works on gender and video games, its qualitative nature and the dual identity of the participants as players and future professionals allowed for the observation of the weight of the community and its toxicity in their identification as players or the persistence of gender stereotypes in their environment, affecting both their gaming experience and academic-professional specialization.

**Keywords:** Sexism; Videogames; Male culture; Inequalities; Violence; Female gamers; Identity.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Participación y toxicidad en entornos de juego. 3. Género, identidad y cultura gamer. 4. Objetivos e hipótesis. 5. Metodología. 6. Resultados. 6.1. Ser o no ser *gamer*. 6.2. Anonimato, adrenalina y socialización. 6.3. Estrategias de autoprotección. 6.4. Acoso sexual. 6.5. El “Otro” entre compañeros. 7. Conclusiones y discusión. Referencias bibliográficas.

<sup>1</sup> Universidade Da Coruña (España).  
[rocio.mihura@udc.es](mailto:rocio.mihura@udc.es)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4740-5828>  
Academia.edu: <https://coruna.academia.edu/Roc%C3%ADoMihura>

<sup>2</sup> Universidade Da Coruña (España).  
[teresa.pineiro@udc.es](mailto:teresa.pineiro@udc.es)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6414-2700>  
Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=4hOLibUAAAAJ>

<sup>3</sup> Universidade da Coruña (España).  
[antonio.seoane@udc.es](mailto:antonio.seoane@udc.es)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5376-5531>  
Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=vsWmYtIAAAAAJ>

**Cómo citar:** Mihura-López, R.; Piñeiro-Otero, T.; Seoane-Nolasco, A. (2023). 'No soy una *gamer*' Sexismo, misoginia y toxicidad como moduladores de la experiencia de las mujeres videojugadoras, en *Revista de Investigaciones Feministas*, 14(2), 215-227.

## 1. Introducción

Hablar del usuario tipo de videojuegos suele hacerse así; en masculino. La referencia a estos productos de ocio activa una serie de creencias y representaciones sociales que parecen resultar impermeables a las transformaciones vividas por esta industria en las últimas décadas.

Al tiempo que los videojuegos se fueron integrando en la cultura dominante, situándose como principal industria creativa en volumen de facturación (pwc, 2021), los públicos se han ido ampliando y diversificando. Hoy las mujeres ya suponen la mitad de las personas jugadoras (en España el 48%, llegando a superar a los varones en la franja de mayor edad, AEVI, 2022).

Sin embargo, a pesar del incremento del interés de las mujeres por los videojuegos, así como del gasto y tiempo dedicado a su disfrute (AEVI & Ipsos, 2021), persisten diferencias de consumo en cuanto al género. Las mujeres suelen ser la mayoría de las jugadoras casuales por el tipo de contenido y dispositivos-plataformas de juego (AEVI, 2021). Asimismo, apenas suponen el 36% de las jugadoras de esports (ConsumidorGlobal, 2022) y son una minoría de las creadoras de contenido, además de contar con menor visibilidad. Por poner un ejemplo, entre los 20 perfiles más seguidos de Twitch a nivel global (Socialblade, febrero 2023) solamente nos encontramos con una *streamer*: Imane Anys, Pokimane (décima).

Las desigualdades de género en el consumo, disfrute y prosumo (Burns, 2007) de los juegos puede relacionarse con la idea de los videojuegos como cultura dominante y subcultura a la vez (Castronova, 2005). Si como cultura dominante los videojuegos se han convertido en productos de ocio para todos los públicos como subcultura se caracteriza por su esencia masculina y su elevada misoginia e inmadurez (López-Fernández *et al.*, 2019).

Desde los años 90 los estudios feministas han criticado la industria de los videojuegos por centrarse en un público masculino heterosexual (Cassell y Jenkins, 1998; Jenson y de Castell, 2008; Bowey, Depping y Mandryk, 2017). Aunque priman los personajes masculinos, incluso con atributos exacerbados, es habitual la inclusión de personajes femeninos hipersexualizados en roles objeto (damiselas en apuro, recompensa, decorado o –como señala Sarkeesian, 2011– mujer en la nevera). A pesar de que, para Hefner, Klimmt y Vorderer (2007) estos personajes femeninos pueden resultar atractivos, y facilitar la identificación con el avatar –como sucede con los personajes hipermasculinizados (Fox, Bailenson y Tricase, 2013)– otros estudios han puesto de manifiesto el malestar que generan estos diseños sexistas en las jugadoras (Hartmann y Klimmt, 2006) hasta el punto de evitar este tipo de juegos (Norris, 2004).

La objetivación de los personajes femeninos va a proyectarse en los comportamientos de los jugadores, dentro y fuera del juego (Dill, Brown y Collin, 2008). Así, con frecuencia las mujeres se enfrentan a comentarios sexualizados, recepción de imágenes sexuales no solicitadas (Kuss *et al.*, 2022), y otro tipo de actitudes (Bowey, Depping y Regan, 2017; Cote, 2020) que –en la línea del sexismo ambivalente (Glick y Fiske, 1996)– basculan de la hostilidad tóxica de algunos juegos al trato paternalista y condescendiente por de algunos gamers. Dos actitudes que resultan de la supuesta falta de competencia de las mujeres para los videojuegos (Kaye y Pennington, 2016; Jenson y de Castell, 2010) y que marcarán su experiencia e incluso su autoexclusión, reforzando la idea de los videojuegos como club masculino (Fox y Tang, 2014).

En su proceso de conversión en *mainstream*, la propia industria de los videojuegos refrendó este carácter masculino al promover el lanzamiento de juegos y hardware para niñas (Chess, 1998, Cunningham, 2018) como la Nintendo DS que –como recuerda Chess (2017)– se vendió como un accesorio femenino para pasar el tiempo. Esta parcelación que efectúa la industria de los videojuegos, de gran rentabilidad para marcas como Nintendo, implica una contraposición entre el videojuego –masculino– como producto cultural de entidad superior y pasatiempo –femenino– como mero entretenimiento, estableciendo una frontera a menudo infranqueable. Una frontera que resulta particularmente relevante de tener en cuenta la correlación entre juego e interés por la ciencia y tecnología (Cunningham, 2018; Leaper, 2015; Fancsali, 2002). En un momento de creciente preocupación por la [auto]exclusión de las mujeres de las carreras STEM, el ISFE (2020) ha constatado que el interés por estas titulaciones se triplica en las niñas que juegan a videojuegos.

Williams (2006) también incide en que las niñas que no juegan son tecnológicamente menos activas y no aspiran a hacer juegos, perpetuando las desigualdades de la industria de los videojuegos y, con ellas, la falta de diversidad de sus productos. Hoy las mujeres apenas suponen el 20% de la fuerza laboral de una industria, con desigual distribución vertical y horizontal (WiG, 2022), que se sitúa entre los principales agentes socializadores.

En este sentido, el objeto del presente estudio ha sido el de conocer las experiencias de las jugadoras en el acceso y disfrute de los videojuegos, poniendo especial atención a las vivencias negativas, así como profundizar en su autopercepción y posicionamiento dentro de la comunidad *gamer*.

## 2. Participación y toxicidad en entornos de juego

En espacios de juego los varones suelen situarse en un estatus más alto, lo que lleva a su percepción como más competentes (Kelly, Giolla y Castillo, 2023; Fox y Tang, 2014). Para Dill y Thill (2017). Una percepción con injerencia de la consideración de los personajes femeninos como objetos [sexuales] y de menor relevancia. Kelly, Giolla y Castillo (2023) han puesto de manifiesto lo falaz de esta percepción, aunque subrayan una mayor dureza en la valoración del juego femenino que lleva a emplear la expresión “jugar como una niña” como insulto y calificativo del mal jugador. Con independencia de su rendimiento en el videojuego, las mujeres se enfrentan de forma continua a comentarios negativos de jugadores masculinos, pero también a comportamientos condescendientes y paternalistas (Kuzenkoff y Rose, 2012; Kelly, Giolla y Castillo, 2022).

Al igual que en otros contextos en la Red, la exposición pública y sensación de anonimato en los juegos en línea favorece comportamientos tóxicos, desde insultos y acoso a otras actitudes incívicas como jugar mal de forma intencionada (Shen *et al.*, 2020). Si bien este efecto de desinhibición tóxica (Suler, 2004) resulta frecuente en entornos de juego con personas desconocidas (Shen *et al.*, 2020), tiene un importante componente sexista y misógino (Neto *et al.*, 2017). Así, como recoge Amores (2018), las jugadoras con *nick* o voz femenina reciben diariamente hasta treinta veces más mensajes amenazantes o con contenido sexualmente explícito que los masculinos.

La reacción de hostilidad, o ayuda-cooperación, frente a las mujeres jugadoras resulta de la percepción de dos cualidades: calidez e incompetencia. Cualidades que Fiske *et al.* (2002) y Cuddy, Fiske y Glick (2004) establecen dentro de una relación inversamente proporcional: las jugadoras pueden percibirse como cálidas e incompetentes, suscitando reacciones paternalistas, o competentes y frías, dando lugar a reacciones de hostilidad. Ramos *et al.* (2018), por su parte, identifican esta relación hostilidad-paternalismo con la percepción de calidez, pero no en la de competencia en tanto el hecho de ser mujer, por sí mismo, se asocia a una menor habilidad y capacidad para el juego (Kaye, Gresty y Stubbs-Ennis, 2017).

La avatarización de las personas jugadoras supone, asimismo, una oportunidad para las mujeres quienes, ocultas tras nicks-personajes masculinos pueden ver reconocidas sus competencias y habilidades (Kaye, Gresty y Stubbs-Ennis: 2017). Una oportunidad que resulta de la actualización de la máxima wolfiana “anónimo era una mujer” (Wolf, 2008).

## 3. Género, identidad y cultura gamer

Los estudios de género y videojuegos enseguida pusieron de manifiesto diferencias en las preferencias de niñas y niños. Ya en el texto germinal *From Barbie to Mortal Kombat* (Casell y Jenkins, 1998) se hacía referencia a una menor dedicación temporal de las niñas a los videojuegos, una idea que sería refrendada por estudios posteriores que además destacaron su mayor interés por juegos cooperativos frente a los competitivos, más habituales entre los jugadores varones (Green y McNeese, 2008; Hartmann y Klimmt, 2006).

Aunque Laconi *et al.* (2017) o Lewis y Griffiths (2011) constataron el interés de las mujeres por competir y derrotar a otros, o por superarse, han sido diversos los trabajos que señalaron su preferencia por los videojuegos cooperativos; una preferencia directamente relacionada con las motivaciones de juego en función del género. Así, mientras las mujeres juegan por diversión y socialización (Goldblum, 2020; Lucas y Sherry, 2004), a los varones les mueve la competición y el éxito (Demetrovics *et al.*, 2011). En lo que respecta a la autopercepción de las personas como jugadoras adquiere particular relevancia el tipo de juego, elemento que a su vez supone un factor explicativo tanto de las motivaciones como de las diferencias de género en el interés por los videojuegos (Hamlen, 2010).

La consideración que gozan los juegos casuales y su feminización puede resultar problemática en tanto refuerza una cultura de juego que privilegia la masculinidad en detrimento de la femineidad (Cunningham, 2018). López-Fernández, Williams y Kuss (2019) destacan el limitado interés de la academia por los juegos casuales y las personas que los juegan, lo que ha supuesto limitaciones en la medición del tiempo de juego (Lewis y Griffiths, 2011).

Otro aspecto que puede afectar a la autopercepción de las mujeres como jugadoras reales es la identificación de los videojuegos como masculinos, una percepción que se sustenta tanto en el diseño de estos productos de entretenimiento -pensados por varones para otros varones- como en la persistencia de la idea de “gamer” como jugador varón (López-Fernández, Williams y Kuss, 2019). En este contexto las jugadoras conforman su identidad entre la hostilidad percibida y la estigmatización (Matthews *et al.*, 2016). Trabajos como los de Kuss *et al.* (2022) han puesto de relevancia una falta de identificación con el término “gamer”. Un término que, como constató Moldes Farelo (2019), reivindican como propio cuatro de cada cinco jugadores, pero solo una de cada cinco jugadoras.

La percepción de los *gamers* como jugadores intensivos lleva, para Kuss *et al.* (2022), a una autodefinición de las usuarias como mujeres que juegan. Pero se trata de una realidad más compleja. Como subrayan Duggan (2015) o Shaw (2014) jugar o incluso participar en actividades sociales en torno al juego no te

convierte necesariamente en *gamer*; máxime en casos de grupos marginalizados por la cultura de juego como las mujeres.

Desde los años 90, estudios como el de Dibbel (1993) han incidido en los niveles de acoso y toxicidad que sufren las mujeres jugadoras, y en su configuración como una profecía autocumplida que aún hoy afecta a la presencia de las mujeres en espacios y comunidades *gamers*. En este entorno tóxico las mujeres desarrollan diversas estrategias de autoprotección como ocultar su identidad tras perfiles-avatares neutros (McLean, y Griffiths, 2019) o evitar interacciones verbales en juegos en línea (Lenhard, 2015). Unas estrategias que implican también una pérdida de oportunidad en términos de interacción social, siendo más complejo el reconocimiento y el establecimiento de relaciones duraderas (Vella *et al.*, 2019).

Si, como señalan Kuss *et al.* (2022) las jugadoras tienen en el juego una fuente de orgullo –por la adquisición de competencias- y vínculos sociales, el desarrollo de estrategias de ocultación lastraría esta motivación-gratificación. Así, aunque estudios como el de Choi *et al.* (2012) han constatado la progresiva aceptación de las mujeres en los videojuegos, hasta el punto de situarse como impulsoras de comunidades *gamer online*, la investigación desarrollada en esta última década muestra una perspectiva crítica respecto a esta aceptación. Sea como fuere, Bowey, Depping y Regan (2017) destacan que son las creencias en torno a los roles de género, más que el género, las que van a conformar la experiencia de mujeres y varones como videojugadoras.

#### 4. Objetivos e hipótesis

En este contexto el presente estudio busca conocer las experiencias de las jugadoras en el acceso y disfrute de los videojuegos, con especial atención a las vivencias negativas, así como profundizar en su autopercepción y posicionamiento dentro de la comunidad *gamer*. En este cometido se establecen los siguientes objetivos de estudio:

- O1. Conocer la incidencia del género en el disfrute del juego online.
- O2. Profundizar en las vivencias negativas de las jugadoras en contextos de juego online o vinculados a éstos,
- O3. Determinar posibles estrategias de autoprotección.
- O4. Efectuar una aproximación a la concepción que tienen del término *gamer* y el grado de identificación con éste por parte de las mujeres jugadoras.

Se parte de la hipótesis de la cultura *gamer* como cultura masculina en donde las mujeres suponen “el Otro” y como tal reciben la hostilidad de los jugadores. Como segunda hipótesis se establece que esta diferenciación entre “nosotros” y “ellas” va a afectar a la autopercepción de las jugadoras y a su participación en la comunidad *gamer*.

El estudio, por tanto, ha de situarse en la investigación sobre mujeres jugadoras. Un enfoque que siguiendo a López-Fernández (2018) es relativamente escaso, incluso dentro de los estudios de género y feministas. Aunque en el ámbito español se señalan trabajos como Santana Rodríguez (2020) sobre la juventud jugadora en Canarias; Moldes Farelo (2019) sobre las jugadoras de e-sports o el informe de AEVI “Las mujeres juegan, consumen, participan”, el presente trabajo es el primero en efectuar una aproximación a la realidad y vivencias de las mujeres jugadoras desde una perspectiva cualitativa.

#### 5. Metodología

El presente artículo supone la primera parte de un estudio relativo a las violencias de género en el marco de los videojuegos, tanto desde la perspectiva de la creación de contenido como de la recepción.

Para conocer en profundidad el fenómeno y sus implicaciones en la vida de las mujeres, se ha optado por un estudio cualitativo: un grupo de discusión con jugadoras experimentadas que, si bien no se definen como intensivas o *hardcore*, su interés en los videojuegos ha llevado a su elección como ámbito de especialización académico-profesional.

Establecido el perfil de las participantes se procedió a un contacto masivo entre estudiantes de titulaciones especializadas en videojuegos, en el que se solicitaba la participación de jugadoras para un estudio sobre violencias machistas en videojuegos.

De esta convocatoria surgió un primer conjunto de ocho jugadoras interesadas si bien, por diversos motivos, en el momento de celebración del grupo solo asistieron cinco. Esta técnica se desarrolló de forma presencial el siete de febrero de 2023, y tuvo una duración de una hora 45 minutos.

Previamente al inicio del grupo se les pidió a las participantes que cubriesen un breve formulario para tener un perfil más detallado tanto en lo que respecta a los datos poblacionales básicos como al consumo de videojuegos.

El interés por participar en un estudio de estas características implica, per se, una mayor consciencia respecto a las desigualdades y violencias de género en el consumo de videojuegos, y la necesidad de su visibilización. Se destaca un cierto perfil activista en tanto una de ellas ha colaborado en una publicación por y para mujeres videojugadoras, y dos más en la organización de eventos sobre esta temática en el ámbito universitario.

En el desarrollo del grupo se establecieron cuatro ejes de discusión: (1) identidad como *gamer*; (2) vivencias en el ámbito de los juegos; (3) estrategias de autoprotección; (4) participación de la comunidad videojugadora. Estas temáticas fueron sucediendo de forma natural en la conversación, aunque con cambios en el orden preestablecido. Durante el desarrollo del grupo surgió un quinto eje, relacionado con las propias vivencias de las participantes como estudiantes y futuras profesionales de la industria de los videojuegos.

Respecto a los enfoques que Cunningham (2018) señala como principales en la investigación sobre género y videojuegos -(1) representaciones de género y sexismo en los contenidos (el más numeroso); (2) impacto de las representaciones sexistas; (3) desigualdades de la industria y (4) diferencias de género en el juego- el estudio se sitúa en el último, el de las jugadoras. No obstante, la particular orientación temática y la composición del grupo sitúan el estudio próximo al de las representaciones sexistas y su impacto –como origen de las desigualdades y violencias- y a la situación de la industria dado el doble carácter de las participantes como videojugadoras y futuras profesionales.

## 6. Resultados

### 6.1. Ser o no ser *gamer*

Ninguna de las participantes se reconoce como *gamer*. Las primeras intervenciones aluden al tiempo de juego para justificar esta falta de identificación. El término *gamer* se construye en su discurso en contraposición al de jugadora ocasional.

Otro elemento que va a influir en esta definición como *gamer* es el tipo de juegos elegidos

*No me considero gamer porque no juego a los típicos juegos (...), ni mucha cantidad.*

*Yo una cosa intermedia (...) De pequeña jugaba a muchos juegos, Pokemon y esas cosas online. Pero ahora he cambiado de tipo y tampoco es que juegue mucho.*

Esta concepción de *gamer* como jugadora intensiva, pronto va a dar lugar al rechazo del término como un posicionamiento consciente dada la toxicidad implícita en esta etiqueta. Así, cuando una de las participantes señala que es *gamer* pero que no se identifica como tal, se aprecia un salto cualitativo en la definición del término.

*Por definición técnica de diccionario sería gamer, pero tampoco me gusta. Está asociada a un tipo de comunidad muy específica (...) yo no quiero formar parte de eso.*

*Yo rechazo muchísimo esa palabra también entonces, yo nunca en mi vida me he considerado gamer, [aunque] sí he estado en un círculo muy nocivo de gente gamer.*

*Claro, ¿por qué quiero ir yo a una comunidad en la que me van a llamar de todo, me van a insultar, me van a dar, cuando quiero pasármelo bien?*

Se aprecia cierta nostalgia por comunidades en las que vivieron sus primeras experiencias de juego colectivo como la de Pokemon, a la se refieren como “una comunidad de amigos, un poco más grande” o en la que “los moderadores podían moderar”, aunque como subraya una de ellas “pero eso sí, si era moderadora, en forma de Pokemon, claro”.

*Cuando tenía 16 o 18 estaba muy metida y hablaba con mucha gente del sector y sabía cómo es un grupo de gente que todos opinábamos como lo mismo. Todos estábamos como con el mismo gusto: los videojuegos o un videojuego en específico y jugaba online o cosas así.*

Ser *gamer*, por tanto, implica jugar a muchos juegos diferentes, dedicar muchas horas a esta actividad y participar de una comunidad. Se trata de una actividad de alta demanda que lleva implícita una participación social (de una cultura o comunidad); que lleva a considerarlo un enfoque del juego contrario al de disfrute personal.

*¿Y creo que, como ser gamer es estar como en una comunidad, también es como formar parte y como darle a la comunidad, no? Entonces, aunque yo ahora, por ejemplo, estoy jugando mucho a videojuegos, estoy jugando mucho para mí como (...) como quien ve una película, o sea, casi como un pensamiento más artístico.*

Cuando se les pide que se autodefinan, el término que genera consenso en el grupo es el de videojugadora. Término que les permite establecer un paralelismo con otras tendencias de consumo cultural *“me considero videojugadora, igual que me considero lectora o igual que me considero de cualquier otra manera, yo disfruto de este hobby”*.

Por oposición, el grupo construye una definición colectiva del *gamer* como:

- Jugador intensivo o muy intensivo (el masculino es señalado por las participantes). Las participantes se refieren a la necesidad de “tener” un carnet de *gamer*, en alusión a la tendencia de estos jugadores a alardear de número de juegos, horas dedicadas y logros alcanzados y, por tanto, su relevancia en la comunidad.
- Elección de juegos violentos y competitivos, que requieran de habilidad. Coinciden en señalar que este tipo de juegos suponen una expresión de viralidad.

Estas dos primeras características son comunes a todos los *gamers* pero señalan un nivel “superior” para jugadores que cuentan con mayor exposición en línea, cuyas acciones y posicionamientos van a aportar toxicidad al término. *Luego está el otro grupo de es que yo creo que son peores, que son como equivalentes a los señores, estos que hablan de cine (...). Que claro que su gusto es superior porque claro es que soy súper.*

Algunas de las características que definen a esta tipología de *gamers* son:

- Presencia activa en redes sociales desde donde difunden sus ideas y opiniones como las únicas posibles.
- Desprecio a cualquier juego que introduzca personajes femeninos fuera de los cánones heteropatriarcales. Si bien las participantes destacan como la introducción de personajes empáticos en videojuegos *gamers*, como *God of War*, pueden generar una revolución mental.
- Respuesta a las diferencias de opinión con amenazas e incluso con ataques orquestados de troles para hacer prevalecer sus posicionamientos. “Discutes con ellos porque tu opinión difiere, viene una oleada de personas contra ti. Uy, dijiste que... espera, te voy a enviar a 12 millones de personas, hashtag en Twitter”.
- Trato paternalista y negación del reconocimiento de habilidades a las jugadoras mujeres, a quien predefinen en función de estereotipos de género. “O bien te insultan directamente o se ponen paternalistas. [Y te dicen] no te preocupes, yo te *carrileo*, pero ¿por qué no curas? ¿por qué no cuidas?”. Estos jugadores no conciben que una mujer pueda superarles en un videojuego. Una actitud que también va a suponer un lastre para las jugadoras quienes sienten que tienen que demostrar continuamente su valía. “*No se nos permite ser mediocres.*” o “*Cuando voy la última tengo miedo a abrir el micro y que se me identifique como mujer, porque justificaría esta posición*”.

Señalan que esta percepción del juego femenino como inferior va a repercutir en un lenguaje odioso que utiliza el término “mujer” como insulto, al igual que sucede con expresiones “juegas como una mujer”, “nenaza” o “maricón”. Una definición que se va a proyectar en comunidades de jugadores definidas por su rechazo de la diversidad y la marginación-exclusión de las personas que no se rigen por los mismos principios.

A lo largo de la conversación también se puso de manifiesto la inmadurez en el comportamiento de los *gamers* que de forma más o menos consciente, genera una mayor sensación de hostilidad. “Te están llamando puta toda la partida y luego te preguntan por Discord”. Un comportamiento que redundará en la consideración de la mujer como objeto.

Las participantes señalan un paso más en esta virilidad tóxica, la de aquellos jugadores para los que el éxito pasa a ser una necesidad hasta el punto de que su no consecución va a proyectarse en niveles máximos de agresividad.

## 6.2. Anonimato, adrenalina y socialización

Además de por su carácter de cultura masculina, en la que se exacerban los atributos de una virilidad tóxica, las participantes identifican otros dos aspectos que convierten los videojuegos en un espacio hostil para las mujeres: el anonimato y la socialización en entornos de violencia. El anonimato favorece una desinhibición tóxica de los jugadores en los entornos en línea. Si bien son conscientes de que este fenómeno es común a otros contextos en línea, se señala la competitividad de los juegos y su componente adrenalinico como un elemento potenciador. En la conversación también se recogen algunas alusiones al juego insano, ya como válvula de escape ya como adicción incompatible con la vida normal.

*Tu actualmente por la calle no ves a una persona caerse y le dices, ¡ja, pringao!, hijo de...Pero en los videojuegos como tienes esa falsa sensación de impunidad tiendes más a decir, voy a soltar toda la rabia y todo el estrés de mi día a día, todas mis frustraciones en esta persona que no conozco de nada.*

*Es la dinámica general porque tienen problemas de gestión de ira. Ya no es que sea como sea, ya es porque has encontrado otros hombres que también atacan, pero lo más gracioso porque el insulto principal es “juegas como una pava”.*

En la selección de objetivos se destaca la cobardía de los jugadores quienes hacen de mujeres y niños (también en masculino) víctimas propicias para su odio. Este paralelismo entre mujeres y niños se verbaliza en diversos momentos del grupo de discusión, reforzando el comportamiento abusivo de los *gamers*.

*Y, jugando competitivo he visto a niños de unos 8 años y los que son más mayores, hombres también escuchan un niño y también le insultan, con lo cual si tú con 7 u 8 años escuchas que alguien te insulta y que alguien insulta a una mujer en un videojuego ¿qué vas a hacer tú?, obviamente repetirlo.*

La socialización de los jóvenes jugadores en entornos de toxicidad creciente va a propiciar la reproducción de actitudes, conductas y lenguaje de violencia. En la elección del rol victimario o víctima los niños, señalan, pronto se sitúan en el primero.

*Pero es que es los niños son impresionables y tienen demasiado acceso a contenido, en plan videojuegos de la derecha y luego nos sorprendemos de por qué son violentos en los videojuegos, por qué piensa que llamarle puta a una chavala es es jocoso, es normal, es un insulto normal. ¿Qué las va a violar? También es normal.*

En este proceso los niños también interiorizan que las mujeres cuentan con menores habilidades para el juego, lo que va a derivar en actitudes paternalistas incluso con jugadoras más experimentadas.

### 6.3. Estrategias de autoprotección

Si los niños viven un proceso de interiorización y normalización de violencia las mujeres se decantan por la adopción de diversas estrategias de autoprotección. Mecanismos que se activan antes incluso de la experiencia de un determinado juego-comunidad.

*Van a saber que soy mujer y entonces van a lo que sea, van a pasar lo que sea que es verdad, muchas veces ni lo pienso, pero eso lo tengo interiorizado por alguna razón.*

Así en los entornos de juego en línea, las participantes optan por jugar con amigos, sin chat de voz o con *nicknames* neutros. El grupo de pares ofrece un entorno seguro incluso en ámbitos de juegos competitivos. Así una de ellas confiesa haberse iniciado en el juego competitivo amparada por un amigo e incluso lo utiliza de filtro para participar en el chat de voz con personas desconocidas.

*Yo hablaba con él (...) y ocasionalmente me abría el micro para el resto de personas, pero únicamente si ellos habían hablado antes y veía que no había riesgo de que fuesen malas, que no fuesen a matar.*

En esta línea las participantes señalan la falta o ineficacia de los protocolos que brindan los juegos para reportar abusos o malas praxis en sus plataformas. Claro, porque no hay un botón de denunciar (p5). Señalan problemas de la propia aplicación –reconocimiento de idioma, limitación temporal de funcionalidades– que dificultan la denuncia, e incluso ironizan la respuesta automática tras el reporte “Felicidades, ya te dijimos, intentaremos conseguir, no sé qué, lo vas a conseguir” pero no se sienten realmente escuchadas.

*–Yo creo que mi vida reporté como con el 50 a 60 casos de partidas y he recibido 3 que se han sido castigados  
–Le valió dos meses y tres días”  
–No hice nada, de hecho, se crean otra cuenta y desde esa cuenta son todavía peores porque con esa cuenta les da igual que los reportes con esa cuenta.*

Aun así, se señala cierta cautela de los jugadores ante el temor de penalizaciones -puntos o expulsión del juego- aún sin que suponga un óbice para conductas tóxicas.

*–[jugadores] majos durante toda la partida. Dices, “Ah, qué buena gente” (...) y esperan al último segundo, cuando ya no puedes reportarlos porque ya se acabó la partida para decirte hija de puta, fatal (P.8).  
–Estaba fingiendo durante toda la partida ser una buena persona (P.2).*

En el ámbito de las redes sociales y otras plataformas más allá de juegos online, se busca la seguridad. Algunas de las participantes señalaron buscar entornos de mujeres o *queer*, en donde la diferencia de opiniones no conlleva violencias. “Las mujeres también tienen (sic.) una buena comunidad a costa de que hacen muchas

medidas para ello.” Coinciden en señalar la comunidad de *Final Fantasy 14* como comunidad segura, e incluso dos participantes la señalan como la única en la que jugaron sin sentirse atacadas por ser mujeres.

No obstante, no hay lugar seguro para el sexismo benevolente. Frente a la hostilidad de los desconocidos, las jugadoras reciben constantemente un trato condescendiente de jugadores de su entorno más cercano. Da igual la experiencia que tengan en un título, su primo pequeño o compañero de piso, les van a explicar cuál es el objeto o los movimientos de un juego en el que acaban de iniciarse.

Si en el ámbito de los videojuegos, la violencia percibida los lleva a buscar fórmulas de autocuidado o protección externa, en el caso de las redes sociales la práctica más habitual pasa por la inhibición de su participación en foros y conversaciones.

Las participantes destacan que los *haters/trolls* (en esencia *gamers*) los ha llevado a desarrollar un uso básico de los social media –lectura y participación mínima. En algunos casos para prevenir acoso, han optado por delimitar su entorno de relación con cuentas privadas en las que interactúan únicamente con personas conocidas, e incluso ni eso.

*Yo tengo el Twitter muy limpio, entonces cada vez que veo algo que no me gusta yo dejo de seguir a la persona que lo ha retuiteado.*

*Yo es que desde hace un tiempo casi no interactúo, yo leo. Entro en Twitter (...) y cabreo total, tengo que frenarme.*

La adopción de estas estrategias debe entenderse como un proceso de madurez en el uso de estos medios online. Así la mayoría de las jugadoras señalan una intervención más activa en las redes sociales durante su adolescencia “yo hace unos años no me callaría, pero yo estaría discutiendo todo el día, como me pasaba” pero hoy evitan esta exposición pública. Dos de ellas echan de menos opinar, pero no lo suficiente como para ser activas “para eso cojo a alguien y le digo ¿tengo tu consentimiento para enviarte un audio de 10 minutos?”.

#### 6.4. Acoso sexual

Dentro de las formas de sexismo y misoginia a las que han de hacer frente las videojugadoras en los ámbitos de juegos online u otros espacios de la comunidad gamer, dentro y fuera de la red, se señala el trato condescendiente y paternalista, el *mainsplaining*, el estorbar dentro del juego, los insultos y lenguaje de odio misógino, o el acoso más o menos orquestado de hordas de trolls. Una de las jugadoras señaló un grado de violencia superior al recibir agresiones físicas de uno de los jugadores con los que compartía el entorno físico durante el juego, si bien la participante vincula esta agresión a una conducta insana de juego, más que sexista.

Más allá de alguna invitación a verse en otro entorno online, ninguna de las participantes señala haber sido objeto acoso sexual en entornos gamers. Algo que confiesan si han sufrido de forma habitual en otro tipo de ámbitos digitales.

Al profundizar en conductas de ligoteo en entornos de juego, de cara a detectar conductas de acoso normalizadas, las participantes relatan experiencias durante su adolescencia en plataformas como VRChat o Habbo, dos mundos digitales en el metaverso.

*–¡Yo tuve un novio en Habbo!*

*–¡Yo tuve diez al día! Era entrar en Habbo solo para eso: oye, ¿quieres ser mi novia?;*

En este contexto se señalan experiencias con usuarios que falsean su edad para ganarse la confianza de chicas jóvenes “Un novio que tuve una vez en Hubbo (...) mis padres me sentaron y me dijeron no, porque tatatá, y cuando lo dejé me enteré que tenía 21 años”.

Si bien no hablan específicamente de grooming si hacen referencia a conductas pederastas construidas en torno a la cultura anime.

*Tenía 13 años. Yo no entendía absolutamente nada, y el pavo nos enseñaba japonés y era como, había que llamarle \*\*\* [palabra en japonés que genera un gesto de disgusto de todas].*

Por lo que concluyen que “no sé cómo es la comunidad del Ghensin, pero no quiero verla”.

#### 6.5. El “Otro” entre compañeros

Después de años considerándose minoría no deseada en los videojuegos, las participantes coinciden en señalar como un gran hallazgo llegar a una especialización donde las mujeres son el 40% del alumnado y una parte importante del profesorado.

Pese a ello son conscientes de las desigualdades de una industria en la que la presencia de las mujeres va a activar una serie de estereotipos y creencias sexistas. Critican que a los profesionales varones se les presuponga

valor y competencia para ocupar un puesto, mientras que los logros de las mujeres se asocian –incluso entre sus compañeros– a otro tipo de méritos.

*Carla Doyle me dijo que ella llegó a vivir cosas como que por sacar buenas notas o ser mejor como diseñadora de videojuegos, es porque eres muy guapa, seguro que te estás tirando a...*

Además de este tipo de alusiones que relegan a las mujeres a meros objetos sexuales, las participantes se refieren a otro tipo de comentarios destinados a desacreditar los conocimientos o experiencia de algunas de las profesionales encargadas de conferencias o talleres en la Universidad. Estas vivencias las lleva a preguntarse si “¿esas cosas son las que se tienen que vivir en la industria por ser mujer?”

A partir del comentario de una de las participantes sobre las actitudes y comportamientos machistas a los que debía hacer frente a diario una amiga suya, estudiante de un grado de videojuegos en otra universidad, se exploraron experiencias de sexismo en las aulas. Pese a que inicialmente se señaló un predominio absoluto de estudiantes varones como causa de esta hostilidad, la mayoría de las participantes reconocieron también experiencias negativas con compañeros de clase.

Experiencias que van desde ser objeto de comentarios sexistas, muchas veces de carácter paternalista, hasta la reclusión en roles “propios de mujeres” como arte en la organización de trabajos en grupo, sin tener en cuenta ni valorar sus capacidades o competencias. “Lo peor es que siga pasando y que los tengamos en clase”.

*–Todas todas las pavas que entran en ese grupo tenían que ser para arte (P8).*

*–¡Qué sorpresa! Las mujeres de este sector solo servimos para arte porque no somos buenas diseñadoras de niveles, no sabemos hacer sonido, no sabemos programar, no sabemos ligar, ¿no? (P6).*

Si bien destacan que son grupos acotados, ponen de manifiesto lo arraigado del machismo hasta el punto de no ser conscientes de la toxicidad de sus acciones-palabras.

*Obviamente, se les echó bronca porque parecía que no se estaban dando cuenta de lo que estaban haciendo. Pero el hecho de que cuando salía de clase los veía preguntándose qué había pasado (P2).*

Una de las participantes señaló como estos estereotipos de género conllevan una minusvaloración de sus capacidades por parte de un docente “Yo he vivido cosas como que un profesor te diga ‘no sé qué haces aquí, no sé para qué estás en esta carrera si no sabes de...’ pues para aprender”. Aunque en este caso sí señala una disculpa posterior del profesor.

Se pone de manifiesto también la tendencia a que esta infravaloración venga de compañeros con elevada autoestima, lo que lleva a las participantes a considerar la necesidad de valorarse más.

*–Si los hombres que dicen que son súper guays, son unos mediocres, yo que soy la leche ¿que soy?*

*–Yo me subo muchísimo cuando veo a un hombre mediocre entrar en la habitación como si hubiese construido él y yo digo venga, que te bajo yo.*

Las participantes destacan que, afortunadamente, estas actitudes-comportamientos vienen de un núcleo de compañeros muy concreto. Para evitarlos y evitar alguna sorpresa respecto a otros colegas varones, una de las participantes señala participar únicamente en grupos de trabajos femeninos. Una medida que suscita el desconcierto en las demás participantes, más habituadas a trabajar en grupos definidos por afinidad personal.

Asimismo, también ponen de manifiesto la interiorización de las actitudes y comportamientos sexistas hasta el punto de que, al narrar estas vivencias en tercera persona algunos de los individuos tóxicos no se dan por aludidos y señalan su estupefacción e incluso indignación porque sus compañeras sufran estas situaciones. Sobre esta cuestión se refieren al calado que tienen determinados *influencers* de discurso sexista e incluso misógino. Critican la cautela de las familias con los videojuegos, mientras dejan libre de control espacios como Youtube.

## 7. Conclusiones y discusión

El estudio llevado a cabo ha permitido profundizar en las vivencias negativas de las mujeres videojugadoras y cómo estas afectan a su experiencia de juego y en torno a éste. Todas las participantes han vivido y viven situaciones tóxicas en espacios y comunidades de juego que van del paternalismo al acoso, pasando por insultos y otras formas de lenguaje de odio, en la línea del sexismo ambivalente de Glick y Fiske (1996). Aunque para incidir en el carácter abusivo de los jugadores establecen paralelismos entre mujeres y niños, que parecen relegar el carácter misógino de los ataques a favor de rasgos de juego problemático. No obstante, la consideración de las mujeres como menos competentes para el juego va a marcar estas relaciones abusivas

incluso antes de que se produzca el contacto, consolidándose el “juegas como una mujer” (y derivados) como insulto global. Esta hostilidad va a afectar a las jugadoras que se sienten impelidas a demostrar su valía de forma continua.

Para disfrutar de los videojuegos las participantes optan autoexcluirse de determinados juegos-comunidades, buscar entornos seguros o desarrollar de estrategias de ocultación como el uso de perfiles-avatares neutros o el micrófono cerrado en sus juegos con desconocidos, en la línea señalada por estudios como McLean, y Griffiths, 2019 o Lenhard, 2015. Estas respuestas propician la invisibilidad de las jugadoras en determinados espacios, alimentando la idea de los videojuegos como cotos masculinos e incluso sustentando una división sexual del ocio, de los contenidos e incluso de la propia industria.

Autoras como Shaw (2013) o Houe (2020) han señalado numerosas voces, dentro de la industria y la academia, que reivindican una revisión crítica de la idea e identidad de *gamer*. Así, pese a ser jugadoras experimentadas e incluso *hardcore*, las participantes rechazan esta etiqueta por la toxicidad implícita. Más allá del tiempo o tipos de juegos seleccionados que Hamlen (2010) o Kuss *et al.* (2022) señalan como definatorios de la identidad *gamer*, las participantes destacan su componente social, de pertenencia y participación de una comunidad hostil de la que reniegan. Si para Houe (2020) la identidad *gamer* se considera inseparable de las normas de la cultura hegemónica de juego, el estudio desarrollado permite destacar la relevancia de otras normas latentes, marcadas por las costumbres y prácticas, que perpetúan su carácter de cultura masculina refrendando la idea de Fernández, Williams y Kuss (2019) de “*gamer*” como jugador varón.

Por contraposición surge la idea de videojugadoras, término que establece un paralelismo con otras formas de consumo cultural. Este paralelismo presenta fisuras si se atiende a sus prácticas de interacción, participación e –incluso– produsage. Aun cuando están orgullosas de sus logros y comparten la idea de los videojuegos como una forma de socialización, en la línea señalada por Kuss *et al.* (2022), las participantes se inhiben de participar en redes sociales u optan por expresarse a través de cuentas privadas, generando entornos de lazos fuertes incluso en plataformas de lazos débiles (Granovetter, 1982). Si bien entienden esta autoexclusión como un proceso de madurez que los ha llevado a abandonar la exposición pública y el consiguiente peligro de acoso, no se trata de una decisión individual sino de una problemática global.

Las estrategias de autoprotección desarrolladas les han permitido limitar la toxicidad que les rodea, pero no eliminarla. Aunque las reacciones más hostiles devienen de personas desconocidas en la línea Shen *et al.* (2004), y del efecto de desinhibición de Suler (2004), las jugadoras continúan enfrentándose al sexismo benevolente de su entorno: son infravaloradas o relegadas a roles “femeninos” en las aulas y objeto de *mainsplaning* por jugadores próximos -amigos, compañeros, familiares- menos experimentados. Se integra un condicionante más en la relación entre calidez y competencia, señalada por Cuddy, Fiske y Glick (2004) o Ramos *et al.* (2018): proximidad. Así, con independencia de la competencia o calidez percibida, las jugadoras por ser mujeres se enfrentan a las actitudes paternalistas y condescendientes de su entorno. Este fenómeno incide en la existencia de desigualdades, impensables en las sociedades democráticas, que van a perpetuarse en un futuro a medio plazo dada la estrecha relación -constatada por ISFE (2020)- entre el interés por los videojuegos y la vocación tecnológica de las niñas y jóvenes.

La percepción de las mujeres como “Otro” se va a hacer patente también en las aulas de titulaciones especializadas en videojuegos. La supuesta menor capacidad de las mujeres para los videojuegos va a tener proyección en el ámbito de la creación, un proceso con injerencia de los estereotipos de género.

En una industria masculinizada como la de los videojuegos la presencia y participación de las mujeres, especialmente en algunos roles, va a activar reacciones sexistas en el alumnado. Así los mismos mecanismos implícitos en la exclusión de las mujeres de las titulaciones STEAM se hacen patentes en una especialización que cuenta con un importante componente artístico y comunicativo.

El hecho de que se trate de grupos acotados, aún con roles de género patriarcales muy interiorizados, permite –siguiendo a Bowey, Depping y Regan (2017)– visar un cambio en la industria de los videojuegos a medio largo plazo. En esta evolución de las personas creadoras y su proyección en productos más diversos, las participantes señalan un problema relevante: el peso del discurso misógino de *gamers* y *streamers* en la socialización de las generaciones más jóvenes.

Como limitación del estudio se señala el desarrollo de un único grupo de discusión. Si bien los resultados se sitúan e incluso amplían evidencias de trabajos precedentes sería de interés ampliar la perspectiva de las mujeres en tanto quedan fuera del estudio tanto las videojugadoras casuales, como las adolescentes, que se acaban de introducir en las comunidades en línea, o las profesionales de e-sports, para quienes los videojuegos son más que una afición.

## Referencias bibliográficas

AEVI & Ipsos (2021). *Las mujeres juegan, consumen, participan. Las diferentes formas en que las mujeres contribuyeron a la industria del videojuego en 2020*. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/07/Las-mujeres-juegan-consumen-participan-Informe-Ipsos-Mori.pdf>

- AEVI (2022). *La industria del videojuego en España en 2021 - Anuario 2021*. [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI\\_Anuario\\_2021\\_FINAL.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf)
- Amores, Marina (2018). Sobre la necesidad de un libro de videojuegos con perspectiva de género. En VV.AA. *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (p. 26). Madrid: ANAITGAMES.
- Bruns, Axel (2007). Produsage. En *Proceedings of the 6th ACM SIGCHI conference on Creativity & cognition (C&C '07)*, pp. 99–106. Association for Computing Machinery, New York. <https://doi.org/10.1145/1254960.1254975>
- Cassell, Justine, & Jenkins, Henry (1998). Chess for girls? Feminism and computer games. En Cassell, Justine y Jenkins, Henry (Eds.): *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games* (pp. 2–45). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Cassell, Justine, & Jenkins, Henry (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Castronova, Edward (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago Press.
- Chess, Shira (2017). *Ready player two: Women gamers and designed identity*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Choi, Gilok, Chung, Hyewon, & Kim, Yoonsook (2012). Are stereotypes relative to gender usage applicable to virtual worlds? *International Journal of Human-Computer Interaction*, 28(6), 399-405. <http://dx.doi.org/10.1080/10447318.2011.601973>
- ConsumidorGlobal (2022). *España es el país europeo con más mujeres en los eSports: descubre cuántas siguen este sector*. [https://www.consumidorglobal.com/noticias/entretenimiento/espana-pais-europeo-mas-mujeres-esports-descubre-cuantas-este-sector\\_3276\\_102.html](https://www.consumidorglobal.com/noticias/entretenimiento/espana-pais-europeo-mas-mujeres-esports-descubre-cuantas-este-sector_3276_102.html)
- Cote, Amanda C. (2020). *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York, NY, USA: New York University Press.
- Cuddy, Amy J. C., Fiske, Susan T. y Glick, Peter. (2004). When professionals become mothers, warmth doesn't cut the ice. *Journal of Social Issues*, 60(4), 701-718. <https://doi.org/10.1111/j.0022-4537.2004.00381.x>
- Cunningham, Carolyn M. (2018). Unbeatable? Debates and Divides in Gender and Video Game Research. *Communication Research Trends*, 37(3), online. <https://link.gale.com/apps/doc/A563081269/AONE?u=anon~d3fb0c9c&sid=googleScholar&xid=3f8d11de>
- Cunningham, Carolyn M. (2018). *Games Girls Play. Contexts of Girls and Video Games*. Londres: Lexington Books.
- Demetrovics, Zsolt, Urbán, Róber, Nagygyörgy, Katalin, Farkas, Judit, Zilahy, Dalma, Mervó, Barbara, Reindl, Antónia, Ágoston, Csilla, Kertész, Andrea & Harmath, Eszter (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43, 814-825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Dill, Karen E., & Thill, Kathryn P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 57(11), 851-864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>
- Dill, Karen E., Brown, Brian P., & Collins, Michael A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408. <http://doi.org/10.1016/j.jesp.2008.06.002>
- Duggan, Maeve (2015). *Gaming and Gamers*. Pew Research Center. <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/gaming-and-gamers/>
- Fancsali, Cheri (2002). *What we know about girls, STEM, and afterschool programs: A summary*. Washington, D.C.: Educational Equity Concepts, Inc.
- Fiske, Susan T., Cuddy, Amy J. C., Glick, Peter, & Xu, Jun (2002). A model of (often mixed) stereotype content: Competence and warmth respectively follow from perceived status and competition. *Journal of Personality and Social Psychology*, 82(6), 878-902. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.82.6.878>
- Fox, Jesse, & Tang, Wai Yen (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. En *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Fox, Jesse, & Tang, Wai Yen (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Fox, Jesse, Bailenson, Jeremy N., & Tricase, Liz (2013). The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 930–938. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.027>
- Fox, Jesse, & Tang, Wai Yen (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314–320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Glick, Peter, & Fiske, Susan T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 491–512. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>
- Glick, Peter, & Fiske, Susan T. (1996). The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating Hostile and Benevolent Sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 491-512. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>
- Goldblum, Margot (2020). *Free-to-Play? An Examination of Intrinsic Motivation and Gaming Behaviors in U.S. Female Mobile Gamers*. Master's Thesis, City University of New York, New York, NY, USA.
- Hartmann, Tilo y Klimmt, Christoph (2006). Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910–931. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x>

- Hefner, Dorothée, Klimmt, Christoph, & Vorderer, Peter (2007). Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment. En: Ma, L., Rauterberg, M., Nakatsu, R. (Eds.): *Entertainment Computing – ICEC 2007. ICEC 2007. Lecture Notes in Computer Science, vol 4740*. Berlin, Heidelberg: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-74873-1\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-540-74873-1_6)
- Houe, Nina P. (2020). The Death of Gamers: How Do We Address the Gamer Stereotype? En *\_DiGRA '20 - Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*. Authors & Digital Games Research Association DiGRA. [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2020\\_paper\\_381.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_381.pdf)
- Interactive Software Federation of Europe (ISFE) (2021). *Key Facts 2020. The Year We Played Together*. <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/08/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>
- Jenson, Jennifer, & de Castell, Suzanne (2008). Theorizing gender and digital gameplay: Oversights, accidents and surprises. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 2(1), 15–25. <https://doi.org/10.7557/23.5969>
- Jenson, Jennifer y de Castell, Suzanne (2010). Gender, simulation and gaming: Research review and redirections. *Simulation and Gaming*, 41(1), 51–71. <https://doi.org/10.1177/104687810935347>
- Kaye, Linda K., & Pennington, Charlotte R. (2016). “Girls can’t play”: The effects of stereotype threat on females’ gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202–209. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Kaye, Linda K., Gresty, Claire E., & Stubbs-Ennis, Natasha (2017). Exploring stereotypical perceptions of female players in digital gaming contexts. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 20(12), 740–745. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0294>
- Kelly, Danielle, Nic Giolla Easpaig, Brona, & Castillo, Paola (2023). ‘You Game Like a Girl’: Perceptions of Gender and Competence in Gaming. *Games and Culture*, 18(1), 62–78. <https://doi.org/10.1177/15554120221077730>
- Kuss, Daria J., Kristensen, Anne Marie; Williams, A. Jess, & Lopez-Fernandez, Olatz (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), 1169. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>
- Kuznekoff, Jeffrey H., & Rose, Lindsey M. (2012). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541–556. <https://doi.org/10.1177/1461444812458271>
- Leaper, Campbell (2015). Do I belong?: Gender, peer groups, and STEM achievement. *International Journal of Gender, Science and Technology*, 7(2), 166–179.
- Lenhart, Amanda (2015). *Teens, Technology and Friendships*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>
- Liu, Yansheng, & Agur, Colin (2022). “After All, They Don’t Know Me” Exploring the Psychological Mechanisms of Toxic Behavior in Online Games. *Games and culture*, 0(0), online. <https://doi.org/10.1177/15554120221115397>
- Lopez-Fernandez, Olatz, Williams, A. Jess, & Kuss Daria J. (2019). M Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00898>
- Lopez-Fernandez, Olatz, Williams, A. Jess, Griffiths, Mark D., & Kuss, Daria J. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 454. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00454>
- McLean, Lavinia y Griffiths, Mark D. (2019). Female Gamers’ Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, 970–994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Moldes Farelo, Rocio (2019). E-sports y brecha de género: La percepción de las profesionales españolas. *Arxius de sociologia*, 40, 139-148.
- Neto Joaquim A. M., Yokoyama Kazuki M. y Becker Karin (2017). Studying toxic behavior influence and player chat in an online video game. En *Proceedings of the International Conference on Web Intelligence (WI '17)*, pp: 26–33. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3106426.3106452>
- Norris, Kamala O. (2004). Gender Stereotypes, Aggression, and Computer Games: An Online Survey of Women. *CyberPsychology & Behavior*, 7(6), 714-727. <http://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.714>
- PricewaterhouseCoopers, S.L. (2021). *Entertainment and Media Outlook 2021-2025 España (Informe)*. <https://www.pwc.es/es/publicaciones/entretenimiento-y-medios/assets/gemo-espana-2021-2025.pdf>
- Ramos, Miguel, Barreto, Manuela, Ellemers, Naomi, Moya, Miguel y Ferreira, Lucía. (2018). What hostile and benevolent sexism communicate about men’s and women’s warmth and competence. *Group Processes & Intergroup Relations*, 21(1), 159–177. <https://doi.org/10.1177/1368430216656921>
- Santana Rodríguez, Nira (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*. [https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio\\_genero\\_gamers\\_y\\_videojuegos\\_1.pdf](https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio_genero_gamers_y_videojuegos_1.pdf)
- Sarkeesian, Anita (2011). *Tropes vs. Women: #2 Women in Refrigerators*. Feminist Frequency. <https://feministfrequency.com/video/tropes-vs-women-2-women-in-refrigerators/>
- Shaw, Adrienne (2015). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Shen, Cuihua; Sun, Qiusi; Kim, Taeyoung; Wolff, Grace; Ratan, Rabindra; Williams, Dmitri (2020). Viral vitriol: Predictors and contagion of online toxicity in World of Tanks. *Computers in Human Behavior*, 108, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106343>
- Socialblade (2023). *Top 100 most followed Twitch Accounts (sorted by followers count)*. [https://socialblade.com/twitch/top/100#google\\_vignette](https://socialblade.com/twitch/top/100#google_vignette)
- Suler, John (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Vella, Kellie, Klarkowski, Madison, Turkey, Selen, & Johnson, Daniel (2019). Making friends in online games: Gender differences and designing for greater social connectedness. *Behaviour & Information Technology*, 39, 917-934. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2019.1625442>
- Williams, Dmitri (2006). A (brief) social history of video games. En Vorderer, Peter, Bryant, Jennings, (Eds.): *Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences* (pp. 197-213). Mahwah, NJ, USA: Lawrence Erlbaum.
- Women in games (2022). *Construyendo un sector del videojuego en igualdad*. [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/12/Wig\\_Guia.Igualdad\\_ID1\\_V2.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/12/Wig_Guia.Igualdad_ID1_V2.pdf)
- Woolf, Virginia (2008). *Una habitación propia*. Barcelona: Editorial Planeta.