


Prótesis digitales y experiencias encarnadas: Un análisis sociotécnico de la violencia sexual digital en el ámbito videolúdico¹


Aida Gallego-Márquez

Universidad Complutense de Madrid (España) 

Lidia Iglesias-Giráldez

Universidad Complutense de Madrid (España) 

Pablo Soto-Casás

Universidad Complutense de Madrid (España) 

<https://dx.doi.org/10.5209/TEKN.103649>

Recibido: 27 de junio de 2025 • Aceptado: 9 de febrero de 2026 • **REVISIONES EN ABIERTO**

ES Resumen: Este artículo analiza la violencia sexual digital (VSD) en entornos videolúdicos mediante un estudio sociotécnico comparativo entre Grand Theft Auto Roleplay (GTA RP) y VRChat. Basándose en una etnografía de *affordances*, la investigación explora cómo las prótesis digitales y el diseño algorítmico reconfiguran la experiencia de las usuarias. El estudio utiliza los conceptos de *continuum*, hibridación y cuerpo digital para demostrar que las agresiones en entornos inmersivos no son meras representaciones, sino vivencias encarnadas con impacto somático y traumático real. Mientras que en GTA RP la violencia se vincula a normas sociales y el chat de voz, en VRChat el uso de tecnología háptica y el seguimiento de movimiento transforman el avatar en una extensión directa del cuerpo físico, amplificando la vulnerabilidad y permitiendo agresiones espaciales y táctiles.

Palabras clave: acoso sexual; cultura de masas; etnografía; realidad virtual; videojuegos.

ENG Digital prostheses and embodied experiences: A sociotechnical analysis of digital sexual violence in gaming environment

Abstract: This article analyzes digital sexual violence (DSV) in gaming environments through a comparative sociotechnical study of Grand Theft Auto Roleplay (GTA RP) and VRChat. Based on an ethnography of affordances, the research explores how digital prostheses (headsets, motion sensors) and algorithmic design reconfigure the female user experience. The study employs the concepts of *continuum*, hybridization, and the digital body to demonstrate that aggressions in immersive environments are not merely representations but embodied experiences with real somatic and traumatic impact. While violence in GTA RP is linked to social norms and voice chat, in VRChat, the use of haptic technology and motion tracking transforms the avatar into a direct extension of the physical body, amplifying vulnerability and enabling spatial and tactile aggressions.

Keywords: ethnography; mass culture; sexual harassment; video games; virtual reality.

Sumario: 1. Introducción. 2. Metodología. 3. La cotidianeidad onlife: El continuum, la hibridación online-offline y el cuerpo digital. 4. VSD en el espacio digital: Comparando la realidad virtual con el roleplay. 5. Conclusiones. 6. Declaración de uso de LLM. 7. Disponibilidad de datos. 8. Declaración de contribución por autoría. 9. Referencias.

Cómo citar: Gallego-Márquez, Aida, Iglesias-Giráldez, Lidia y Soto-Casás, Pablo (2026). Prótesis digitales y experiencias encarnadas: Un análisis sociotécnico de la violencia sexual digital en la realidad virtual, *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales* 23(2), 143-152. <https://dx.doi.org/10.5209/tekn.103649>

¹ Financiado por el proyecto DIVISAR: Prácticas de violencia sexual digital entre la adolescencia y juventud española (2023-2025). (Referencia PID2021-123071NA-I00)

1. Introducción

Este artículo propone un análisis comparativo sobre la Violencia Sexual Digital (VSD) en dos entornos digitales con lógicas de interacción diferenciadas: VRChat, una plataforma de mundos virtuales basada en la socialización mediante avatares y realidad virtual, y Grand Theft Auto Roleplay (GTA RP), una modalidad de juego donde los usuarios interpretan personajes y normas sociales estrictas dentro del universo del videojuego Grand Theft Auto V (GTA V). El estudio articula los conceptos de *continuum*, hibridación y cuerpo digital para comprender la complejidad de la experiencia videolúdica contemporánea. Como productos culturales de gran influencia, los videojuegos ofrecen experiencias interactivas que, según Helen Thornham (2013), constituyen vivencias encarnadas (*embodied experiences*) con un profundo impacto en la subjetividad de quienes juegan. No obstante, estas vivencias no son uniformes, varían significativamente en función del diseño del entorno, las mecánicas de interacción y las normas internas de cada plataforma (Anyó, 2016).

Entendemos la VSD como acciones de carácter sexualmente agresivo que se perpetran, reproducen y comparten con tecnologías de comunicación digital (Powell y Henry, 2018, p. 5). En entornos inmersivos, factores como el anonimato y la itinerancia de contenidos consolidan nuevas formas de violencia machista (Pedraza, 2019). La selección de GTA RP y VRChat responde a una lógica metodológica estratégica. Por un lado, GTA RP constituye un escenario idóneo para examinar la VSD en el marco del juego de ordenador. A diferencia de otras modalidades online, el *roleplay* se fundamenta en la interpretación persistente de personajes y en una cotidianidad alternativa que exige la interacción verbal obligatoria en tiempo real. La relevancia de GTA RP reside en su condición de espacio socialmente transformado: al ser un entorno donde las dinámicas de poder, las normas y la identidad de los personajes son co-creadas por y para la propia comunidad. En ese diseño algorítmico comunitario, las estructuras de opresión del mundo físico no solo se replican, sino que se integran en la narrativa del juego, convirtiendo la agresión en una parte constitutiva de la experiencia compartida.

Si en GTA RP la pantalla actúa como un marco de separación, en VRChat el uso de cascos (HMD), traje, guantes y sensores de movimiento elimina esa distancia, permitiendo que el avatar sea una extensión directa de la gestualidad corporal de la usuaria y experimentando la ilusión de imbricación con el cuerpo virtual. Esta plataforma es fundamental para este estudio porque permite analizar la VSD desde la 'encarnación digital'. La inmersión profunda permite a los agresores simular movimientos corporales sexuales con gran precisión y emitir sus sonidos a través del micrófono. Las diferentes salidas de sonido y los chalecos hápticos, entre otros complementos, permiten sentir físicamente estas violencias. En este sentido, las agresiones en VRChat no son solo verbales, sino espaciales, somáticas y/o hápticas. La alta sensación de presencia en la plataforma se traduce neurológicamente. En definitiva, la invasión del espacio personal y el contacto visual no consentido en agresiones físicas (Van Loon et al., 2018). Por tanto,

la comparación entre ambos permite cumplir con el objetivo de esta investigación: discernir qué parte de la violencia es estructural, es decir, presente en cualquier entorno digital de socialización, y qué parte está siendo potenciada por el uso de diferentes prótesis digitales y dependiente del nivel de inmersión. Mientras GTA RP establece la norma social, el mundo y la cultura videolúdica (Anyó, 2016), VRChat permite estudiar cómo el cambio en las prótesis digitales utilizadas reestructura, transforma y amplía las posibles formas de violencia en la realidad virtual.

Analizar la VSD en VR exige atender a la profunda hibridación entre el cuerpo físico y el digital, superando la dicotomía online-offline mediante la lógica del continuum. Desde la perspectiva de la Teoría del Actor-Red (Latour, 2008), el cuerpo en este entorno deja de ser una entidad biológica aislada para configurarse como un ensamblaje sociotécnico: un nodo donde la agencia no es propiedad exclusiva del sujeto humano, sino que se distribuye entre este y la agencia de las prótesis digitales: toda aquella herramienta tecnológica que permita extender nuestras acciones en el espacio digital (visores, mandos, trajes, controladores, o los que el dispositivo permita). En este sentido, el cuerpo digital opera como un cuerpo protésico (Ardévol y Gómez Cruz, 2012; Boellstorff, 2021), donde los dispositivos tecnológicos no actúan como meras herramientas inertes o interfaces pasivas, sino como mediadores activos que reconfiguran la subjetividad y la respuesta neurobiológica, diluyendo las fronteras ontológicas online-offline tradicionales.

Esta integración técnica intensifica la sensación de presencia y encarnación, permitiendo que la red de actantes produzca una realidad fenomenológica donde las interacciones del avatar se procesan como vivencias del yo físico. En consecuencia, las agresiones sexuales en VR no se perciben como representaciones en pantalla, sino como vulneraciones ejecutadas a través de la mediación tecnológica. Las prótesis digitales ejercen su agencia al traducir la VSD en una experiencia somática, permitiendo que la agresión atraviese la interfaz y se inscriba como un trauma real en el cuerpo físico de las usuarias (Van Loon et al., 2018). Por ello, la necesidad de esta investigación reside en analizar cómo la VSD se amplifica según la mediación tecnológica.

2. Metodología

Las plataformas a las que se accedió presentan unas particularidades únicas en relación con otros espacios en el entorno videolúdico, en el sentido de que se configura como un espacio digital cuyo diseño se inscribe en las lógicas arquitectónicas propias del videojuego (Navarro Redón, 2020). En este caso, para hacer observaciones en el campo, se tuvo que considerar el diseño de las plataformas de VRChat, así como las *affordances* de las prótesis tecnológicas asociadas —visores, mandos y dispositivos hápticos—. Según James Gibson (1977), las *affordances* surgen de la relación entre las propiedades materiales y superficiales de un entorno y el cuerpo que interactúa con él. En este sentido, los visores, mandos y dispositivos hápticos posibilitan la encarnación de la VSD en el cuerpo del personal investigador, lo que

provocó que la observación en VRChat reverberase con una investigación previa realizada en el videojuego de rol GTA RP.

Esta propuesta metodológica aborda los desafíos del estudio de la VSD en entornos videolúdicos mediante una deriva etnográfica (Moretti, 2011). El diseño consiste en una etnografía de *affordances* (Gonçalves, 2020) comparativa entre VRChat y GTA RP para analizar cómo sus arquitecturas e interfaces impactan en la perpetración de violencias. Este enfoque permite explorar las posibilidades de socialización y las relaciones dinámicas entre el diseño digital y las prácticas socioculturales de la población estudiada. La investigación sigue un diseño incremental basado en un estudio previo sobre GTA RP (Gallego-Márquez, 2023), que categorizó las *affordances* y dinámicas de poder en el rol convencional. Estos hallazgos son la base comparativa para VRChat, que actúa como una extensión cualitativa de las acciones presentes en el juego de ordenador. Así, mientras GTA RP ofrece el marco de referencia sobre normas y jerarquías comunitarias, VRChat permite analizar cómo la inmersión total y las prótesis digitales reconfiguran la VSD en una vivencia corporalmente directa y encarnada. En un inicio se seleccionó GTA RP, la versión *roleplay* del videojuego base GTA V. Este título continúa dentro de los 10 videojuegos más vendidos en 2025 tanto para consolas como para PC (AEVI, 2025). Se trata de un videojuego que ha sido un hito histórico tanto a nivel económico como a nivel técnico, implementando multitud de novedades a nivel de diseño algorítmico y haciendo historia en el ámbito del *roleplay* online (Grayson, 2019). No obstante, su etiqueta PEGI 18 advierte de un contenido que incluye violencia explícita y violencia sexual, elementos que forman parte de la arquitectura narrativa del juego original. Al ser un entorno masivo y de referencia, GTA RP se convierte en el escenario ideal para observar cómo las jugadoras navegan y transforman un espacio diseñado bajo parámetros de violencia y masculinización. Su inmersión excepcional y las múltiples posibilidades de interacción que ofrece su código son, precisamente, las que permiten que la comunidad de *roleplay* co Cree dinámicas sociales complejas donde la VSD puede manifestarse en formas muy concretas del ámbito videolúdico.

La selección de VRChat para este estudio frente a otras plataformas se fundamenta, en primer lugar, en el crecimiento exponencial y la magnitud de su comunidad. Según la base de datos SteamDB (2025), el 1 de enero de 2025 se alcanzó un pico histórico de 66,824 jugadores simultáneos en Steam. VRChat resulta idóneo para el estudio por la gran cantidad de avatares personalizables y mundos generados por la comunidad *user-generated* que permiten la reunión e interacción virtual, así como mostrarse para las usuarias como un espacio de reapropiación (Costanza-Chock, 2020) y de construcción cultural comunitaria. También tiene una notable influencia en medios de entretenimiento digital interactivo, como la plataforma Twitch, donde predomina un público *gamer* que consume contenido en vivo, principalmente videojuegos, durante varias horas diarias (Streamscharts, 2026). Finalmente, esta plataforma facilita la recolección de información sobre la realidad estudiada, ya que

admite la participación tanto de personas usuarias con dispositivos de realidad virtual como usuarias de ordenador (Eckmann, 2024).

En GTA RP, el trabajo de campo se llevó a cabo durante un periodo de cuatro semanas, con una inmersión diaria de entre tres y cinco horas, coincidiendo con las franjas de mayor actividad del servidor. Durante este tiempo, la observación no se limitó a las acciones de las usuarias, sino que se centró en cómo la infraestructura técnica (el chat de voz de proximidad, el sistema de animaciones o la personalización de avatares) actúa como una condición de posibilidad para la VSD. Para el registro de esta etnografía, se utilizó el software Open Broadcaster Software (OBS project, 2024), capturando tanto la gestualidad digital de los avatares como la dimensión sonora de las interacciones. Esta recopilación de datos se sistematizó mediante un diario de campo para ubicar espacialmente las *affordances* del entorno. De este modo, la observación permitió documentar cómo las normas del rol y las mecánicas del juego se entrelazan para crear un espacio donde las agresiones pueden ser naturalizadas como parte del diseño, facilitando así un análisis profundo de la relación entre el código del videojuego y la experiencia encarnada de la usuaria.

En VRChat, el trabajo de campo se replicó con una inmersión intensiva durante un mismo periodo temporal, priorizando las instancias públicas y semipúblicas de socialización. En este entorno, la observación trascendió la visualidad para centrarse en la agencia del ensamblaje técnico, se analizó cómo el audio, el seguimiento de movimiento en tiempo real (*full-body tracking*) y las dinámicas de los avatares (*physbones*) operan no como meros adornos estéticos, sino como mediadores que configuran la vulnerabilidad. Para el acceso se utilizaron gafas MetaQuest 2 con sus mandos originales, sin añadidos hápticos. El registro mediante OBS en primera persona permitió documentar tanto la interacción visual como la proxiémica y la invasión del espacio peripersonal. La sistematización en el diario de campo puso especial énfasis en la fenomenología de la presencia, registrando cómo la inmersión sensorial y la sincronización entre el movimiento físico y el digital facilitan que las agresiones sean procesadas somáticamente.

Durante el trabajo de campo, para evaluar el nivel de inmersión en VR y la naturaleza de las interacciones entre personas usuarias y el entorno, se abordaron cuestiones técnicas, corporales y relacionales mediante el registro de las funcionalidades de la plataforma y la observación de la percepción y negociación de acciones por parte de la persona usuaria en el espacio de VRChat. Para ello, la etnografía de *affordances* la realizaron dos investigadoras: una primera, que llevó a cabo la inmersión en la realidad virtual; y una segunda, que observaba desde una retransmisión en el ordenador y tomaba notas en un diario de campo. La selección de las investigadoras fue debida a que ambas tuvieron una socialización de género ligada a la construcción de sus feminidades. Esto junto a la formación de ambas investigadoras en materia de género facilitó la identificación de los diferentes tipos de violencias en estas plataformas.

En la elaboración del análisis crítico, se elaboraron dos ciclos de codificación. Primero, se elaboró

una codificación descriptiva (Saldaña, 2013) ya que es un método de codificación que nos permitió manejar los datos de la etnografía en VRChat con mayor eficacia, y así poder cruzar las observaciones con los resultados de la investigación en GTA RP. Tras haber realizado el primer ciclo de codificación, se utilizó el *pattern coding* como método en el segundo ciclo para agrupar las categorías en temas (Miles y Huberman, 1994). Este procedimiento funciona como un meta-código que identifica temas emergentes o configuraciones explicativas, permitiendo agrupar el material disperso en unidades de análisis más significativas y parsimoniosas. A través de este filtrado inferencial, se elaboraron las tablas que recogen los tipos de *affordances* que habilitan la VSD.

En relación con las cuestiones éticas, el estudio de la VSD en contextos de VR constituye un ámbito que genera tensiones tanto para el personal investigador, debido a su exposición a entornos potencialmente violentos, como para los propios sujetos de investigación, cuya vulnerabilidad debe ser revisada de manera crítica. Teniendo en cuenta estas consideraciones, los servidores en los que se llevó a cabo la etnografía en VRChat han sido anonimizados con el fin de salvaguardar la identidad física de las personas participantes dentro de la muestra. Asimismo, siguiendo las recomendaciones de la Asociación de Investigadores de Internet (Association of Internet Researchers [AoIR], 2025), se sostiene que, ante todo, debe priorizarse la protección del personal investigador frente a los riesgos de acoso, hipervigilancia y ciberviolencia que pueden afectar especialmente a identidades situadas en la otredad.

Desde esta perspectiva, nuestra ética se fundamenta en la premisa de que todo conocimiento es situado y debe estar vinculado al desarrollo de buenas prácticas de cuidado feministas. Esto implica repensar nuestra interacción con entornos que cuestionan la concepción dicotómica tradicional de los espacios, así como reflexionar sobre la manera en que nuestra presencia irrumpe en el espacio observado.

3. La cotidianeidad onlife: El continuum, la hibridación online-offline y el cuerpo digital

La comprensión de la VSD en entornos inmersivos exige un marco teórico que trascienda la dicotomía tradicional entre lo físico y lo virtual, situando nuestra investigación en lo que se define como una cotidianeidad 'onlife' (Floridi, 2016), es decir, comprendemos que las prácticas y ritos de lo cotidiano se embarcan entre lo online y lo offline. Para abordar la complejidad de la experiencia digital contemporánea, es preciso analizar la relación entre las usuarias y los artefactos digitales bajo la premisa de que estos no son meras herramientas pasivas, sino actantes con capacidad de agencia que configuran activamente la acción social (Latour, 2008). En esta red de interacciones, la experiencia de juego surge de una negociación constante de sentidos donde las prótesis y dispositivos no sólo amplifican funciones humanas, sino que configuran identidades híbridadas y nuevas formas culturales. Este escenario se articula fundamentalmente a través de los conceptos de continuum e hibridación online-offline.

El continuum (Liedloff, 1975) permite describir la realidad social como un espectro dinámico que rechaza las divisiones rígidas, facilitando un análisis donde las prácticas digitales y offline no se presentan como dimensiones opuestas, sino como puntos interrelacionados de un mismo flujo vital. Por su parte, la hibridación sociotécnica remite a procesos donde dimensiones antes separadas se combinan para dar lugar a nuevas estructuras y significados que exceden lo conocido (Domínguez Figaredo, 2012).

La aplicación conjunta de estos marcos permite comprender por qué la VR y el *roleplay* son ejemplos paradigmáticos de hibridación y continuum. En la VR, la frontera entre lo corporal y lo tecnológico se disuelve mediante la sincronización sensorio-motriz: cuando la interfaz elimina la latencia y el movimiento físico se traduce de forma idéntica en el avatar, el cerebro deja de tratar al dispositivo como una herramienta externa para integrarlo en su esquema corporal. Por su parte, en el *roleplay* la hibridación es de naturaleza subjetiva; el usuario proyecta su identidad en el personaje, eliminando la distancia reflexiva entre el 'yo' y su representación digital (Goffman, 1959). En ambos casos, el videojuego deja de ser un espacio separado para convertirse en una experiencia encarnada donde los límites que separan lo tecnológico de la carne se vuelven invisibles, trasladando la vulnerabilidad del cuerpo físico directamente a la materialidad del avatar.

Esta integración sociotécnica sitúa al cuerpo digital como la pieza central del análisis. Partiendo de la premisa de que este constituye una extensión del cuerpo físico, el cuerpo digital supera la definición tradicional de representación humana en entornos virtuales (O'Riordan, 2011) para manifestarse como una fragmentación o adaptación del sujeto en espacios mediados. Esta reconfiguración permite una comprensión de la corporalidad que trasciende la concepción antropomórfica y orgánica, desafiando las nociones clásicas de lo corpóreo (Haraway, 1988) y superando el imaginario offline (Arrubla, 2021). En los videojuegos, esta entidad adquiere una materialidad crítica; el avatar no es un objeto inerte, sino un 'cuerpo incorpóreo' e intangible que funciona como rastro identitario y emocional (Aliev, 2024). A través de un proceso de co-presencia multidispositivo (García-Mingo et. al., 2025), el cuerpo se 'des-compone' y 're-compone' en el tejido social digital, permitiendo que diversas facetas del yo coexistan de forma paralela (Zafra, 2010). Incluso en personajes predefinidos, estos operan como 'cascarones' o 'prótesis' que la persona videojugadora rellena con su propia identidad, estableciendo un vínculo simbiótico similar al de la vestimenta en el espacio físico.

Bajo una perspectiva de ética digital feminista, este cuerpo digital no es neutro, sino que está situado y condicionado por las arquitecturas y *affordances* de las plataformas (Soto-Casás, Gallego-Márquez y Bedate, 2026). La personalización del avatar —como reflejo de cómo deseamos ser percibidos (Agustin, 2018)— a menudo reproduce las lógicas cotidianas y de poder que estructuran la vida cotidiana (Taylor, 2016; Pearce, 2018), en un proceso de rostrificación o resignificación de la identidad visual (Roncero, 2012). Esta conceptualización es

fundamental para explicar el impacto de la VSD: al ser el cuerpo digital una prolongación sensorial y política del yo, cualquier agresión al avatar —como las documentadas en VRChat (Ortiz, 2022)— constituye una vulneración real de la integridad del sujeto. Los avances en realidad virtual y dispositivos hápticos (Buongiorno, 2019) no hacen sino estrechar este vínculo, demostrando que la vulneración del cuerpo digital no es una simulación, sino una afectación somática y política directa en la subjetividad de las usuarias.

4. VSD en entornos videolúdicos: Comparando la realidad virtual con el roleplay


En este apartado se presentan los hallazgos derivados de la etnografía de *affordances* realizada en VRChat y su análisis comparativo con las dinámicas observadas en GTA RP. El objetivo es desgranar

cómo el diseño algorítmico de estas plataformas no solo media la interacción social, sino que configura activamente las condiciones de posibilidad para la VSD. A través de la sistematización de los datos en matrices de *affordances*, se examina la relación entre el diseño de los entornos virtuales, la inmersión protésica y la experiencia encarnada de las usuarias, evidenciando el impacto de estas tecnologías en la perpetuación del *continuum* de violencia.

En primer lugar, la Tabla 1 sistematiza las *affordances* y las posibilidades de VSD identificadas en GTA RP. Por razones éticas, los datos proceden de un servidor anonimizado; si bien la modularidad de la plataforma permite variaciones técnicas mediante *scripts* o *mods* según la comunidad, los elementos descritos representan las mecánicas más transversales. Estas constituyen la base técnica sobre la que se asientan las dinámicas de interacción y, por consiguiente, las manifestaciones de VSD.

Tabla 1. *Affordances* que facilitan VSD en GTA RP. Fuente: Elaboración propia

Affordances	Descripción	Posibilidades de VSD	Ejemplos
Creación y personalización del personaje	Personalización de apariencia: rasgos físicos y faciales se editan sólo al inicio; vestimenta y cabello pueden modificarse durante toda la experiencia.	Avatares femeninos hipersexualizados bajo la mirada masculina. Existe una sanción verbal —insultos— ante estéticas no normativas, vinculando el uso de personajes femeninos con experiencias recurrentes de acoso sexual.	El avatar femenino estándar es delgado y con curvas pronunciadas. Aunque hay variedad de ropa, la etnografía registró ataques verbales (insultos como ‘criminal’ o ‘marimacho’) cuando se usaban prendas anchas o de estética masculina.
Animaciones	Movimientos predefinidos mediante comandos. Se dividen según la necesidad de consentimiento —opcional en acciones comunes y obligatorio en animaciones sexuales explícitas diferenciadas—.	Simulación de actos sexuales no consentidos —besos, ‘perreo’— e invasión del espacio íntimo mediante el uso de animaciones de contacto o proximidad.	La siguiente animación se podía realizar sin pedir consentimiento: 
Chat de voz de proximidad	Chat de voz en tiempo real con audio espacial. El volumen varía según la proximidad entre personajes.	Emisión de contenido lascivo (gemidos/insultos) y asignación de etiquetas degradantes tras identificar el género de la usuaria.	Durante la etnografía, este método servía a los perpetradores para decidir su interacción. Ante personajes femeninos con voz ‘de mujer’, las interacciones se centraban mayoritariamente en el ligue y el ámbito sexual.
Chat escrito de proximidad	Se utiliza generalmente para describir acciones o estados que el motor gráfico no muestra (ej: ‘/me se pone nervioso’).	Narración impuesta de contactos sexuales y vulnerabilidad. La negativa de la jugadora a participar en estas escenas se sanciona con la expulsión del servidor bajo el pretexto de ‘negar rol’.	Se documentaron casos de violaciones narrativas impuestas vía chat escrito sin consentimiento previo. Las víctimas prosiguen con la agresión por miedo a las represalias sociales o a la expulsión del servidor bajo la premisa de ‘negar rol’.

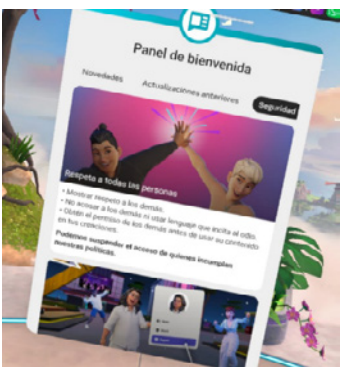
Affordances	Descripción	Posibilidades de VSD	Ejemplos
Chat escrito privado	Envío de mensajes privados escritos mediante comandos, requiriendo conocer el nombre de usuario del destinatario.	Posibilidad de acoso mediante chat escrito, ya que estos mensajes no se pueden bloquear y aparece siempre que estés conectada.	Sin casos registrados en la etnografía debido a la dificultad de obtener los nombres de usuario, ya que estos son raramente mencionados en la interacción.
Redes sociales dentro del juego	Dispositivo móvil integrado con simuladores de redes sociales –Tinder, Instagram, Twitter/X– que permiten la interacción entre jugadores.	Posibilidad de acoso vía redes sociales y de exposición pública no deseada. También hay posibilidad de compartir nudes no deseados.	Así se ven las redes sociales: 
Mensajería a través del móvil dentro del juego	Dispositivo móvil integrado con un simulador de WhatsApp; permite la mensajería privada entre jugadores mediante el intercambio de números telefónicos del juego.	Existe riesgo de acoso por la mensajería del móvil, dándose situaciones donde se obliga a los avatares femeninos a compartir su número de teléfono.	Caso etnográfico documentado: la entrega forzada del número de contacto resultó en el acoso de la investigadora por parte de otro usuario.


La reproducción de la VSD en GTA RP se sustenta sobre una contradicción fundamental entre el diseño técnico y la praxis social. Por un lado, la arquitectura del juego despliega una serie de dinámicas orientadas a maximizar el realismo –como el chat de voz de proximidad, el chat escrito y el uso de aplicaciones móviles integradas en la ficción– que son instrumentalizadas sistemáticamente como canales para la agitación y la agresión. Esta violencia no se dirige de manera indiscriminada hacia el ‘personaje’ femenino como entidad narrativa, sino que el uso del chat de voz actúa como una herramienta de cribado para identificar y seleccionar a la usuaria real tras el avatar; el objetivo es violentar la identidad de la mujer, no la del objeto digital. En este contexto, cualquier desviación de los cánones de feminidad hegemónica dentro del servidor conlleva un castigo social y una intensificación de la VSD. Este fenómeno evidencia que lo ‘socialmente

aceptado’ como femenino no es una esencia, sino una construcción impuesta, reforzando la tesis de Simone De Beauvoir (1949) sobre la alteridad impuesta a la mujer y la teoría de la dominación masculina de Pierre Bourdieu (1998). Así, el incumplimiento de la performance de género esperada en el espacio virtual activa mecanismos de sanción que devuelven a la jugadora a una posición de subordinación a través de la violencia.

En la realidad virtual, la VSD trasciende la pantalla y se experimenta físicamente, evidenciando el continuum online-offline al hibridar violencias tradicionales con nuevas agresiones como el tocamiento virtual no consentido. El análisis de las *affordances* sociotécnicas revela cómo el anonimato, la ausencia de restricciones físicas y la falta de marcos sancionadores facilitan conductas violentas hacia las usuarias. La Tabla 2 detalla las *affordances* que facilitan la VSD en Meta y VRChat:

Tabla 2. *Affordances* que facilitan VSD en VRChat. Fuente: Elaboración propia

Affordances	Descripción	Posibilidades de VSD	Ejemplos
Registro	El acceso requiere verificación de cuenta mediante correo electrónico o vinculación con Steam.	La cuenta verificada es ambivalente: por un lado, facilita el rastreo y sanción de perpetradores; por otro, aumenta la localización y exposición de las posibles víctimas.	

Affordances	Descripción	Posibilidades de VSD	Ejemplos
Interacción con el resto de usuarias	Interacción por voz en salas públicas (exteriores a la plataforma de inicio) o en salas privadas sujetas a petición de entrada.	Este diseño puede ser hostil por dos razones: primero, la voz se usa para 'leer' el género, exponiendo más a quienes tienen voces femeninas. Segundo, genera indefensión y expulsión de la víctima, quien debe abandonar el espacio al no poder solicitar la expulsión del agresor.	<p>Al adentrarte en las salas virtuales, encuentras mecanismos de cierre y exclusión, así como los diferentes usuarios:</p>  
Avatares	Predominan los avatares creados, descargados o personalizados por la comunidad, más allá de los modelos base disponibles.	Por lo que observamos, los avatares femeninos tienden a ser hipersexualizados e infantilizados.	

La sistematización de las *affordances* en VRChat, permite comprender cómo la VSD trasciende el entorno virtual para replicarse en la dimensión física de las usuarias. Este fenómeno de hibridación exige un análisis que priorice las memorias encarnadas de las víctimas para prevenir la retraumatización en espacios de inmersión. Bajo esta arquitectura técnica, las *affordances* de apropiación del avatar o *embodiment* alteran la percepción corporal y la autopercepción, lo que puede inducir cambios significativos en el comportamiento y la empatía (Banakou, Hanumanthu, y Slater, 2016). No obstante, esta misma plasticidad es instrumentalizada mediante la hipersexualización de los avatares, un proceso que trasciende lo estético para convertirse en un acto político de construcción identitaria subordinada. En este escenario, la agencia tecnológica se manifiesta a través de funcionalidades como el reconocimiento de gestos y las restricciones de movimiento, elementos que reconfiguran la experiencia corporal y que, ante asimetrías en el dominio técnico, generan una vulnerabilidad social diferencial y desigualdades estructurales en la gestión de la identidad. Al ser una violencia más inmersiva, es crucial integrar protocolos de seguridad en el diseño para prevenir su aumento (Ortiz, 2022).

Finalmente, la fragmentación comunicativa y la integración multiplataforma en VRChat obligan a una gestión constante de la privacidad a través de

sistemas de control diferenciados. Como señala Blanco-Ruiz (2022), la modificabilidad de la privacidad y la exposición de datos configuran activamente los riesgos de violencia, manifestados en interacciones no consentidas que se ven agravadas por la capacidad técnica de grabar y difundir contenidos con facilidad. Esta instrumentalización maliciosa de objetos interactivos y mecánicas de proximidad (Carrillo y Chacón, 2021) evidencia que la VSD en VRChat no es una falla del sistema, sino una posibilidad inscrita en su propio diseño socio-técnico, el cual debe ser repensado para garantizar la integridad subjetiva y la agencia de las usuarias.

En cuanto a la comparación de *affordances* facilitadoras de VSD en VRChat y GTA RP, en la Tabla 3 podemos observar los posibles usos que se pueden hacer de los diseños algorítmicos para ejercerla.

Al comparar las experiencias en realidad virtual y en ordenador, se observa que la diferencia fundamental entre ambos entornos radica en el grado de inmersión. Los trabajos de campo realizados en GTA RP y en la plataforma VRChat evidencian que las *affordances* que facilitan la VSD se basan en elementos similares: el diseño del avatar y, especialmente, el uso del chat de voz. En plataformas como GTA RP, la VSD se manifiesta principalmente a través de la hipersexualización de avatares femeninos y el uso del chat de voz como medio de acoso o

intimidación. Sin embargo, la creación de avatares infantilizados o con características extremas requiere mayor pericia técnica y suele estar más restringida. En cambio, en entornos como VRChat, la facilidad para modificar y personalizar avatares permite la proliferación de representaciones hipersexualizadas e infantilizadas. VRChat, además,

facilita la conexión entre plataformas, a diferencia de GTA RP, por lo que facilita a su vez la geolocalización de las posibles víctimas. Esta característica, junto con la inmediatez y el realismo del chat de voz, genera un contexto especialmente propicio para la reproducción de dinámicas de violencia simbólica y sexual (Blanco-Ruiz, 2022).

Tabla 3. *Affordances* que facilitan VSD comparadas en VRChat y GTA RP. Fuente: Elaboración propia

Affordance	VRCHAT	GTA RP	Comparación Uso VSD
Chat de voz	Obligatorio	Obligatorio para interactuar y para jugar	Herramienta principal de reconocimiento de género. Si la voz se lee como femenina, la usuaria experimentará mayores situaciones relacionadas con la VSD (Gallego-Márquez, 2023)
Chat escrito	Su uso es marginal, prácticamente se utiliza entre personas que ya se tienen agregadas.	Uso importante para el juego. Se utiliza como complemento a la voz y es imprescindible. El uso está muy reglado y las normas son muy estrictas. Se utiliza para describir situaciones.	En ambos casos se puede utilizar el chat como herramienta para ejercer VSD. Sin embargo, al ser su uso imprescindible en el caso de GTA RP, hay una mayor predisposición a que se den situaciones de violencia.
Avatar	Creado por la comunidad, puede introducir cualquier avatar que haya sido creado en 3D.	Creado por la comunidad, pero mediado por el diseño de GTA V. Hay unas opciones de diseño preestablecidas, aunque estas son muy amplias.	En ambos casos los avatares femeninos están hipersexualizados, sin embargo, en el caso de VRChat existen además avatares femeninos infantilizados.
Registro	Para registrarte necesitas una cuenta de Steam.	Para registrarte necesitas una cuenta de Rockstar.	En ambos casos podría darse un seguimiento del perfil en otras plataformas, sin embargo, las cuentas de Rockstar suelen tener menos datos de las jugadoras.
Agregar personas	Se pueden agregar personas solicitando amistad en el propio juego.	No hay posibilidad de agregar, de ninguna forma.	En este caso, hay una mayor posibilidad de rastreo en VRChat ya que solicitar amistad dentro del juego es muy accesible y sencillo.
Conexión con otras plataformas	Conexión con tu cuenta de Meta y, por lo tanto, si las tienes vinculadas, a tus redes sociales. También conexión con Steam.	Se puede conectar a un Discord, pero no es obligatorio. Solo tiene conexión con la plataforma de Rockstar.	Habría mucha mayor rastreabilidad y geolocalización en VRChat.
Interacción corporal entre avatares.	Interacción libre. Las prótesis captarán tu movimiento con tu cuerpo físico y lo reproducirán en el entorno online. No hay opción a pedir consentimiento para interactuar.	Las interacciones dependen del diseño del servidor: la diseñadora decide qué acciones incluir (abrazos, besos, etc.) y determina en cuáles de ellas es obligatorio solicitar consentimiento previo.	Debido a la libertad de interacción y su diseño, VRChat facilita más la VSD al replicar sin límites los movimientos del cuerpo físico. En cambio, GTA limita las interacciones según las acciones previamente diseñadas en el servidor.

5. Conclusiones

A partir del análisis comparativo de las *affordances* sistematizadas en este estudio, es posible discernir entre los componentes estructurales de la VSD y aquellos potenciados por la mediación técnica. Los resultados confirman que la VSD es una violencia

sistemática que no depende de un fallo técnico puntual, sino que se adapta plásticamente a las posibilidades del entorno para perpetuarse. Mientras que en GTA RP la agresión se amolda a la narrativa del juego, utilizando el 'rol' y el chat de voz para hostigar a la usuaria tras el personaje, en VRChat la violencia

se adapta a la tridimensionalidad, transformándose en una invasión física del espacio personal o en tocamientos no consentidos mediante el seguimiento de gestos en tiempo real.

Esta naturaleza adaptativa evidencia una violencia estructural que opera con independencia de la interfaz. Elementos como la hipersexualización de los avatares actúan como pilares de una arquitectura patriarcal persistente, donde el chat de voz es instrumentalizado para identificar y castigar la presencia femenina. Es crucial señalar que esta violencia convive con la efimeralidad y la constante evolución de las *affordances*. El hecho de que las herramientas digitales cambien o se actualicen no implica la desaparición de la agresión; por el contrario, demuestra cómo las herramientas digitalizadas están transformando y recreando las formas de violencia, encontrando siempre nuevos canales para manifestarse dentro del diseño técnico.

La investigación revela, además, que esta agresión es cualitativamente potenciada por las prótesis digitales. En VRChat, el uso de visores (HMD) y sensores de movimiento elimina la distancia simbólica de la pantalla, haciendo que los dispositivos dejen de ser herramientas externas para convertirse en extensiones corporales (Haraway, 1996). Esta hibridación genera una experiencia integrada donde la violencia simbólica se materializa como agresión encarnada. La disolución de fronteras explica por qué quienes sobreviven a la VSD en realidad virtual reportan ansiedad, *flashbacks* y disociación comparables a los efectos de agresiones físicas offline (Bellini, 2024).

Por lo tanto, el cuerpo digital deviene un cuerpo protésico donde la tecnología intensifica el *embodiment*, permitiendo que la violencia atraviese el código y se inscriba como un trauma real en la experiencia

somática. La intención de violentar es sistemática y estructural, pero la intensidad sensorial y el carácter traumático dependen de la capacidad de las prótesis para desdibujar los límites entre el yo físico y el avatar, convirtiendo la innovación tecnológica en un nuevo terreno de disputa política por la integridad de las usuarias.

6. Declaración del uso de LLM

Para este artículo se ha utilizado la inteligencia artificial *Perplexity* como motor de búsqueda auxiliar de referencias bibliográficas relevantes sobre el tema estudiado y también como revisor de texto para comprobar que tanto la estructura como el contenido fueran comprensibles y transferibles.

7. Disponibilidad de datos

Gallego Márquez, Aida (2023). *La performatividad de género en los videojuegos de roleplay: Ser mujer en GTA RP* [Trabajo de Fin de máster] Universidad Complutense de Madrid. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/97477>

8. Declaración de contribución por autoría

Aida Gallego-Márquez: Conceptualización, metodología, investigación, redacción – borrador original, redacción – revisión y edición, visualización, supervisión, adquisición de fondos.

Lidia Iglesias-Giráldez: Conceptualización, metodología, investigación, redacción – borrador original, redacción – revisión y edición, visualización y edición.

Pablo Soto-Casás: Conceptualización, metodología, redacción – borrador original, redacción – revisión y edición, supervisión, adquisición de fondos.

9. Referencias

- AEVI [Asociación Española de Videojuegos] (2025). *Los videojuegos más vendidos (retail y combinado) en octubre 2025*. Asociación Española de Videojuegos. <https://aevi.org.es/los-videojuegos-mas-vendidos-retail-y-combinado-en-octubre-2025/>
- Agustin, Sari Monik (2018). Digital body: Horcrux of extended self in post-human era. *Jurnal Komunikasi Indonesia: Vol. 7*(3), Article 2. <https://doi.org/10.7454/jki.v7i3.10111>
- Aliev, Rastyam T. (2024). The performative body in the virtual environment of video games. *Corpus Mundi*, 2. <https://doi.org/10.46539/cmj.v5i2.97>
- Anyó, Lluís (2016). *El jugador implicado*. Laertes.
- Ardévol, Erika y Gómez-Cruz, Edgar (2012). Cuerpo privado, imagen pública: El autorretrato en la práctica de la fotografía digital. *Disparidades. Revista De Antropología*, 67(1), 181-208. <https://doi.org/10.3989/rntp.2012.07>
- Arrubla Sánchez, Ricardo (2022). «Humanismo digital, cuerpo y tecnomorfosis». *Nexus*, 31: e30112265. <https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/issue/view/921>
- Association of Internet Researchers [AoIR] (2025). *Risky research: An AoIR guide to researcher protection and safety*. Association of Internet Researchers. https://aoir.org/wp-content/uploads/2025/05/AoIR-Risky-Research-Report_2025.pdf
- Banakou, Domna, Hanumanthu, Pulkit. D. y Slater, Mel (2016). Virtual embodiment of white people in a black virtual body leads to a sustained reduction in implicit racial bias. *Frontiers in Human Neuroscience*, 10. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2016.00601>
- Bellini, Olivia (2024). Virtual Justice: Criminalizing avatar sexual assault in metaverse spaces. *Mitchell Hamline Law Review*, 50(1), Article 3. <https://open.mitchellhamline.edu/mhllr/vol50/iss1/3>
- Blanco-Ruiz, Marian (2022). Perspectiva de género en el entorno digital. En Vicentini Jorente, Maria José, San Segundo Manuel, Rosa, Frías Montoya, José Antonio, Martínez Ávila, Daniel y Alpi Landim, Laís (Coords.), *Curación digital y género en la ciencia de la información: Acceso y preservación* (pp. 51-65). Editorial Universidad de Salamanca.
- Boellstorff, Tom (2021). Rethinking digital anthropology. En Haidy Geismar y Hannah Knox (Eds) *Digital Anthropology* (pp. 74-93) Routledge. <https://escholarship.org/uc/item/5n18q3vpfi>

- Bourdieu, Pierre (1998). *La dominación masculina*. Anagrama.
- Buongiorno, Federica (2019). Embodiment, disembodiment and re-embodiment in the construction of the digital self. *Humana. Mente Journal of Philosophical Studies*, 12(36), 310-330. <https://www.humanamente.eu/index.php/HM/article/view/290>
- Carrillo, Perla y Chacón, Julio Cesar (2021). La Percepción del espacio en realidad virtual, correlación entre posibilidades de acción y presencia espacial. *Entreciencias: Diálogos en la sociedad del conocimiento*, 9(23), e2377858. <https://doi.org/10.22201/enesl.20078064e.2021.23.77858>
- Costanza-Chock, Sasha (2020). *Design justice: Community-led practices to build the worlds we need*. MIT Press.
- De Beauvoir, Simone (1949). *El segundo sexo* (Octava edición). Ediciones Cátedra.
- Domínguez Figaredo, Daniel (2012). Escenarios híbridos, narrativas transmedia, etnografía expandida. *Revista de Antropología Social*, 21, 112-130. https://doi.org/10.5209/rev_RASO.2012.v21.40056
- Eckmann, Peter (2024). *Virtual reality design principles: A case study on VRChat* [Tesis doctoral]. Jönköping University. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1870103/FULLTEXT01.pdf>
- Floridi, Luciano (2014). The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era. *Springer*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-04093-6>
- Gallego Márquez, Aida (2023). *La performatividad de género en los videojuegos de roleplay: Ser mujer en GTA RP* [Trabajo de Fin de Máster] Universidad Complutense de Madrid. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/97477>
- García-Mingo, Elisa, Lorca, Jacinto G., Díaz-Fernández, Silvia, Gallego-Márquez, Aida, y Puente-Bienvenido, Héctor (2025). Etnografía(s) digital(es): Investigar violencias, afectos y corporalidades en la sociedad digital. *Disparidades. Revista De Antropología*, 80(2), e1109. <https://doi.org/10.3989/dra.2025.1109>
- Gibson, James J. (1977) The theory of affordances. En Shaw, Robert y Bransford, John (eds.), *Perceiving, acting, and knowing* (pp.67-82). Lawrence Erlbaum.
- Goffman, Erving (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- Gonçalves, Italo V. (2020). Da etnografia multissituada à 'plataformizada': Aproximações entre antropologia e estudos de plataforma. *Cadernos De Campo*, 29(2), e175274. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9133.v29i2pe175274>
- Grayson, Nathan (Fecha: 2019, 18 de marzo). Grand theft auto v role-playing has taken over twitch. *Kotaku*. <https://kotaku.com/grand-theft-auto-v-role-playing-has-taken-over-twitch-1833307272>
- Haraway, Donna (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575-599. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- Haraway, Donna (1996). *Manifiesto cyborg*. Cátedra.
- Latour, Bruno (2008). *Reensamblar lo social: Una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Liedloff, Jean (1975). *El concepto del continuum: En busca del bienestar perdido*. Ob stare.
- Miles, Mathew B. y Huberman, A. Michael (1994). *Qualitative data analysis*. Sage.
- Moretti, Cristina (2011). The wandering ethnographer: Researching and representing the city through everyday encounters. *Anthropologica*, 53(2), 245-255. <https://cas-sca.journals.uvic.ca/index.php/anthropologica/article/view/955>
- Navarro Redón, Aida (2020). *PLAYSPACE | GAMESPACE. Entre el espacio arquitectónico y el espacio del videojuego* [Tesis de máster]. Universidad Politécnica de Madrid. <https://doi.org/10.20868/UPM.tesis.66212>
- O'Riordan, Kate (2011). *The digital body: Virtual speculations*. Routledge.
- OBS Project (2024). OBS Studio (versión 30.0) [Programa de grabación y retransmisión audiovisual]. <https://obsproject.com>
- Ortiz, Laura (2022). Riesgos del metaverso: Un caso de estudio de VRChat. *Revista de Inteligencia, Conflicto y Guerra*, 5(2), 53-128. <https://doi.org/10.21810/jicw.v5i2.5041>
- Pearce, Celia (2018). *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and beyond*. MIT Press.
- Pedraza Bucio, Claudia I. (2019). Cibermisoginia en las redes sociodigitales: Claves para el análisis desde la masculinidad. *Cuestiones de Género: de la igualdad y la diferencia*, 14, 51-66. <https://doi.org/10.18002/cg.v0i14.5814>
- Powell, Anastasia y Henry, Nicola (2018). Sexual violence in a digital age. *Palgrave Macmillan*. DOI <https://doi.org/10.1057/978-1-137-58047-4>
- Roncero, Israel (2012). La rostrificación del cuerpo abyecto en redes sociales. *Caracteres: Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 1(1), 86-94. <https://produccioncientifica.usal.es/documentos/63a10cf9ced73750487a60a4>
- Saldaña, Johnny (2013). *The coding manual for qualitative researchers*. Sage.
- Soto-Casás, Pablo, Gallego-Márquez, Aida y Bedate Rayo, Yeray (en prensa). From digitalised to digital ethics: A feminist paradigm proposal. En Mbinjama, Adelina y Olusegun Adebayo, Joseph (Eds.), *Cyber-ethics, techno-ethics, and digital media*. Palgrave Macmillan.
- SteamDB. (2025, 19 de junio). Steam charts. VRChat. SteamDB. <https://steamdb.info/app/438100/charts/Streamcharts>
- Streamcharts (2026, 3 de febrero). VRChat/Game overview. <https://streamcharts.com/games/vrchat>
- Taylor, T. L. (2016). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press.
- Thornham, Helen (2013). *Ethnographies of the videogames: Gender, narrative and praxis*. Routledge.
- Van Loon, Alexander, Bailenson, Jeremy, Zaki, Jamil, Bostick, Joshua, y Willer, Robb (2018). Virtual reality perspective-taking increases cognitive empathy for specific others. *PLoS ONE*, 13(8), e0202442. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202442>
- Zafra, Remedios (2010). *Un cuarto propio conectado: (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Fórcola.