

# JUEGO INSEGURO: COMPRENDIENDO LA VICTIMIZACIÓN SEXUAL EN LAS COMUNIDADES DIGITALES RELACIONADAS CON VIDEOJUEGOS

NANCLARES-GONZÁLEZ, E. ORCID: 0009-0002-5894-1447. UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE



ROMERO-SESEÑA, P. ORCID: 0000-0002-2268-3063. UNIVERSIDAD DE BARCELONA

PEREDA-BELTRÁN, N. ORCID: 0000-0001-5329-9323. UNIVERSIDAD DE BARCELONA



**Resumen.** Esta investigación explora cómo las comunidades digitales relacionadas con videojuegos pueden contribuir a la victimización sexual en línea. Alrededor del 20% de una muestra de 1.812 jugadores adultos en España reportaron haber experimentado este tipo de violencia. Los resultados revelan una asociación entre la victimización sexual y factores sociodemográficos y se identifican patrones de uso y factores de riesgo que aumentan la probabilidad de sufrir estas experiencias. Al visibilizar la violencia digital, se contribuye al diseño de políticas de prevención más efectivas, orientadas a crear comunidades de juego más seguras, inclusivas y responsables.

**Palabras clave.** Victimización, Videojuegos, Comunidades digitales, Prevalencia, Comportamiento dañino

**Abstract.** This study explores how digital communities related to video games can contribute to online sexual victimization. Approximately 20% of a sample of 1,812 adult players in Spain reported having experienced this form of violence. The findings reveal an association between sexual victimization and various sociodemographic factors, and identify usage patterns and risk factors that increase the likelihood of encountering such experiences. By making digital violence visible, this research contributes to the design of more effective prevention policies aimed at fostering safer, more inclusive, and more responsible gaming communities.

**Keywords.** Online gaming, Communities, Prevalence, Harmful behavior

**Cómo citar:** Nanclares-González, Esther, Romero-Seseña, Pablo, y Pareda-Beltrán, Noemí (2025). "Juego inseguro: comprendido la victimización sexual en las comunidades digitales relacionadas con videojuegos". En CiberData, núm. 1, 2025, pp. 10-14. Disponible en:

## 1. Contexto

La participación en juegos multijugador en línea es una práctica extendida que reúne a múltiples personas en todo el mundo, alrededor de la cual se comparten experiencias y

establecen vínculos sociales. Estos lazos, lejos de ser superficiales, pueden verse afectados por dinámicas problemáticas, como insultos, amenazas, acoso o comportamientos de índole sexual.

Durante años, el foco de la investigación ha estado puesto en los beneficios que acarrea jugar a videojuegos o, por el contrario, en la idea de que consumir videojuegos violentos genera violencia. Sin embargo, otra corriente de investigaciones trata de dilucidar qué factores predisponen a las personas jugadoras a experimentar victimización en los entornos digitales relacionados con videojuegos. En este sentido, los episodios de violencia en línea sufridos por la población jugadora y generados a partir de oportunidades delictivas no son simples anécdotas ni casos aislados, ya que se tratan de dinámicas reales que se desarrollan en el espacio virtual de manera análoga a cómo lo harían en el espacio físico, siguiendo la propuesta de ciberlugar de Miró-Llinares y Johnson (2018). De hecho, como algunos autores establecen, los entornos digitales podrían incluso aumentar las oportunidades para algunos tipos de violencia, como la violencia sexual, a partir de la denominada technology-facilitated sexual violence (Henry y Powell, 2018).

Partiendo de este contexto, la presente investigación se centra en avanzar en la comprensión de la victimización sexual acaecida en comunidades digitales de videojuegos, con el fin de identificar los factores individuales, contextuales y conductuales que subyacen a estas interacciones dañinas.

## 2. El estudio

Para explorar este fenómeno, realizamos una encuesta a 1.812 personas adultas en España que habían jugado a videojuegos en los últimos 12 meses (48,1% varones, 51,2% mujeres; edad media = 38,51 años, desviación típica = 11,96). Esta encuesta, distribuida

entre los meses de julio y septiembre de 2024 mediante una empresa para tal fin, recopila información sobre datos sociodemográficos (6 ítems), hábitos de ocio digital (23 ítems) y experiencias de victimización en línea (6 ítems), con el objetivo de comprender cómo y por qué se producen estas situaciones dentro de las comunidades digitales de videojuegos.

Atendiendo a los datos recopilados, inicialmente describimos las características generales de la muestra con el fin de identificar patrones de prevalencia. Posteriormente, analizamos cómo se relacionaban entre sí las diferentes variables mediante un análisis bivariado y, finalmente, aplicamos un modelo estadístico (regresión logística binaria) para detectar las variables que se asocian con un mayor riesgo de sufrir victimización sexual en línea.

## 3. ¿Qué hallamos?

### 3.1. Prevalencias de ocio digital y victimización sexual en línea

Respecto al análisis descriptivo, las personas encuestadas informaron diferentes patrones de uso del ocio digital. Tanto en el ámbito de Internet en general como en las comunidades relacionadas con videojuegos en particular, el consumo de vídeo en diferido fue la categoría más destacada por parte de la muestra; seguida del consumo de vídeo en directo o streaming o jugar a videojuegos ya sea solo o en modo multijugador en línea. Otras actividades como participar en comunidades cerradas, consumir contenido de pago en distintas plataformas o invertir en videojuegos, participar en e-sports y crear contenido de videojuegos para redes sociales, fueron menos comunes, predominando tanto usos ocasionales como la no participación.

En relación con la victimización sexual en línea, encontramos que el 19,6% de la muestra informó haber experimentado al menos un tipo, es decir, una de cada cinco

personas. La forma más común fue la recepción de mensajes sexuales no deseados, siendo una situación que afecta al 16,4% de la muestra. Aunque en algunos contextos esta práctica puede ser normalizada, se trata de un tipo de violencia digital que no debe subestimarse. Lo mismo ocurre con el resto de manifestaciones identificadas, que si bien presentan una menor prevalencia (entre el 4,4% y el 6,5%), también resultan preocupantes: difusión no consentida de contenido sexual; coacción para participar en encuentros o relaciones sexuales no deseadas; amenaza de difundir imágenes íntimas; y presión para enviar contenido de esta índole.

Aunque estas cifras puedan parecer bajas en términos porcentuales, al traducirlas a números absolutos, representan a más de 100 víctimas por cada categoría, poniendo de relieve la diversidad de formas que adopta la violencia sexual en entornos digitales: desde lo más cotidiano y aparentemente inofensivo como un mensaje, hasta la amenaza directa o el chantaje. Y muchas veces, estas conductas están conectadas entre sí, escalando en gravedad.

### **3.2. Factores de riesgo de sufrir victimización sexual en línea en comunidades digitales relacionadas con videojuegos**

Con el fin de conocer las variables que tienen aparejadas un mayor riesgo de ser víctima, los análisis fueron dirigidos a examinar asociaciones existentes. En este sentido, podemos destacar que:

- En relación a los factores sociodemográficos, destacan el género y la edad, pues las mujeres y los jóvenes entre 18 y 25 años reportaron mayor exposición a comportamientos de violencia sexual en línea. Además, destaca especialmente la pertenencia al colectivo LGTBIQ+ como una de las variables más asociadas con ser víctima.

- En relación al ocio digital, destacan la creación de contenido y la participación activa en foros. Además, el riesgo aumenta cuando se juega acompañado de amigos, en comparación a cuando se juega en solitario. Un patrón similar ocurre en el consumo audiovisual, donde visionar contenido sobre videojuegos en directo o diferido presenta un riesgo notablemente mayor que el consumo de contenido general.

- En relación a la exposición de datos personales, quienes comparten su género, orientación sexual, nacionalidad, imagen o voz presentan tasas significativamente mayores de victimización. En cambio, quienes cuidan su privacidad en Internet parecen estar mucho más protegidos frente a estos riesgos.

### **3.3. Predictores de la victimización sexual en línea en comunidades digitales relacionadas con videojuegos**

Desarrollamos un modelo de regresión logística para estimar la probabilidad de ser víctima de violencia sexual en línea, utilizando las variables sociodemográficas y actividades cotidianas como base. El análisis explica el 17,4% de los casos de victimización sexual en línea, es decir, que ciertos comportamientos y características que hemos tenido en cuenta de las personas encuestadas pueden aumentar o disminuir la probabilidad de sufrir este tipo de violencia en entornos digitales. Algunos de los hallazgos más relevantes son:

- Los hombres tienen un 30% menos de probabilidad de ser víctimas que las mujeres.

- Los adultos jóvenes, de entre 18 y 25 años, son más propensos a sufrir este tipo de victimización.

- Las personas que se identifican como parte del colectivo LGTBIQ+ tienen más del doble de probabilidad de sufrir violencia sexual en línea.

- Cuantas más horas se dedican a jugar a videojuegos semanalmente, mayor es el riesgo de sufrir victimización sexual en línea.

- El consumo de contenido digital en diferido aumenta el riesgo de ser víctima en línea, con una probabilidad dos veces mayor.

- Mantener la privacidad o limitar la difusión de datos personales reduce en un 43% la probabilidad de sufrir este tipo de conductas.

#### 4. Conclusiones principales

Los resultados de este estudio nos muestran que la victimización sexual en comunidades digitales relacionadas con videojuegos no es un fenómeno marginal. De hecho, el riesgo se encuentra relacionado principalmente con dos factores. Por un lado, la identidad, donde las mujeres y la comunidad LGTBIQ+ son desproporcionadamente más vulnerables. Esto se puede explicar a través del concepto de sexismo hostil (Glick & Fiske, 1996), que nos ayuda a comprender cómo los roles de género y las actitudes discriminatorias se reproducen en línea, manifestándose en comportamientos dañinos. De hecho, y aunque el presente estudio no aborda el cibersexismo en un sentido amplio, los hallazgos se pueden alinear con dinámicas encontradas en estudios anteriores centrados en explorar las amenazas de agresión sexual, violación o cosificación de las jugadoras (Fox & Potocki, 2015; Fox & Tang, 2017; Scidone et al., 2024).

Y, por otro lado, desde el punto de vista del comportamiento, donde, como hemos comentado, el riesgo de victimización sexual en línea aumenta con la exposición prolongada a estos entornos digitales, ya que este riesgo no depende únicamente de las características personales, sino también de cómo utilizamos estos espacios. Los hallazgos se pueden entender desde el concepto de ciberlugar. Por ejemplo, este explicaría por qué un mayor tiempo de juego o el hecho de

compartir información personal estarían fuertemente relacionados con un mayor riesgo de ser víctima. A su vez, proteger la privacidad se convierte en un factor protector, al reducir significativamente el riesgo de sufrir este tipo de violencia.

Por último, para crear entornos más seguros, es necesario fomentar la alfabetización digital y la sensibilización sobre sexualidad y privacidad en línea. Adicionalmente, implementar herramientas de moderación más robustas en las plataformas, como mecanismos de denuncia más accesibles y códigos de conducta claros, puede ayudar a proteger activamente a las víctimas y grupos vulnerables.

En conclusión, además de aportar información sobre la victimización sexual en línea, resaltamos la necesidad de seguir investigando cómo los entornos digitales afectan a la seguridad de quienes hacen uso de ellos. Adoptar un enfoque integral que incluya prevención, políticas adecuadas y empoderamiento del usuario, es fundamental para reducir los riesgos asociados en las comunidades digitales relacionadas con videojuegos.

#### Referencias

Fox, J., & Potocki, B. (2015). Lifetime video game consumption, interpersonal aggression, hostile sexism, and rape myth acceptance: A cultivation perspective. *Journal of Interpersonal Violence*, 31(10), 1912-1931. <https://doi.org/10.1177/0886260515570747>

Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>

Glick, P., & Fiske, S. 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>

Henry, N., & Powell, A. (2018). Technology-facilitated sexual violence: A literature review of empirical research. Trauma, Violence & Abuse, 19(2), 195–208. <https://doi.org/10.1177/1524838016650189>

Miró-Llinares, F., & Johnson, S. D. (2018). Cybercrime and place: Applying environmental criminology to crimes in cyberspace. In G. J. N. Bruinsma, & S. D. Johnson (Eds.), *The Oxford handbook of environmental criminology*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190279707.013.39>

Scidone, E., Phillips, M. J., & Pantaleo, A. M. (2024). Hiding in the shadows: A qualitative exploration of women gamers identities and perceptions of the video gaming context. *SN Social Sciences*, 4, 181. <https://doi.org/10.1007/s43545-024-00980-z>

#### Para más información:

Nanclares, E., Romero-Seseña, P. & Pereda, N. (2025). Unsafe Play: Understanding Sexual Victimization in Digital Gaming Communities. *European Journal on Criminal Policy and Research* <https://doi.org/10.1007/s10610-025-09642-z>

#### Financiación:

La publicación de este trabajo es parte del proyecto GamerVictim, sobre el análisis fenomenológico y victimológico, y respuesta jurídica a las conductas problemáticas en torno a comunidades digitales asociadas a videojuegos, financiado por el PROGRAMA PROMETEO 2023 - CIPROM/2022/332.