



Video Games of the MOBA Genre and Interactions Discriminatory in a Gamer Community in Lima

Jinyers Lusbet Paredes Rojas¹, y César Augusto Smith Corrales²

^{1,2}Universidad Privada del Norte, Lima; Perú, N00121319@upn.pe, cesar.smith@upn.pe

Abstract— *The research shows the reality of the discriminatory interactions that manifest in MOBA genre video games among gamers from Lima, Peru, a qualitative approach was utilized, employing observation of player interactions as a research technique; findings reveal a distinctive pattern in these interactions characterized by the frequent use of insults, verbal violence, cultural stigmatization and sexist comments, which demonstrate the deep-rooted presence of discriminatory interactions linked to cultural and gender stereotypes, contributing to the creation of an unhealthy gaming environment.*

Keywords— *Discriminatory interactions, online games, offensive language, stereotypes, toxic behavior.*

Digital Object Identifier: (only for full papers, inserted by LACCEI).

ISSN, ISBN: (to be inserted by LACCEI).

DO NOT REMOVE

Resumen - La investigación muestra la realidad de las interacciones discriminatorias que se manifiestan en los videojuegos del género MOBA entre jugadores de Lima, Perú, se utilizó un enfoque cualitativo, empleando como técnica de investigación la observación de las interacciones de los jugadores; los hallazgos revelan un patrón distintivo en estas interacciones caracterizado por el uso frecuente de insultos, violencia verbal, estigmatización cultural y comentarios sexistas, que demuestran la presencia arraigada de interacciones discriminatorias vinculadas a estereotipos culturales y de género, contribuyendo a la creación de un entorno de juego poco saludable.

Palabras claves - interacciones discriminatorias, juegos en línea, lenguaje ofensivo, estereotipos, comportamiento tóxico.

I. INTRODUCCIÓN

Este artículo evidencia la necesidad de conocer cómo la tecnología y sus diversas aplicaciones no solo contribuyen a la mejora de la sociedad, sino en muchos casos se manifiestan de forma no deseada y con efectos perjudiciales. El uso de la tecnología prioritariamente moviliza procesos necesarios para la solución efectiva de problemas [1], y se ha diversificado en diferentes campos como los negocios, educación, salud, información, seguridad y el entretenimiento no podía estar de lado; en ese sentido las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se utilizan cada vez más en casi todas las actividades y se ha insertado en cada vez más cosas [2].

De esta manera las TIC han permitido una nueva forma de socialización, donde el proceso comunicativo adaptado a una nueva realidad producto del confinamiento, ha generado nuevos espacios de interrelación entre las personas. Un ejemplo es el caso de niños que tuvieron que aprender a interactuar a través de las nuevas herramientas, lo que definitivamente estableció una realidad comunicativa diferente [3].

Esta nueva forma de realidad, que algunos denominan socialización digital, surge de la sobreexposición de los adolescentes a Internet, que entraña ciertos riesgos y amerita tomarlo en consideración, toda vez que se trata de un nuevo proceso de socialización que muchas veces los adultos no comprenden [4]. Así, el Internet y las redes sociales se han convertido en los escenarios donde gestionan todas sus relaciones vitales (de amistad, de ocio, etc.) [5], y los espacios sociales se han transformado y van más allá de los lugares tradicionales marcados por la familia, la escuela y el barrio, extendiéndose además al entorno digital [3], y es donde la industria de los videojuegos es la que más se ha beneficiado de la digitalización de la sociedad [6].

Este nuevo proceso de socialización e interacción, donde las TIC son los principales protagonistas, es el ámbito donde desarrollan los juegos en línea, destacando especialmente los juegos denominados MOBA (Multiplayer Online Battle

Arena), que son plataformas donde las personas comparten juego con otros competidores, los jugadores deben interactuar infatigablemente entre sí para establecer una estrategia y decidir acciones para enfrentar los obstáculos y enemigos [7].

De esta forma, se confirma que los avances en las TIC han transformado por completo la concepción tradicional del entretenimiento, las dinámicas sociales y las interacciones entre las personas, debido a que ahora se dispone de software innovador, programas y plataformas virtuales que permiten a las personas sumergirse en el mundo virtual e interactuar no solo con conocidos sino también con cualquier persona del mundo [8]. Los juegos MOBA suministran canales de comunicación con este fin, a través de los cuales los jugadores pueden interactuar mediante texto, voz, señales dentro del juego o una combinación de ellos [7]; dentro de esta interacciones comunicativas es donde se ha normalizado las agresiones verbales por ejemplo, estudiantes latinoamericanos refieren no sentir nada ante los insultos recibidos ya que están acostumbrados y lo consideran algo normal, las expresiones despectivas constantes que contribuye a que se banalice y normalice la violencia [9].

Asimismo, la forma de comunicación a través de medios electrónicos contribuye a que se manifiesten actos que suelen pasar desapercibidos o normalizados y que pueden generar violencia simbólica o entornos agresivos en estos espacios [10]. De esta manera, la red ha permitido crear nuevos espacios que facilitan poder emplear el ejercicio del poder y la violencia simbólica hacia las personas y diferentes grupos sociales que se vuelven en objeto de discriminación y exclusión [11]. A este ambiente se le denomina lenguaje tóxico, que ha sido definida como “el uso de lenguaje profano por parte de un jugador para insultar o humillar a otro jugador de su propio equipo” [6].

Según algunos estudios, la exposición a videojuegos violentos aumenta la excitación fisiológica, así como los pensamientos y sentimientos relacionados con la agresión [12], esto coincide con los autores quienes sostienen que el uso frecuente de videojuegos puede influir en las relaciones interpersonales entre jugadores y promover una comunicación agresiva lo que puede llevar a una convivencia inapropiada, lo cual se evidencia en una encuesta realizada en la provincia de Puno en el Perú que indicó que el 31% de la muestra de estudiantes que juegan videojuegos diariamente se comunican agresivamente con sus compañeros y familiares, donde además, el contenido de violencia en estos juegos también puede influir en estas dinámicas, ya que el 23% informó que los juegos incluyen lenguaje soez y pueden contribuir a la agresión física y verbal entre ellos, lo que sugiere que los videojuegos pueden tener un impacto negativo en sus relaciones [13].

Las expresiones violentas de los jóvenes se extienden debido a la cultura del aguante, el cual hace referencia a un fenómeno social y cultural presente en la actualidad que promueve una actitud de “aguantar”, “defender”, “soportar” y

“resistir” frente a diversas situaciones que pueden ser negativas o difíciles de afrontar [14].

En el Perú, el lenguaje discriminatorio y agresivo utilizado en los videojuegos es una situación muy recurrente que se ha normalizado. Dentro del contexto de la comunidad gamer, el uso de lenguaje discriminatorio en las interacciones de los videojuegos refleja una situación preocupante dentro de este ámbito. La comunidad gamer ha experimentado transformaciones durante los últimos años, ya que por un lado ha habido una mayor apertura gracias a la representación de minorías en los videojuegos, pero también se ha observado una polarización debido a la presencia de actos y actores violentos, por lo que destaca la importancia de establecer un entorno en línea seguro donde todas las personas, principalmente las mujeres y la comunidad LGBTQ+ puedan expresarse y manifestar sus ideas sin ser afectados por la negatividad existente en estos espacios digitales. Por lo que es fundamental abordar la importancia de establecer un entorno seguro en línea que promueva la inclusión y el respeto [15].

Sobre los estudios que precedieron a la investigación se pueden destacar la presencia de violencia de género en diferentes formas, ya sea ciberacoso, estereotipos sexistas, discriminación abierta, o violencia psicológica y estructural; las metodologías que se utilizaron fueron de enfoque cuantitativo y cualitativo, y las técnicas más recurrentes fueron la encuesta, entrevista y minería de datos [16], [7], [17], [18], [10]. Algunos proponen medidas para superar las desigualdades y la violencia, destacando el papel de la comunidad de jugadores y la importancia de la diversidad de género [16] [17]; y asimismo, otros abordan la normalización de ciertas formas de violencia, ya sea en el contexto de MOBA o a través de patrones de conversación tóxica [7] [18].

En lo que respecta a la conceptualización sobre el lenguaje discriminatorio, imperan muchos conceptos que están directa e indirectamente vinculados. Para algunos implica el uso de palabras, frases o expresiones que descalifican, inferiorizan o insultan a individuos o grupos específicos ya sea basándose en su pertenencia real o supuesta a ciertas categorías, lo cual se hace evidente a través de la difusión de mensajes ofensivos cuyo propósito es denigrar o menospreciar a personas o colectivos particulares utilizando términos con connotaciones como racismo, sexismo, clasismo, nacionalismo, entre otros [19]. En relación con los mensajes ofensivos, son expresiones o palabras con connotaciones discriminatorias, despectivas y groseras, utilizadas con el propósito de lastimar o perjudicar a una o más personas [20]; siendo el insulto la representación más común que tiene como objetivo descalificar la imagen social de la persona a la que se dirige, requiriendo que tanto el emisor como el receptor del insulto sean conscientes de este propósito [21].

En ese contexto, se destaca la comunicación agresiva como un comportamiento en el acto comunicativo que implica insultar, humillar, ignorar o despreciar a los demás sin tener en cuenta sus derechos, y que busca ejercer el control mediante una actitud desafiante o amenazadora, la cual se caracteriza por un tono de voz alto y una comunicación hostil y desconsiderada hacia el interlocutor [22]; esta forma de violencia que consiste en emplear palabras, expresiones o gestos agresivos, insultantes o humillantes hacia una persona, se relaciona con la violencia psicológica y social, ya que provoca un impacto negativo en la autoestima de la víctima y conlleva, en gran medida, humillación en público, lo cual minimiza la capacidad social del individuo y aunque no siempre sea evidente, resulta sumamente perjudicial para aquellos que la experimentan [23].

Se puede señalar que el lenguaje discriminatorio y la comunicación agresiva se manifiestan de diversas formas en la interacción comunicativa, y entre las expresiones más comunes se encuentran el comportamiento tóxico, el trolling, el discurso de odio y el ciberbullying. Con respecto al comportamiento tóxico, lo definen como una manera de actuar que provoca malestar psicológico en las personas, ocasionando problemas en la confianza en uno mismo y en el equilibrio emocional [24]; en el caso del trolling es un comportamiento aversivo a través de Internet, que, en el contexto de los videojuegos, es una conducta ampliamente común en la cual un jugador ingresa a una partida con el propósito de molestar a otros jugadores, ya sea del mismo equipo o del equipo contrario, y disfruta viéndolos perder la partida como resultado de sus acciones [25]; sobre los discursos de odio son mensajes propagados por ciertos colectivos sociales que promueven la violencia, discriminación, odio y aversión hacia personas o grupos específicos por características como su religión, género, orientación sexual, aspectos de discapacidad o nacionalidad fomentando así la intolerancia y la hostilidad [26]; y finalmente sobre el ciberbullying se caracteriza por la intimidación o acoso persistente que una persona denominada como ciberagresor ejerce sobre otra, denominada como cibervíctima, esto mediante el uso de amenazas, ofensas, coacciones o calumnias realizados a través de diversos medios electrónicos [27].

Se puede distinguir también algunos factores que alimentan la interacción negativa en los juegos MOBA, siendo los estereotipos de género, los prejuicios lingüísticos y las expectativas sociales los más resaltantes. Con respecto a los estereotipos de género se refieren a un conjunto de ideas preconcebidas que se emplean para explicar el comportamiento de hombres y mujeres basadas en la idea de cómo se espera que se comporten, los roles que deben desempeñar y cómo deben relacionarse entre sí [28]; del mismo modo, los prejuicios lingüísticos son juicios negativos y apresurados que se hacen hacia un grupo, basados

en suposiciones infundadas que se relacionan con su lenguaje, raza, clase social, religión, sexo, entre otros, y se manifiestan en forma de comportamientos negativos dirigidos hacia los individuos que representan a dicho grupo [29]; y finalmente las expectativas sociales se trata de un fenómeno complejo que abarca aspectos sociales y psicológicos que se forman bajo influencia del entorno y la presión de la sociedad, así como de la personalidad y la presión interna del individuo, lo cual constituye un componente fundamental del comportamiento social en la interacción dentro de grupos y la sociedad en general [30].

Considerando el contexto mencionado e investigaciones que anteceden se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo se manifiesta en los videojuegos del género MOBA las interacciones discriminatorias en una comunidad Gamer de Lima?

En ese sentido, se han establecido los siguientes objetivos: Analizar en los videojuegos del género MOBA las interacciones discriminatorias en una comunidad Gamer de Lima; analizar las características del lenguaje ofensivo en los videojuegos del género MOBA; analizar las manifestaciones de los estereotipos en los videojuegos MOBA y analizar las manifestaciones del comportamiento tóxico en los videojuegos del género MOBA.

II. METODOLOGÍA

El enfoque de investigación se orienta hacia lo cualitativo, buscando descomponer en subcategorías las interacciones discriminatorias presentes en los videojuegos, este enfoque permite explorar de manera profunda las experiencias, percepciones y significados atribuidos a las interacciones en sí, por lo que al abordar la problemática desde una perspectiva cualitativa, se pretende identificar patrones y matices en dichas interacciones, lo que conduce a un análisis más enriquecedor y significativo de las dinámicas de lenguaje discriminatorio presentes en este entorno específico. El enfoque se refiere a los diferentes niveles de rigor o flexibilidad metodológica que los investigadores aplican durante el transcurso de la investigación con el objetivo de adaptar su actuación de manera más adecuada a la naturaleza del objeto o fenómeno que están estudiando [31].

El nivel de investigación es la hermenéutica, ya que permitirá llevar a cabo una interpretación profunda y detallada de las características fundamentales de las interacciones discriminatorias y así contribuir a una comprensión exhaustiva de cómo se manifiesta este tipo de lenguaje. La investigación hermenéutica es un enfoque valioso dentro de los métodos de investigación cualitativa basados en el paradigma interpretativo, cuya metodología se considera una forma de entender y explicar el conocimiento, resaltando su flexibilidad al permitir interpretar y comprender diferentes aspectos de la realidad de diversas maneras [32].

El diseño metodológico es el estudio de caso debido a su capacidad para analizar en profundidad el fenómeno de las

interacciones discriminatorias en su entorno real y cotidiano; el diseño de estudio de caso consiste en investigar de manera empírica un fenómeno específico con el propósito de obtener conocimiento acerca de él en su contexto habitual y real [33].

La población estuvo compuesta por las interacciones en los videojuegos del género MOBA dentro de la comunidad gamer de Lima durante el período de julio a diciembre de 2023. La muestra consistió en 5 interacciones seleccionadas de los videojuegos del género MOBA en la comunidad gamer de Lima, estas interacciones fueron extraídas de forma aleatoria de un conjunto representativo de situaciones y contextos de juego que abarcan momentos de competencia, cooperación y comunicación en tiempo real, donde además, se incluyó diversos jugadores en términos de género, edad y nivel de experiencia para capturar una amplia gama de perspectivas, asimismo la muestra contuvo interacciones públicas en el chat y comunicaciones verbales entre jugadores, lo que permitió una exploración en profundidad de las características de las interacciones discriminatorias en este entorno. Asimismo, la selección de la muestra se llevó a cabo considerando criterios de inclusión y exclusión que aseguren la calidad y pertinencia del análisis. A continuación, se detallan dichos criterios:

Criterios de Inclusión:

- **Expresiones discriminatorias:** Las interacciones deben contener expresiones o manifestaciones de lenguaje discriminatorio, incluyendo comentarios racistas, sexistas, homofóbicos u ofensivos dirigidos hacia individuos o grupos.
- **Variedad de situaciones:** Se incluirán interacciones que aborden una variedad de situaciones y contextos de juego, como momentos de competencia, cooperación y comunicación en tiempo real.
- **Diversidad de jugadores:** Las interacciones deben involucrar una diversidad de jugadores en términos de identidades y roles, como género, edad y nivel de experiencia.

Criterios de Exclusión:

- **Irrelevancia:** Se excluirán interacciones que carezcan de lenguaje discriminatorio o que no aporten a la comprensión del fenómeno estudiado.
- **Duplicación:** Interacciones que presenten expresiones discriminatorias idénticas o similares en el mismo contexto podrían considerarse duplicadas y ser excluidas para evitar la redundancia.
- **Contenido No-Relacionado:** Las interacciones que no estén directamente relacionadas con el lenguaje discriminatorio en los videojuegos MOBA serán excluidas.

TABLA 1.
 DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA POR NÚMERO DE INTERACCIÓN,
 EXPRESIONES DISCRIMINATORIAS Y JUGADORES INVOLUCRADOS DEL GÉNERO
 MOBA

Número de interacción	Situación de juego	Jugadores involucrados
Interacción 1	Final de partida / Post partida	Jugador A, Jugador B
Interacción 2	En el transcurso de la partida	Jugador C, Jugador D
Interacción 3	Elección de héroes antes de la partida	Jugador E, Jugador F
Interacción 4	Adquisición de ítems o sets	Jugador G, Jugador H, Jugador I
Interacción 5	Transcurso de la partida	Jugador J, Jugador K

Nota. Selección de la muestra para la observación.

En cuanto a las técnicas e instrumentos de recolección de datos se utilizó la observación debido a que se pretende evaluar los hechos en base a los datos hallados. Se plantean que las técnicas hacen referencia a los procedimientos específicos y concretos utilizados para recopilar información relacionada con el método de investigación empleado [34]. El método de observación implica un proceso en el que se descompone y luego se recomponen las informaciones obtenidas a través de la percepción, todo ello en función de los objetivos científicos que se establecieron y los modos de observación específicos, además se destaca que este proceso es activo y organizado en el tiempo, y se centra en la consideración de un conjunto de fenómenos que son susceptibles de análisis [35]. Asimismo, se incluye la revisión bibliográfica de artículos referidos a la temática que se incluyen en el análisis.

Esta investigación utiliza como instrumento la ficha de observación, la cual ha sido creada para adecuarse de forma precisa a los objetivos y alcance de esta; en cuanto a la elaboración del instrumento, se ha llevado a cabo un proceso meticuloso, garantizando su idoneidad para recopilar datos de manera precisa y coherente; asimismo la elección de desarrollar una ficha de observación propia se sustenta en la necesidad de adecuarla a las particularidades de este estudio, esto no solo garantiza la coherencia metodológica sino que también facilita la recopilación de datos observacionales de alta calidad, los cuales son fundamentales para respaldar los objetivos de investigación planteados. La ficha de observación cumple una función esencial al brindar al observador una manera sistemática de adentrarse en el objeto de estudio de la investigación donde además se destaca que esta guía actúa como una forma que facilita el recojo y obtención de datos e información sobre un hecho en particular [36].

En cuanto al procedimiento de recolección y análisis de datos se llevó a cabo un proceso en dos etapas; en la primera etapa, se llevaron a cabo observaciones detalladas de las interacciones en videojuegos MOBA durante un período de tiempo específico, aplicando una guía de observación

diseñada para capturar datos relevantes sobre las categorías relacionadas en la investigación, esta guía permitió un registro sistemático y objetivo de las conductas y elementos clave en las interacciones del juego; en la segunda etapa se utilizó el programa ATLAS.ti, un software cualitativo que permite al investigador explorar los datos con mayor profundidad [37], y permitió la reducción, análisis de datos de las categorías y subcategorías, así como el proceso de triangulación con la finalidad de conectar los datos recogidos en los instrumentos con la teoría presente en los artículos y el contexto, enriqueciendo la comprensión de los hallazgos.

III. RESULTADOS

El artículo da cuenta del análisis entre la categoría interacciones discriminatorias con los datos que se han podido extraer mediante la revisión bibliográfica, la base teórica y los resultados de las fichas de observación. En la Tabla 2 se presenta de manera detallada el cruce de la información entre los códigos y documentos, destacando un notable enraizamiento en tres subcategorías clave. En primer lugar, se observa un enraizamiento significativo del código "lenguaje ofensivo", indicando una frecuente presencia y citación en las fuentes, fichas de observación y artículos académicos. Este resultado subraya la importancia central de las expresiones ofensivas en el contexto estudiado. Seguido del código "estereotipo" que muestra un enraizamiento consistente en varias fuentes, lo que destaca la presencia recurrente de estereotipos en las observaciones y la literatura teórica examinada. Y finalmente, aunque en menor medida, se observa que el código "comportamiento tóxico" exhibe un enraizamiento sustancial, confirmando su relevancia en las interacciones discriminatorias estudiadas. Este análisis enriquece la comprensión del fenómeno, revelando patrones específicos y la interconexión de códigos en distintos contextos, contribuyendo a una comprensión más completa de las interacciones discriminatorias.

TABLA 2
 DESCRIPCIÓN ENRAIZAMIENTO ENTRE LOS CÓDIGOS Y LA TEORÍA

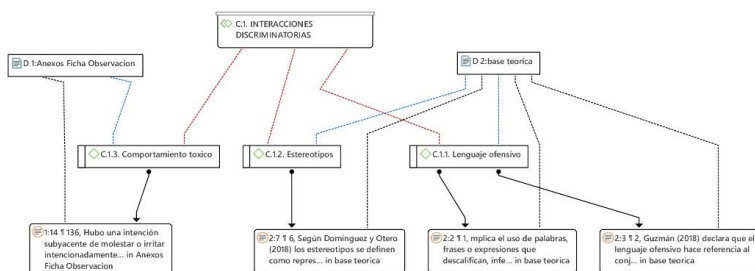
	Ficha Observación Gr=29	Base teórica Gr=1	Artículo 1. ESCENARIOS DE INTERACCIÓN Y EXPERIENCIAS DE VIOLENCIA EN MUJERES GAMERS Gr=0	Artículo 2. Discurso de odio una epidemia que se propaga en la red. Estado de la cuestión sobre el racismo y la xenofobia en las redes sociales Gr=4	Artículo 3. Acoso escolar, ciberacoso y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación Gr=2	Artículo 4. La invisibilización de la Violencia de Género en las Redes Sociales Gr=4	Totales
C.1.1. Lenguaje ofensivo Gr=22; GS=3	20	1	0	0	0	1	22
C.1.2. Estereotipo Gr=9; GS=3	6	0	0	0	0	3	9
C.1.3. Comportamiento Tóxico Gr=8; GS=3	2	0	0	4	2	0	8
C1. INTERACCIONES DISCRIMINATORIAS Gr=1; GS=3	1	0	0	0	0	0	1
Totales	29	1	0	4	2	4	40

Nota. Gr: Enraizamiento de códigos (número de citas codificadas por el código) o documentos (número de citas en el documento) y GS: Número de documentos en un grupo de documentos o número de códigos en un grupo de códigos.

La tabla 3 muestra de manera detallada y sistemática las subcategorías de las interacciones discriminatorias, desglosándolas en tres fundamentales: "lenguaje ofensivo", "estereotipos" y "comportamiento tóxico". El código sobre el lenguaje ofensivo se deriva de la base teórica, caracterizándolo como el uso de expresiones descalificadoras, desde palabras y frases hasta manifestaciones verbales que desvalorizan a los demás.

El código de estereotipos hace referencia a representaciones inadecuadas de las personas, haciendo hincapié en la generalización y categorización injusta de individuos. Por último, el código de comportamiento tóxico se conceptualiza a partir de las observaciones meticulosas recopiladas en el Anexo: fichas de observación, definiéndolo como una conducta realizada con la intención deliberada de provocar molestias e incomodidades. Esta tabla, meticulosamente estructurada, proporciona un análisis exhaustivo y organizado de las interacciones discriminatorias, sirviendo como base esencial para investigaciones detalladas en este contexto.

TABLE 3
INTERACCIONES DISCRIMINATORIAS EN LOS JUEGOS MOBA:
COMPORTAMIENTO TÓXICO, ESTEREOTIPOS Y LENGUAJE OFENSIVO



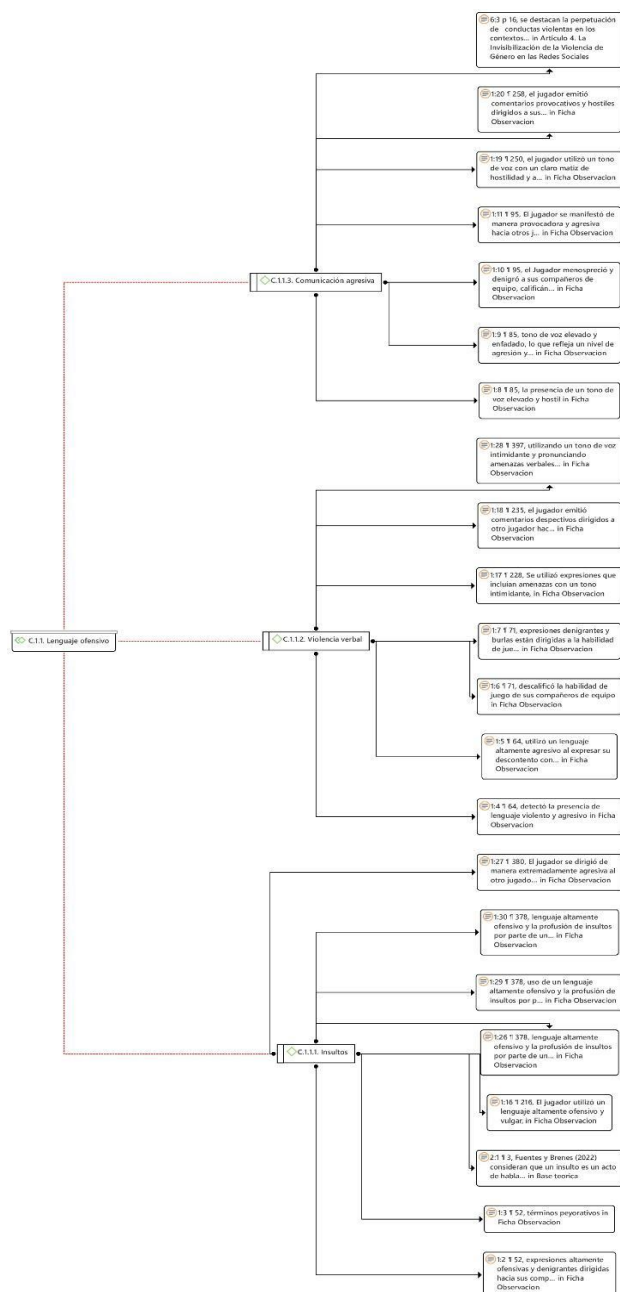
La Tabla 4 presenta el análisis de las redes establecidas en el código "lenguaje ofensivo" durante las partidas de videojuegos MOBA, donde se desglosan los códigos de "comunicación agresiva", "violencia verbal" e "insultos". En el código de comunicación agresiva, se destaca la persistencia de conductas violentas en contextos específicos [38]. Y esto es concordante con las fichas de observación que detallan comportamientos como la emisión de comentarios provocativos y hostiles, manifestaciones provocadoras y agresivas hacia otros jugadores, menosprecio y denigración hacia compañeros de equipo, así como la presencia de un tono de voz elevado y hostil. En el código violencia verbal, se identifica el empleo de un tono intimidante, pronunciación de amenazas verbales, expresiones despectivas y burlas dirigidas hacia la habilidad de juego de otros, junto con la descalificación de la habilidad de juego de compañeros de equipo y la detección de lenguaje violento y agresivo.

Por último, en el código insultos se evidencia la presencia de un lenguaje altamente ofensivo, vulgar y el uso

de términos peyorativos, respaldado por expresiones altamente ofensivas y denigrantes dirigidas hacia compañeros de equipo, todas documentadas en las fichas de observación y apoyadas por las definiciones de los autores que sostienen que el insulto es un acto de habla con el objetivo de descalificar la imagen social de la persona a la que se dirige, obtenido de la base teórica [22].

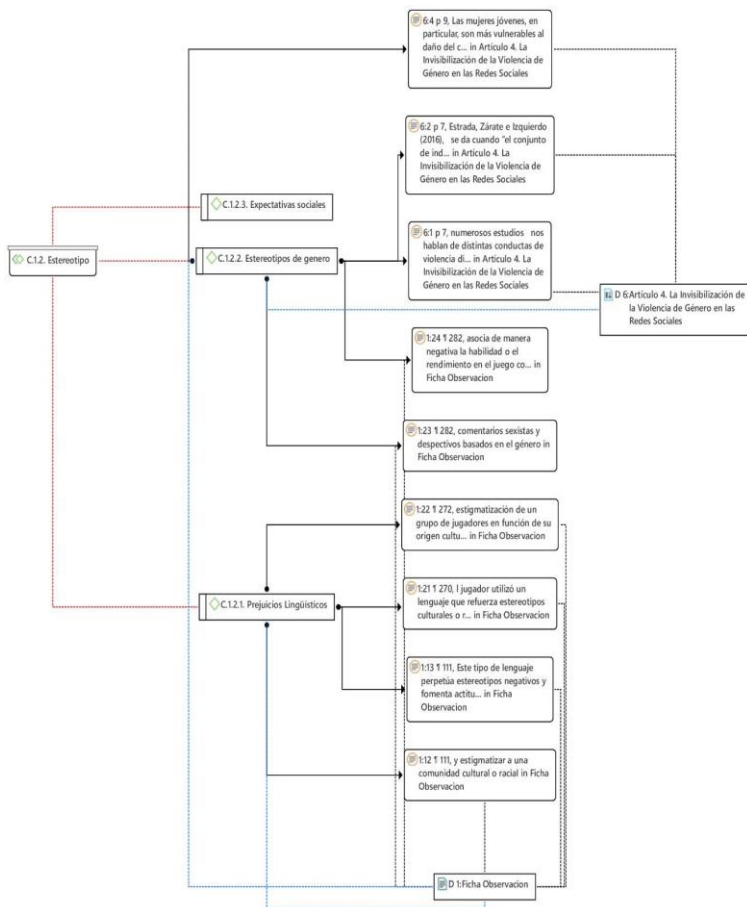
Esta tabla proporciona una visión exhaustiva de las diferentes manifestaciones de lenguaje ofensivo en el contexto de juegos MOBA, ofreciendo un marco analítico esencial para entender la complejidad de las interacciones discriminatorias en este entorno específico.

TABLE 4
REDES ESTABLECIDAS EN EL CÓDIGO LENGUAJE OFENSIVO EN LAS PARTIDAS DE JUEGOS MOBA



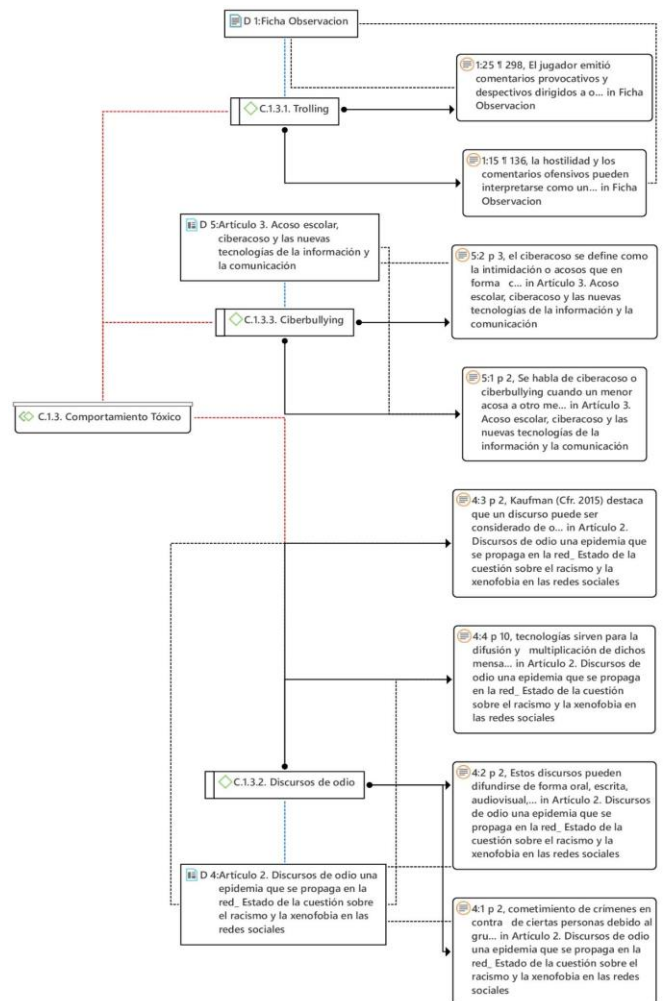
La Tabla 5 detalla las redes establecidas en el código "estereotipo" durante las partidas de juegos MOBA, dividiéndolo en tres subcategorías: "expectativas sociales", "estereotipos de género" y "prejuicios lingüísticos". En cuanto a las expectativas sociales, no se evidenció información o datos relevantes. En el código estereotipos de género se subraya la vulnerabilidad de las mujeres jóvenes al ciberacoso debido a la desigualdad social, así como la tendencia de la sociedad a normalizar conductas basadas en hábitos, tolerando y aceptando comportamientos discriminatorios [38]. Además, se señalan estudios que destacan la violencia digital dirigida específicamente por razones de género. En la misma subcategoría, se evidencia la asociación negativa entre la habilidad en el juego y el género del jugador, así como comentarios sexistas y despectivos registrados en las fichas de observación. Además, en el código prejuicios lingüísticos se revela la estigmatización de grupos de jugadores basada en su origen cultural, el uso de lenguaje que refuerza estereotipos culturales o raciales y la perpetuación de estereotipos negativos que fomentan actitudes discriminatorias. Esta tabla proporciona una visión detallada de las complejas interacciones estereotípicas en el contexto de juegos MOBA, integrando evidencia teórica y empírica para un análisis exhaustivo.

TABLA 5
REDES ESTABLECIDAS EN EL CÓDIGO ESTEREOTIPO EN LAS PARTIDAS DE LOS JUEGOS MOBA



La Tabla 6 presenta un análisis detallado de las redes establecidas en el código "comportamiento tóxico" durante partidas de juegos MOBA, subdividiéndolo en las categorías de "trolling", "ciberbullying" y "discursos de odio". En el caso del trolling, se destacan comentarios provocativos y despectivos dirigidos a otros jugadores, evidenciando hostilidad y comentarios ofensivos con la intención deliberada de provocar reacciones negativas o generar discordia en línea. En el código ciberbullying se define el término como un daño intencionado y repetido infligido por un menor a otro a través de medios digitales, incluyendo amenazas, insultos, coacciones o calumnias. En el código discursos de odio, se destaca como un discurso que puede ser considerado de odio si cumple con criterios básicos como situaciones de vulnerabilidad, humillación, malignidad e intencionalidad [26]. Además, se resalta la capacidad de las tecnologías para difundir dichos mensajes de odio en diferentes formas, ya sea oral, escrita o audiovisual. Este análisis detallado proporciona una visión comprensiva de las diversas manifestaciones de comportamiento tóxico en el entorno de los videojuegos MOBA, fundamentando el estudio en la literatura académica y observaciones empíricas.

TABLA 6
REDES ESTABLECIDAS EN EL CÓDIGO COMPORTAMIENTO TÓXICO EN LAS PARTIDAS DE LOS JUEGOS MOBA



VI. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En base en los resultados obtenidos con respecto al objetivo general de la investigación, el cual se centra en analizar cómo se manifiestan las interacciones discriminatorias en los videojuegos del género MOBA en una comunidad Gamer de Lima, los hallazgos revelan un patrón distintivo en estas interacciones caracterizado por el uso frecuente de insultos, violencia verbal, estigmatización cultural y comentarios sexistas, los cuales evidencian la arraigada presencia de interacciones discriminatorias vinculadas a estereotipos culturales y de género, contribuyendo a la creación de un entorno de juego poco saludable. Asimismo, se constata la prevalencia de insultos y violencia verbal, con énfasis en comentarios sexistas, racistas y despectivos, lo cual subraya la existencia de un problema profundo de interacciones de la comunidad gamer que afecta en la calidad de la experiencia de juego y las relaciones entre los jugadores. Por otra parte, se destaca que la violencia y el hostigamiento está vinculado al anonimato y la impunidad que existe en estos entornos virtuales, lo que facilita la proliferación de comentarios y comportamientos discriminatorios generando un ambiente tóxico, esto coincide con las manifestaciones del fenómeno que se halló en la investigación [16]. Adicionalmente, en concordancia con las bases teóricas, resaltan que el lenguaje discriminatorio implica el uso de palabras o expresiones destinadas a menospreciar o insultar a individuos o grupos específicos basados en su pertenencia supuesta o real a ciertas categorías, lo cual se manifiesta mediante la proliferación e interacción de mensajes ofensivos que buscan denigrar a personas o colectivos particulares, utilizando términos con connotaciones racistas, sexistas, clasistas, nacionalistas, entre otros [19]. En tal sentido, se discute que las interacciones discriminatorias evidenciadas a través de insultos, violencia verbal y comentarios racistas y sexistas trascienden la categoría de simples interacciones negativas para convertirse en expresiones profundamente arraigadas que refuerzan estereotipos de género y perpetúan prejuicios culturales y raciales, ante esto se destaca la necesidad de implementar estrategias que no solo aborden la violencia de manera general, sino que se centren específicamente en transformar las dinámicas de comunicación en el contexto de los videojuegos, donde la educación y la concientización sobre las implicaciones de las interacciones discriminatorias se presentan como herramientas esenciales para modificar la cultura en este entorno tecnológico y que resultan cruciales para promover una experiencia más positiva y saludable en la comunidad de jugadores contribuyendo así al desarrollo de entornos virtuales inclusivos y respetuosos.

En cuanto a los hallazgos que se centran en el primer objetivo específico de la investigación, el cual se dedica a analizar las características del lenguaje ofensivo en los videojuegos del género MOBA en una comunidad Gamer de Lima, se evidencia que el lenguaje ofensivo se manifiesta

principalmente a través de insultos, caracterizados por el uso de términos peyorativos y un lenguaje altamente vulgar. Asimismo, el uso de este lenguaje proporciona el contexto para que se produzcan respuestas violentas, como las amenazas, las burlas y el menosprecio hacia otros jugadores. Por otro lado, se resalta que el lenguaje ofensivo está vinculado a diversas situaciones de violencia verbal como el uso de un lenguaje violento, las amenazas con tono intimidante, las burlas relacionadas con las habilidades de juego y comentarios despectivos basados en características personales. De esta manera, el empleo de un lenguaje ofensivo conlleva frecuentemente a una comunicación agresiva caracterizada por un tono de voz elevado y hostil, acompañado de comentarios provocativos y una notoria falta de consideración hacia los demás miembros del equipo. Esto se alinea con lo mencionado por Velázquez (2020) quien revela que alrededor de un tercio de los estudiantes ha enfrentado ataques en los videojuegos, involucrando a víctimas, perpetradores y observadores y destaca la existencia de insultos sexistas dirigidos específicamente hacia las mujeres, menospreciando sus habilidades como jugadoras, lo que coincide con las manifestaciones comunes del lenguaje ofensivo encontradas en esta investigación [9]. Asimismo, en concordancia con las bases teóricas el lenguaje ofensivo comprende expresiones o términos con connotaciones discriminatorias, despectivas y vulgares, utilizados con el propósito de causar daño o perjuicio a una persona o a un conjunto de individuos [20]. En consecuencia, se destaca que las interacciones en los videojuegos MOBA manifiestan la presencia de un lenguaje ofensivo, caracterizado por insultos con términos peyorativos y vulgares, que busca descalificar o perjudicar a otros jugadores, impactando no solo la experiencia de juego, sino también estableciendo una estrecha conexión con la violencia verbal, manifestada en amenazas, burlas relacionadas con las habilidades de juego y menosprecio basado en características personales como etnia o nacionalidad; la adopción de este tipo de lenguaje por parte de los jugadores tiende a desencadenar una comunicación agresiva, caracterizada por un tono de voz elevado y hostil, acompañada de comentarios provocativos y falta de consideración por los demás, este fenómeno se intensifica especialmente cuando los jugadores experimentan emociones negativas, como frustración o enojo. En este contexto, se evidencia que la comunicación agresiva impacta las relaciones entre los participantes, generando tensiones y conflictos en la comunidad gamer. Por lo tanto, la importancia de fomentar un entorno de juego más respetuoso donde establecer la prevención de las agresiones verbales como un objetivo central es esencial para mejorar las relaciones y la calidad de la interacción entre los participantes. En este sentido, la tecnología puede desempeñar un papel clave en el diseño de sistemas de comunicación más seguros y en la implementación de medidas para contrarrestar el lenguaje ofensivo en los

videojuegos MOBA, las soluciones podrían incluir sistemas de moderación de contenido, herramientas de detección de lenguaje ofensivo o mecanismos de reporte y sanción, estas acciones contribuirán no solo a mejorar la experiencia de juego, sino también a fortalecer la cohesión y la colaboración en la comunidad gamer, promoviendo así un ambiente más positivo y saludable en el entorno de los videojuegos.

En base a los resultados que abordan el segundo objetivo específico de la investigación que analiza las manifestaciones de los estereotipos en los videojuegos del género MOBA en la comunidad Gamer de Lima, se destaca que los estereotipos se manifiestan y refuerzan mediante prejuicios lingüísticos, en donde la percepción del acento o la elección de palabras por parte de los jugadores contribuye a la estigmatización de ciertas comunidades culturales y raciales. También, se revela la existencia de estereotipos de género que se traducen en la emisión frecuente de comentarios sexistas y despectivos lo cual reproduce creencias equivocadas sobre las capacidades y roles de cada género, destacando una característica distintiva de los estereotipos en este contexto. En consonancia con lo anterior, se revela que la violencia verbal dirigida hacia las mujeres jugadoras en el entorno de los videojuegos MOBA, se expresa mediante insultos y acoso, donde además, es común enfatizar que los videojuegos no son espacios apropiados para ellas, sugiriendo que deberían asumir roles diferentes, esta forma de discriminación se refleja en la naturalización de estereotipos, considerando a las mujeres como ajenas o inferiores, lo cual sirve de justificación para la exclusión y la perpetuación de la violencia [20]. Asimismo, los hallazgos de esta investigación se alinean con quienes identifican la presencia de incidentes en los videojuegos donde hombres perpetúan interacciones discriminatorias hacia las mujeres mediante el uso de un lenguaje despectivo, cuya conducta normaliza la violencia simbólica y contribuye a la perpetuación del acoso sexual y se observa que los estereotipos y la discriminación cultural, en particular la sexista, actúan como barreras que limitan el acceso y desarrollo de las mujeres en el ámbito de los videojuegos, teniendo un impacto negativo en su bienestar [17]. Con respecto a las bases teóricas se sostienen que los estereotipos de género se refieren a un conjunto de ideas preconcebidas utilizadas para explicar el comportamiento de hombres y mujeres basadas en la idea de cómo se espera que se comporten, los roles que deben desempeñar y cómo deben relacionar entre sí [20]. En este sentido, en el transcurso del análisis se discute que las interacciones en los videojuegos MOBA, presentan estereotipos manifestados de forma distintiva: por un lado, se manifiestan prejuicios lingüísticos que estigmatizan comunidades culturales y raciales a través de un lenguaje que propaga actitudes discriminatorias, y por otro lado, surgen estereotipos de género con comentarios sexistas y despectivos que reproducen concepciones erróneas sobre los roles de género,

incluyendo comentarios ofensivos relacionados con la figura materna y estigmatización de la sexualidad femenina, estos patrones se atribuyen a la persistencia de normas culturales arraigadas y a la falta de conciencia en el entorno gamer. En este contexto, resulta esencial la implementación de programas educativos o de sensibilización que promuevan el respeto y la diversidad, además de establecer medidas efectivas para denunciar y sancionar comportamientos discriminatorios, que en el ámbito de la tecnología estas iniciativas podrían beneficiarse de soluciones innovadoras para monitorear y abordar las interacciones discriminatorias contribuyendo a construir comunidades virtuales más seguras y equitativas.

En cuanto al tercer objetivo específico de la investigación, cuyo propósito es analizar las manifestaciones del comportamiento tóxico en los videojuegos del género MOBA, se revela que este fenómeno se manifiesta predominantemente a través del trolling, caracterizado por la emisión de comentarios provocativos y despectivos con la intención de irritar a otros jugadores. Además, se identifica el uso de comentarios ofensivos con el objetivo de suscitar respuestas negativas por parte de los demás jugadores. En ese sentido, el comportamiento tóxico se manifiesta principalmente en jugadores que afectan considerablemente a sus propios aliados [7]. Esto coincide con la presente investigación al señalar que el comportamiento tóxico, ya sea a través del trolling o de otras formas, tiene un efecto significativo en la calidad de juego y la interacción entre los jugadores, especialmente en relación con sus aliados o compañeros de equipo en la comunidad gamer de Lima. En base a los fundamentos teóricos el comportamiento tóxico como una forma de actuar que provoca malestar psicológico generando dificultades en la autoconfianza y el equilibrio emocional de las personas [7]. En el contexto del análisis se discute que las interacciones en los videojuegos MOBA, revelan un comportamiento tóxico, especialmente a través del trolling que se caracteriza por el uso de comentarios provocativos con el objetivo de irritar o molestar a otros jugadores, así como el uso de comentarios ofensivos que buscan generar respuestas negativas, esta dinámica impacta directamente en la experiencia de juego y en las relaciones entre los jugadores, subrayando la prevalencia de la toxicidad en este entorno virtual. Por lo que, en la era tecnológica, es esencial abordar y mitigar la conducta tóxica en los videojuegos MOBA y la necesidad de mejorar la calidad de las interacciones en línea implementando estrategias tecnológicas, como sistemas de moderación y medidas de reporte efectivas, esto se presenta como un enfoque clave para contrarrestar la toxicidad en el entorno virtual, contribuyendo así a crear un espacio de juego más acogedor y tolerante para todos los participantes.

Finalmente, se concluye que las interacciones discriminatorias en los videojuegos MOBA en una comunidad Gamer de Lima, se manifiestan a través de

insultos, violencia verbal, estigmatización cultural y comentarios sexistas y racistas, cuyas expresiones van más allá de simples interacciones negativas, reflejando actitudes arraigadas que refuerzan estereotipos culturales y de género, asimismo la prevalencia de insultos y violencia verbal, con énfasis en comentarios sexistas, racistas y despectivos, subraya un problema profundo que afecta la calidad de la experiencia de juego y las relaciones entre jugadores, en respuesta, se resalta la necesidad de implementar estrategias específicas para transformar las dinámicas de comunicación, enfocándose en la educación y concientización sobre las implicaciones de estas interacciones discriminatorias, cuyas medidas son esenciales para modificar la cultura en el entorno de los videojuegos y fomentar una experiencia más inclusiva y respetuosa para la comunidad gamer.

Se concluye que el lenguaje ofensivo en las interacciones de videojuegos MOBA en una comunidad Gamer de Lima se manifiesta mediante el uso de insultos con términos peyorativos y vulgares que busca descalificar o perjudicar a otros jugadores, impactando en la experiencia de juego y estableciendo una estrecha conexión con la violencia verbal, manifestada en amenazas, burlas relacionadas con las habilidades de juego y menosprecio basado en características personales como la etnia o nacionalidad de los participantes; asimismo la adopción de este lenguaje desencadena una comunicación agresiva marcada por un tono de voz hostil acompañada de comentarios provocativos intensificados especialmente cuando los jugadores experimentan emociones negativas, como frustración o enojo, es fundamental implementar estrategias tanto a nivel tecnológico como educativo para abordar estos problemas, esto podría incluir sistemas de moderación de contenido, herramientas de detección de lenguaje ofensivo, medidas de reporte efectivas, así como programas de concientización y educación sobre la importancia de un entorno de juego inclusivo y respetuoso, haciendo de la prevención de las agresiones verbales un objetivo central.

Se concluye que los estereotipos en las interacciones de videojuegos MOBA en una comunidad Gamer de Lima se caracterizan distintivamente: por un lado, se observan prejuicios lingüísticos que estigmatizan a comunidades culturales y raciales, promoviendo actitudes discriminatorias y por otro lado, se evidencian estereotipos de género a través de comentarios sexistas y despectivos que reproducen concepciones erróneas sobre los roles de género, incluyendo comentarios ofensivos relacionados con la figura materna y estigmatización de la sexualidad femenina, estos fenómenos se atribuyen a normas culturales arraigadas y a la falta de conciencia en el entorno gamer, por lo que es esencial implementar programas educativos y soluciones innovadoras en tecnología para abordar las interacciones discriminatorias y construir comunidades virtuales más seguras y equitativas.

Se concluye que en las interacciones de videojuegos del género MOBA en una comunidad Gamer de Lima, el

comportamiento tóxico se manifiesta principalmente a través del trolling, caracterizado por el uso de comentarios ofensivos, provocativos y despectivos cuyo propósito es irritar a otros jugadores, tanto aliados como adversarios, esta conducta tiene un impacto significativo en la calidad del juego y en la interacción entre los jugadores, lo cual resalta la necesidad de ubicar soluciones tecnológicas que permitan reducir este tipo de manifestación; asimismo es necesario indicar que los comentarios de odio no se han visto reflejados en estas interacciones, lo cual es un aspecto positivo, sin embargo, es importante tener presente que esta situación podría cambiar en cualquier momento, dado que las plataformas de juego están abiertas a todo tipo de comunicación.

REFERENCIAS

- [1] Bernate, J. A., & Fonseca, I. P. (2023). Impact of Information and Communication Technologies on Education in the 21st century: Bibliometric review | Impacto de las Tecnologías de Información y Comunicación en la educación del siglo XXI: Revisión bibliométrica. *Revista de Ciencias Sociales*, 29(1), 227-242. <https://doi.org/10.31876/rcs.v29i1.39748>
- [2] Bradley, G. (2010). The convergence theory on ICT, society and human beings - towards the good ICT society. *TripleC*, 8(2), 183-192. <https://doi.org/10.31269/vol8iss2pp183-192>
- [3] Larrañaga, K. P., Monsalve, M. M. M., Rangel, C., & Núñez-Gómez, P. (2022). Lockdown and Online Communicative Activity of Children in Spain | Confinamiento e atividade comunicacional on-line das crianças na Espanha | Confinamiento y actividad comunicativa en línea de los niños y las niñas en España. *Palabra Clave*, 25(1). <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.1.9>
- [4] Hernández Fernández, C., & Alcoceba Hernando, J. A. (2015). Socialización virtual, multiculturalidad y riesgos de los adolescentes latinoamericanos en España. Virtual socialization, multiculturalism and risks among Latin American adolescents in Spain. *Revista ICONO14 Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 13(2), 116-141. <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.787>
- [5] Cázarez, C. R. C., & Duarte, G. A. L. (2019). Factor Analysis of a Model of Socialization and Trust in Internet Dependency among Junior High School | Análisis factorial de un modelo de socialización y confianza en la dependencia de Internet en estudiantes de secundaria. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e25.2112>
- [6] Aguerri, J. C., Santisteban, M., & Miró-Llinares, F. (2023). The Enemy Hates Best? Toxicity in League of Legends and Its Content Moderation Implications. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 29(3), 437-456. <https://doi.org/10.1007/s10610-023-09541-1>
- [7] de Mesquita Neto, J. A., & Becker, K. (2018). Relating conversational topics and toxic behavior effects in a MOBA game. *Entertainment Computing*, 26, 10-29. <https://doi.org/10.1016/J.ENTCOM.2017.12.004>
- [8] Vara, R. (2019). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>
- [9] Velázquez, L. (2020). En videojuegos: la experiencia de ciberagresiones en el estudiantado mexicano durante el confinamiento 2020-2021. *Transdigital*, 3(6), 1-20. <https://www.revista-transdigital.org/index.php/transdigital/article/view/148/255>
- [10] Serrano, R. y Ruiz, E. (2013). Violencia simbólica en Internet. *Ra Ximhai*, 9(3), 121-139. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7889049>
- [11] Mellado, E. & Rivas, J. (2015). Riesgos en el uso de TIC en alumnos de enseñanza básica El caso de un colegio en Chillán, Chile. *Revista Integra Educativa*, 8(3), 147-166.

- http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432015000300011
- [12] Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- [13] Zegarra, S. & Torres, E. (2021). Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45-Puno. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 426-433. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S261679642021000200426&script=sci_arttext
- [14] Linne, J. & Angilletta, M. (2016). Violencia en la red social: una indagación de expresiones online en adolescentes de sectores populares marginalizados del Área Metropolitana de Buenos Aires. *Salud Colectiva*, 12(2), 279-294. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73146051010>
- [15] Mas, E. (2022). La construcción de un 'lugar' digital femenino y queer dentro de la comunidad 'gamer' peruana en servidores de Discord: El caso Pride Underground [Tesis de magíster, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional de la PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/22265>
- [16] Arroyo, C., & Esteban, B. (2022). Videojuegos online: escenarios de interacción y experiencias de violencia en mujeres gamers. *Revista Internacional de Humanidades*, 14(3), 1-16. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4116>
- [17] García et al. (2023). Mujeres, videojuegos y esports: una revisión sistemática. *Información Psicológica*, 124, 29-46. <https://doi.org/10.14635/ipsic.1948>
- [18] Gonzales, L. (2023). Creencias y experiencias en torno a las violencias contra jugadoras mujeres en videojuegos de tipo MOBA [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional de la PUCP. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/190443>
- [19] Salazar, L., Islas, H., Serret, E. y Salazar, P. (2007). Discriminación, democracia, lenguaje y género. Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (Conapred). <https://piensadh.cdhd.org.mx/index.php/investigacion-y-analisis/discriminacion-democracia-lenguaje-y-genero>
- [20] Guzmán, E. (2018). Detección de lenguaje ofensivo en Twitter basada en expansión automática de lexicones [Tesis de maestría, Instituto Nacional de Astrofísica, Óptica y Electrónica]. Repositorio Institucional del INAOE. <http://inaoe.repositorioinstitucional.mx/jspui/handle/1009/1722>
- [21] Fuentes, C. & Brenes, E. (2022). La formulación del insulto: variantes del discurso parlamentario. *Revista Signos. Estudios De Lingüística*, 55(108), 61-90. <http://revistasignos.cl/index.php/signos/article/view/554>
- [22] Castro, G & Calzadilla, G. (2021). La comunicación asertiva: Una mirada desde la psicología de la educación. *Didáctica y Educación*, 12(3), 131-151. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8154371>
- [23] Nieto et al. (2018). Violencia verbal en el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 8(1), 5-14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6477850>
- [24] Adinolf, S., & Turkay, S. (2018). Toxic Behaviors in Esports Games: Player Perceptions and Coping Strategies. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts (CHI PLAY '18 Extended Abstracts)*, 365-372. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271545>
- [25] González, P. & Resett, S. (2022). Predicción del trolling en esports desde los motivos de juego y la personalidad oscura en adultos. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 14(3), 129-138. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8770839>
- [26] Bustos et al. (2019). Discursos de odio: una epidemia que se propaga en la red. Estado de la cuestión sobre el racismo y la xenofobia en las redes sociales. *Mediaciones Sociales*, 18, 25-42. <https://revistas.ucm.es/index.php/MESO/article/view/64527>
- [27] Cortés, A. (2020). Acoso escolar, ciberacoso y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252020000300012
- [28] González et al. (2018). Roles y estereotipos de género en publicidad infantil: ¿Qué ha cambiado en las últimas décadas? *Revista Internacional de Investigación en Comunicación aDResearch ESIC*, 18(18), 80-99. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6785192>
- [29] Castañeira, M. y Salminis, M. (2018). Cacos, raspas, ebrios y bochincheros. Prejuicios Lingüísticos en la naciente crónica policial en Córdoba. El caso de La Voz del Interior [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Córdoba]. Repositorio Digital UNC. <http://hdl.handle.net/11086/11623>
- [30] Popovych et al. (2021). Estudio empírico de la tipología de expectativas sociales del individuo. *Revista Amazonia Investiga*, 10(43), 112-122. <https://doi.org/10.34069/AI/2021.43.07.11>
- [31] Torres, P. (2016). Acerca de los enfoques cuantitativo y cualitativo en la investigación educativa cubana actual. *Atenas*, 2(34), 1-15. <http://atenas.umcc.cu/index.php/atenas/article/view/419>
- [32] Ruedas et al. (2009). Hermenéutica: la roca que rompe el espejo. *Investigación y Postgrado*, 24(2), 181-201. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65817287009>
- [33] López, W. (2013). El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa. *Educere*, 17(56), 139-144. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35630150004>
- [34] Sánchez et al. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107-121. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.40>
- [35] López et al. (2019). La observación. Primer eslabón del método clínico. *Revista Cubana de Reumatología*, 21(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1817-59962019000200014&lng=es&tlng=es
- [36] Campos, C., & Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7 (13), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- [37] Kalpokas Neringa (26 de Ene. de 24). *Software Cualitativo*. España. Recuperado de <https://atlasti.com/es/research-hub/software-cualitativo>
- [38] Del Prete, A., & Pantoja, S. R. (2022). The Invisibility of Gender-Based Violence in the Social Network. *Generos*, 11(2), 124-143. <https://doi.org/10.17583/generos.8234>