UNIVERSIDAD DE GRANADA

Centro de Investigación
Mente, Cerebro y
Comportamiento

# Actitudes sexistas en videojuegos online: Escala de Sexismo Contra Las Mujeres Gamers (SAWGS)

27/04/2023

Actualmente, nuestra sociedad ha iniciado un proceso de digitalización que, sin duda, merece ser analizado. Entornos virtuales como los videojuegos están cambiando la forma en la que nos relacionamos, aunque, lamentablemente, en ellos se reproduzcan discursos y estereotipos arraigados en la vida real. De hecho, numerosas investigaciones destacan cómo el sexismo tiene una presencia alarmante en los videojuegos online, subrayando la necesidad de visibilizar y profundizar en esta discriminación dirigida habitualmente hacia las mujeres cuando juegan.

Para abordar esta problemática, Mariela Bustos-Ortega, Hugo Carretero-Dios, Jesús L. Megías y Mónica Romero-Sánchez, integrantes del Laboratorio de Sexismo, Mitos y Violencia de Género, dentro del grupo de Psicología de los Problemas Sociales (HUM-289) en el Centro de Investigación Mente, Cerebro y Comportamiento (Universidad de Granada), han desarrollado una escala dirigida a evaluar el sexismo contra las mujeres que juegan habitualmente a videojuegos (Sexism Against Women Gamers Scale, SAWGS). Esta escala llena un vacío presente en la literatura científica, aportando una medición específica de las actitudes sexistas que sufren las mujeres por el hecho de jugar a videojuegos.

El equipo responsable de esta investigación desarrolló las versiones española e inglesa del instrumento a través de cinco estudios, en los que participaron un total de 2437 jugadores y jugadoras habituales procedentes de España y Estados Unidos. En cuanto a sus propiedades psicométricas, las puntuaciones de ambas versiones mostraron una alta fiabilidad, mientras que los análisis factoriales exploratorios y confirmatorios señalaron un excelente ajuste del modelo teórico que sustentaba la


Copyright© 2026 Universidad de Granada

creación de la escala. Asimismo, distintas pruebas confirmaron que la SAWGS mide esencialmente lo mismo en hombres y mujeres, y que, a nivel transcultural, aunque con ciertos matices, la escala también es equivalente al compararse muestras españolas con estadounidenses.

Los resultados también mostraron cómo un mayor sexismo contra las mujeres gamers también conlleva defender en mayor medida las creencias que justifican o minimizan la violencia íntima de pareja, o el sexismo en general, además de relacionarse con una menor adhesión al feminismo. Además, los hombres más sexistas contra las mujeres gamers mostraron una mayor tendencia a minimizar un incidente sexista sufrido por una jugadora al jugar online, apoyando también un castigo menos severo para los jugadores partícipes en esa discriminación.

En definitiva, la existencia de esta escala marca una prometedora línea de investigación en la comprensión del sexismo en el ámbito de los videojuegos online, cuya detección permitiría desarrollar programas de educación e intervención y, además, reduciría las consecuencias negativas para las jugadoras.

Contacto:

Mariela Bustos Ortega (@email)

Hugo Carretero-Dios (@email)

Jesús L. Megías (@email)

Mónica Romero-Sánchez (@email)

Lab. Sexismo, Mitos y Violencia de Género:

- Twitter: @SeMiVio_Lab
- Web: https://www.pps-ugr.es/labs/sexismo-mitos-y-violencia-de-genero/

Referencia completa:

Bustos-Ortega, M., Carretero-Dios, H., Megías, J. L., & Romero-Sánchez, M. (2023). Sexist Attitudes in Online Video Gaming: Development and Validation of the Sexism Against Women Gamers Scale (SAWGS) in Spanish and English. Psychology of Women Quarterly. https://doi.org/10.1177/03616843231162837


Copyright© 2026 Universidad de Granada