

Máster Universitario en Psicología General Sanitaria

Trabajo Fin de Máster

**Explorando la Influencia de Personajes Femeninos Sexualizados en
Videojuegos en la Aceptación de Mitos de Violación y Actitudes hacia el
Acoso Sexual: Una Revisión Sistemática**

Presentado por: Frida Ringdal Andersen

Tutor: Javier Fenollar Cortes

Curso: 2022/2024

Convocatoria: ordinaria

Resumen

El impacto de los medios de comunicación en los consumidores ha sido objeto de debate continuo e investigación. Mientras que diversas formas de medios han sido examinadas por sus posibles efectos en las actitudes y comportamientos, la influencia de los videojuegos, particularmente en lo que respecta a la representación de personajes femeninos sexualizados, ha recibido comparativamente menos atención. Esta revisión sistemática tiene como objetivo abordar esta brecha en la literatura examinando los efectos de los personajes femeninos sexualizados en los videojuegos en las creencias de los consumidores sobre los mitos de la violación y sus actitudes hacia el acoso sexual. Los hallazgos de esta revisión sistemática revelan una relación compleja entre la exposición a personajes femeninos sexualizados en los videojuegos y las actitudes hacia los mitos de la violación y el acoso sexual. Mientras que algunos estudios sugieren un posible vínculo entre la exposición a contenido sexualizado y un aumento en la aceptación de los mitos de la violación y la tolerancia hacia el acoso sexual, otros presentan resultados contradictorios, lo que indica una falta de consenso en la literatura. Además, la heterogeneidad de los hallazgos subraya la necesidad de una investigación adicional para elucidar los mecanismos subyacentes y las condiciones límite de esta relación. Las futuras investigaciones deberían considerar el control de variables de confusión como los niveles de violencia, el sexismo benevolente y hostil, y otros factores socioculturales que puedan contribuir a los efectos observados.

Palabras clave: Aceptación de mitos de violación, acoso sexual, videojuegos, objetificación sexual, efectos de los medios de comunicación, revisión sistemática.

Abstract

The impact of media on consumers has been a subject of ongoing debate and investigation. While various forms of media have been scrutinized for their potential effects on attitudes and behaviors, the influence of video games, particularly concerning the portrayal of sexualized female characters, has received comparatively less attention. This systematic review aims to address this gap in the literature by examining the effects of sexualized female characters in video games on consumers' beliefs in rape myths and their tolerance toward sexual harassment. The findings of this systematic review reveal a complex relationship between exposure to sexualized female characters in video games and attitudes toward rape myths and sexual harassment. While some studies suggest a potential link between exposure to sexualized content and increased acceptance of rape myths and tolerance toward sexual harassment, others present contradictory results, indicating a lack of consensus in the literature. Furthermore, the heterogeneity of findings underscores the need for further investigation to clarify the underlying mechanisms and boundary conditions of this relationship. Future research should consider controlling for confounding variables such as levels of violence, benevolent and hostile sexism, and other sociocultural factors that may contribute to the observed effects.

Keywords: Rape myth acceptance, sexual harassment, video games, sexual objectification, media effects, systematic review.

Índice de contenidos

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1 ACEPTACIÓN DE MITOS SOBRE LA VIOLACIÓN Y ACOSO SEXUAL	6
1.2 MODELO GENERAL DE APRENDIZAJE APLICADO AL OBJETO DE ESTUDIO	7
1.3 JUSTIFICACIÓN	9
1.4 OBJETIVO PRINCIPAL	10
1.4.1 Objetivo secundario	10
1.4.2 Hipótesis	10
2. MÉTODO	11
2.1 ESTRATEGIA DE BÚSQUEDA	11
2.2 CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD	11
2.3 PROCESO DE SELECCIÓN DE LOS ESTUDIOS	13
2.4 CODIFICACIÓN	13
3. RESULTADOS	14
3.1 SELECCIÓN DE LOS ESTUDIOS	14
3.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIOS INCLUIDOS	16
3.2.1 Participantes	16
3.2.2 Metodología	16
3.2.3 Variables Medidas	17
3.2.4 Instrumentos de Medida	17
3.3 RESULTADOS DE LA SÍNTESIS	21
3.3.1 Acoso Sexual	21
3.3.2 Aceptación de Mitos sobre Violación	21
3.4 RIESGO DE SESGOS	22
4. DISCUSIÓN	23
5. CONCLUSIONES	26
6. BIBLIOGRAFÍA	27
7. ANEXOS	32
ANEXO 1. CONFIRMACIÓN DE ORIGINALIDAD	32
ANEXO 2. DECLARACIÓN PERSONAL	33

1. Introducción

El ámbito de los videojuegos, un pilar del entretenimiento contemporáneo ha surgido como un punto focal en las discusiones sobre las repercusiones sociales y psicológicas del juego, atrayendo cada vez más atención hacia posibles efectos adversos, especialmente aquellos asociados con contenido violento y sexualmente explícito (Yao et al., 2010). Persisten debates sobre cómo la violencia de género representada en los juegos puede correlacionarse con actitudes y comportamientos relacionados con el género.

La Teoría del Sexismo Ambivalente, propuesta por Glick y Fiske (1999), sostiene que las estructuras jerárquicas predominantes en la sociedad posicionan a los hombres como superiores y dominantes a las mujeres. Según esta teoría, las mujeres son percibidas inherentemente como sumisas. En consecuencia, las normas y actitudes sociales hacia hombres y mujeres son moldeadas por un sistema que manifiesta formas tanto benevolentes como hostiles de sexismo. El sexismo hostil implica formas evidentes de discriminación, alineándose con nociones convencionales de sexismo, mientras que el sexismo benevolente se presenta como amabilidad, pero produce efectos igualmente perjudiciales, como la percepción de las mujeres como frágiles y delicadas (Glick y Fiske, 1997). Estas manifestaciones se reflejan a menudo en los videojuegos, donde los personajes femeninos a menudo se representan en cualquiera de los dos extremos: la "virgen", retratada como pura y necesitada de protección masculina, o la "vamp", caracterizada como dominante, manipuladora y seductora (Fox y Bailenson, 2009). La Teoría del Sexismo Ambivalente postula que estos estereotipos negativos pueden perpetuar tanto formas benevolentes como hostiles de sexismo.

Análisis de contenido tempranos realizados por Dietz (1998) revelaron estas notables disparidades en la representación de género en los videojuegos, como se mencionó anteriormente. Específicamente, el 41% de los juegos carecían por completo de personajes femeninos, y aquellos que los presentaban a menudo los representaban desfavorablemente. Los personajes femeninos eran frecuentemente el blanco principal de la violencia en el 21% de los juegos analizados, mientras que el 28% los retrataba como objetos sexuales, con personajes masculinos que predominantemente asumían roles heroicos. Investigaciones posteriores sugieren que estas tendencias han persistido, con estudios recientes que indican una mejora mínima en la representación de personajes femeninos (Cross et al., 2022).

Investigaciones contemporáneas sobre la representación de género en los videojuegos indican disparidades generalizadas entre personajes masculinos y femeninos. Los personajes femeninos suelen representarse como inferiores a sus contrapartes masculinas, a menudo relegadas a roles secundarios y retratadas con atributos físicos poco realistas, como proporciones exageradas y características hipersexualizadas (Downs y Smith, 2010). Además, los

personajes femeninos se presentan frecuentemente de manera seductora, con hipersexualización manifestada a través de atributos como senos y glúteos grandes, y vestida de forma provocativa (Lynch et al., 2016). Tales representaciones sirven para reforzar estereotipos sociales existentes sobre las mujeres (Cross et al., 2022).

La industria de los videojuegos a menudo ha justificado la inclusión de violencia y objetivación sexual de las mujeres en los juegos citando la demanda del consumidor, con títulos como Grand Theft Auto (GTA) que aparecen frecuentemente en lo más alto de las listas de ventas (Beck y Rose, 2018; Entertainment Software Association, 2017). La objetivación sexual en los videojuegos implica la representación de las mujeres como objetos de deseo sexual (Beck y Rose, 2018). Juegos como GTA otorgan a los jugadores poder virtual sobre personajes femeninos, manifestándose en acciones extremas como asesinato, agresión sexual y violación (Lynch et al., 2016).

1.1 Aceptación de Mitos Sobre la Violación y Acoso Sexual

Estas representaciones adversas que muestran la objetificación sexual de las mujeres en los videojuegos han suscitado preocupaciones sociales, ya que la investigación en esta área sugiere que tales representaciones pueden contribuir a la normalización de comportamientos de objetificación, como el acoso sexual, y a la perpetuación de actitudes de culpabilización de la víctima, como los mitos sobre la violación, lo que en última instancia lleva a la victimización de las mujeres (Beck et al., 2012).

Los mitos sobre la violación abarcan creencias falsas sobre la violación, sus perpetradores y sus víctimas, a menudo arraigadas en estereotipos y prejuicios. La creencia en estos mitos está asociada con normas de género rígidas y la aceptación de la violencia interpersonal, lo que conduce a lo que se denomina como aceptación de mitos sobre la violación (AMV) (Burt, 1980). La AMV no es infrecuente en la sociedad, como lo demuestran encuestas como la realizada por la Comisión Europea en 2016, que encontró que más de 1 de cada 10 personas en la UE cree que las relaciones sexuales no consensuadas pueden justificarse bajo ciertas circunstancias. Estas circunstancias pueden incluir compañía voluntaria, ropa reveladora o una falta de rechazo explícito. La minimización de la violencia sexual basada en estereotipos a menudo se encapsula dentro del concepto de mitos sobre la violación (Buddie y Miller, 2001).

La AMV se define por creencias que minimizan la gravedad de la violación o atribuyen parcial o totalmente la responsabilidad a la víctima, mientras ignoran o minimizan la responsabilidad del perpetrador (Loughnan et al., 2013). Estas creencias suelen manifestarse en cuatro categorías principales: (1) atribuir la culpa a la víctima, (2) negar la ocurrencia de la

violación, (3) exonerar a los hombres de responsabilidad y (4) acusar a las mujeres de fabricar denuncias de violación (McMahon y Farmer, 2011). Si bien existen diversas definiciones de AMV, suelen centrarse en la aceptación de conceptos erróneos sobre la violación, perpetuando a menudo jerarquías sociales donde los hombres dominan y las mujeres son dominadas (Beck et al., 2012). Esto está relacionado con el poder social. Cuando los medios de comunicación representan a las mujeres de manera denigrante, se puede decir que fomentan el uso del poder contra las mujeres. Esto puede significar agresión sexual o acoso sexual en la vida real (Dill et al., 2008).

Además, el acoso sexual sigue siendo un problema generalizado en la sociedad, con un 40-50% de mujeres en escuelas y lugares de trabajo que informan haber experimentado alguna forma de acoso sexual (Dill et al., 2008). El acoso sexual abarca un espectro de comportamientos, incluido el acoso de género, la atención sexual no deseada y la coerción sexual (Pina y Gannon, 2012). Algunos investigadores sugieren que la AMV puede influir en el comportamiento de las personas, contribuyendo al acoso sexual contra las mujeres (Beck et al., 2012). Por lo tanto, aunque son conceptos distintos, la aceptación de mitos sobre la violación y el acoso sexual están intrínsecamente conectados, reflejando actitudes más amplias de la sociedad hacia los géneros y las dinámicas de poder.

1.2 Modelo General de Aprendizaje Aplicado al Objeto de Estudio

Un importante marco teórico frecuentemente empleado para dilucidar las posibles consecuencias de la sexualización de las mujeres en los videojuegos es el Modelo de Aprendizaje General (MAG) (Buckley y Anderson, 2006). Este modelo es una combinación de varias perspectivas teóricas, incluido el modelo cognitivo-neoasociacionista (Anderson y Bower, 2014), la teoría del procesamiento de la información social-cognitiva (Huesmann, 1998) y la teoría cognitiva social (Bandura, 2009). Concebido inicialmente como el Modelo de Agresión General (MAG), centrándose exclusivamente en los efectos del contenido violento en la agresión, el MAG se ha ampliado para abarcar varios contenidos mediáticos, incluido el material explícitamente sexual (Anderson y Bushman, 2002). Fundamentalmente, el MAG postula que las características individuales interactúan con factores situacionales para modular el estado interno de una persona, influyendo posteriormente en las evaluaciones, decisiones y comportamientos (Buckley y Anderson, 2006).

Incrustado dentro del MAG se encuentra el modelo cognitivo-neoasociacionista, que conceptualiza la mente humana como una red de conceptos interconectados o estructuras de conocimiento (Anderson y Bower, 2014). Estas estructuras, caracterizadas por diferentes grados

de conectividad, dictan la accesibilidad de la información dentro del sistema cognitivo (Potter, 1999). La exposición al contenido mediático puede activar estas estructuras de conocimiento, haciendo que los conceptos relacionados sean más accesibles en situaciones posteriores a través de la activación de la propagación (Roskos-Ewoldsen et al., 2002). Por ejemplo, la exposición al contenido sexual en los medios puede activar pensamientos relacionados con el sexo, facilitando la accesibilidad de pensamientos sexualmente orientados (Collins y Loftus, 1975; Graham y Hudley, 1994).

Además, el Modelo de Aprendizaje General (MAG) incorpora la teoría del procesamiento de la información social-cognitiva, que profundiza en el concepto de estructuras de conocimiento, incluyendo esquemas y guiones (Huesmann, 1998). Los esquemas representan conocimiento cognitivo sobre conceptos específicos, como el sexo, mientras que los guiones comprenden una secuencia de esquemas vinculados que representan eventos y acciones (Huesmann, 1998). Según esta teoría, las personas asimilan nueva información comparándola con esquemas y guiones existentes, interpretándola a través del prisma de las estructuras cognitivas preexistentes (Wicks, 1992). La categorización, un mecanismo central en esta teoría, implica agrupar estímulos en función de atributos visibles y formar juicios iniciales basados en esquemas asociados (Fiske y Taylor, 1991). Estos esquemas, organizados jerárquicamente, contienen información abstracta sobre conceptos específicos. La investigación sobre la estereotipación de género revela que los perceptores tienden a categorizar a las personas según el género y luego clasificarlos en subcategorías como mujer profesional u objeto sexual, lo que influye en el comportamiento posterior hacia ellos (Clifton et al., 1976).

La exposición a los medios de comunicación juega un papel fundamental en la formación y refuerzo de estos esquemas cognitivos (Zarankin et al., 2014), influyendo en el comportamiento posterior hacia los estímulos. Más específicamente, los estudios sobre medios de comunicación y estereotipos de género indican que la exposición a representaciones sexualmente objetivadas de las mujeres lleva a los espectadores masculinos a percibir a las mujeres como objetos sexuales y a participar en comportamientos sexuales inapropiados en interacciones posteriores (Wright y Tokunaga, 2016).

Además, el MAG integra la teoría cognitiva social, que postula que la exposición a representaciones mediáticas que reciben refuerzo positivo o recompensas suele conducir a un aumento del comportamiento imitativo, especialmente cuando las personas se identifican fuertemente con los personajes recompensados (Bandura, 2009). En el contexto de los videojuegos, los jugadores asumen activamente los roles de los personajes, practicando comportamientos exhibidos por estos personajes (Yao et al., 2009). Los videojuegos a menudo incentivan actividades sexuales, reforzando aún más el comportamiento imitativo. La exposición

a videojuegos sexualmente orientados puede aumentar la accesibilidad a los esquemas de género que retratan a las mujeres como objetos de deseo, lo que potencialmente lleva a cogniciones estereotipadas de género (Rudman y Borgida, 1995).

Finalmente, el MAG incorpora la naturaleza interactiva de los videojuegos, que puede exacerbar los efectos de la exposición al contenido sexista (Huesmann, 2007). A diferencia de la visualización pasiva de televisión, jugar videojuegos requiere un compromiso activo en actos constantes y repetitivos, lo que potencialmente magnifica su impacto en los jugadores (Yao et al., 2009). En consecuencia, la exposición a juegos sexualmente orientados no solo puede engendrar comportamientos sexistas, sino también amplificar la naturaleza interactiva de los videojuegos, intensificando su influencia en los jugadores.

1.3 Justificación

Realizar una revisión sistemática para sintetizar los estudios existentes sobre la objetificación de las mujeres en los videojuegos y sus implicaciones para la tolerancia hacia el acoso sexual y la aceptación de mitos sobre violación es de importancia por varias razones.

En primer lugar, la omnipresencia de los medios digitales, especialmente los videojuegos, en la cultura contemporánea subraya la necesidad de comprender de manera integral sus impactos sociales. A medida que los videojuegos continúan evolucionando tecnológicamente y narrativamente, ejercen una influencia significativa sobre las actitudes, creencias y comportamientos de las personas. Al sintetizar sistemáticamente la investigación existente, esta revisión puede proporcionar valiosos conocimientos sobre las formas matizadas en que el contenido de los videojuegos moldea las percepciones sociales de las dinámicas de género, la violencia sexual y el consentimiento.

En segundo lugar, el acoso sexual y los mitos sobre violación siguen siendo problemas persistentes en la sociedad, con consecuencias perjudiciales para individuos y comunidades. A pesar de los esfuerzos concertados para abordar estos problemas, persisten desafíos en la comprensión de los factores subyacentes que contribuyen a su perpetuación. Al consolidar los hallazgos de estudios dispares, esta revisión sistemática puede identificar temas comunes, tendencias y vacíos en la literatura, lo que informará futuras direcciones de investigación y estrategias de intervención destinadas a combatir la violencia de género.

Además, la naturaleza interdisciplinaria de esta investigación requiere un enfoque holístico para comprender la compleja interacción entre las representaciones mediáticas, los procesos cognitivos y las actitudes sociales. Al basarse en estudios experimentales, esta revisión puede proporcionar un análisis matizado de los mecanismos a través de los cuales el contenido

de los videojuegos influye en las actitudes hacia el acoso sexual y los mitos sobre violación. Tales conocimientos pueden ser importantes para comprender las dinámicas de género en los medios y para informar intervenciones basadas en evidencia destinadas a promover la igualdad de género y prevenir la violencia sexual.

1.4 Objetivo principal

El objetivo principal de esta revisión sistemática es investigar el posible impacto de los personajes femeninos sexualizados en los videojuegos en las actitudes hacia la aceptación de mitos sobre violación y el acoso sexual. Esta revisión busca analizar exhaustivamente la literatura existente, identificando patrones, vacíos y tendencias para comprender mejor el papel del contenido de los videojuegos en la formación de las actitudes sociales.

1.4.1 Objetivo secundario

Explorar posibles moderadores o mediadores que puedan influir en la asociación entre la exposición a personajes femeninos sexualizados en videojuegos y las actitudes hacia los mitos sobre violación y el acoso sexual, como la carga cognitiva alta, violencia o el sexismo benévolo y hostil.

1.4.2 Hipótesis

1. La exposición a personajes femeninos sexualizados en videojuegos estará correlacionada positivamente con una mayor aceptación de los mitos sobre violación entre los participantes.
2. Los participantes expuestos a personajes femeninos sexualizados en videojuegos mostrarán actitudes más permisivas hacia el acoso sexual en comparación con aquellos que no son expuestos.
3. Los participantes masculinos demostrarán una asociación más fuerte entre la exposición a personajes femeninos sexualizados en videojuegos y la aceptación de los mitos sobre violación y las actitudes hacia el acoso sexual en comparación con los jugadores femeninos.

2. Método

2.1 Estrategia de Búsqueda

Para comenzar la revisión sistemática, se realizó una revisión inicial del alcance utilizando Google Scholar. Este paso preliminar tenía como objetivo identificar la literatura existente y determinar la terminología comúnmente utilizada en el campo de estudio. Posteriormente, se utilizó una herramienta generadora de sinónimos para ampliar los criterios de búsqueda y refinar la cadena de búsqueda. Por ejemplo, el término "video games" se amplió para incluir "gaming", mientras que sinónimos como "sexual misconduct" y "gender-based violence" se incorporaron junto con "sexual harassment". De manera similar, se añadieron alternativas como "victim blaming" y "attitudes towards sexual violence" al término "rape myth acceptance". La cadena de búsqueda final se construyó de la siguiente manera: ("video games" OR gaming) AND ("sexual harassment" OR "sexual misconduct" OR "gender-based violence" OR "rape myth acceptance" OR "victim blaming" OR "attitudes towards sexual violence"). Las plataformas web seleccionadas para buscar informes relevantes incluyeron Scopus, PubMed y ScienceDirect.

El proceso de búsqueda y selección de artículos tuvo lugar entre enero y marzo. Los artículos fueron extraídos de bases de datos que ofrecen acceso abierto, y el acceso a estos archivos se verificó por última vez el 23 de marzo. Se identificaron un total de 825 artículos en las diversas bases de datos. Si bien la cadena de búsqueda permaneció consistente en todas las plataformas, se necesitaron ligeras variaciones en los filtros de búsqueda debido a las diferentes funcionalidades de cada base de datos. Específicamente, en Scopus, se utilizaron filtros para artículos y idioma inglés. En PubMed, los filtros se configuraron para incluir solo ensayos clínicos y ensayos controlados aleatorios. Mientras tanto, en ScienceDirect, los filtros se configuraron para identificar artículos de investigación publicados en inglés. Sin embargo, es importante señalar que estos filtros se emplearon como un medio para agilizar el proceso de búsqueda; en última instancia, los artículos fueron evaluados según criterios de inclusión predeterminados para su inclusión final en la revisión.

2.2 Criterios de Elegibilidad

Al delinear los parámetros del estudio y enmarcar eficazmente la pregunta de investigación, la estrategia PICO fue fundamental. Cada componente del marco PICO se definió cuidadosamente para garantizar claridad y precisión en el diseño del estudio:

Población: El estudio se centra en hombres y mujeres adultos.

Intervención: La intervención implica la exposición a videojuegos con personajes femeninos sexualizados, una elección deliberada destinada a investigar los posibles efectos de

tales representaciones en las actitudes y comportamientos relacionados con el acoso sexual y/o la aceptación de mitos sobre violación.

Comparación: Comparar los efectos de jugar videojuegos con personajes femeninos sexualizados contra aquellos sin tales representaciones.

Resultado (outcome en inglés): Los resultados deseados del estudio se centran en evaluar cualquier diferencia discernible en el acoso sexual y/o la aceptación de mitos sobre violación como consecuencia de la exposición a videojuegos con personajes femeninos sexualizados. Junto con el marco PICO, se diseñó un conjunto de criterios de elegibilidad para guiar la selección de artículos para su inclusión en el estudio. Estos criterios sirvieron como una herramienta pragmática para delinear el alcance de la revisión de literatura y garantizar la relevancia y calidad de los estudios considerados.

Criterios de inclusión:

- Estudios que involucren participantes adultos de 18 años o más.
- Investigaciones que examinen el uso de personajes femeninos sexualizados dentro de los videojuegos para explorar su impacto en las tendencias/tolerancia al acoso sexual y/o la aceptación de mitos sobre violación.
- Artículos publicados en inglés.
- Estudios realizados en cualquier ubicación geográfica para abarcar contextos culturales diversos.
- Ensayos controlados aleatorizados o semialeatorizados.
- Enfoque específico en los videojuegos como medio de interés, excluyendo otras formas de medios de comunicación.
- Artículos que sigan metodologías científicas rigurosas para garantizar la validez y confiabilidad de los hallazgos.

Criterios de exclusión:

- Artículos publicados en idiomas distintos al inglés.
- Investigaciones que evalúen efectos no relacionados con el acoso sexual o la aceptación de mitos sobre violación como resultado de la exposición a personajes femeninos sexualizados en videojuegos.
- Investigaciones que se centren en medios distintos a los videojuegos.
- Inclusión de participantes menores de 18 años.

- Revisiones sistemáticas, artículos no científicos, tesis y capítulos de libros para mantener el rigor metodológico y la relevancia con los objetivos del estudio.

2.3 Proceso de Selección de los Estudios

Un revisor llevó a cabo una selección independiente y manual de todos los registros e informes. El proceso implicó examinar cuidadosamente cada artículo para asegurarse de que cumpliera con los criterios de inclusión. Dado que el revisor era competente en inglés y todos los artículos estaban en inglés, no fue necesario realizar traducciones. Inicialmente, se revisaron los títulos y resúmenes del conjunto inicial de 841 registros. Si los criterios de inclusión parecían cumplirse según esta revisión inicial, entonces se revisaba el texto completo de los artículos. Si el estudio cumplía con los criterios de inclusión, se incluía en la revisión sistemática.

2.4 Codificación

Las variables clave consideradas para este artículo fueron "acoso sexual" y "aceptación de mitos sobre la violación". Estas variables fueron específicamente incorporadas en la síntesis. Sin embargo, algunos de los estudios incluidos en el análisis también examinaron variables adicionales como carga cognitiva alta, violencia y sexismo benevolente y hostil, que podrían influir potencialmente en estos resultados. Aunque estas variables adicionales serán discutidas, no son el foco principal de la revisión sistemática.

3. Resultados

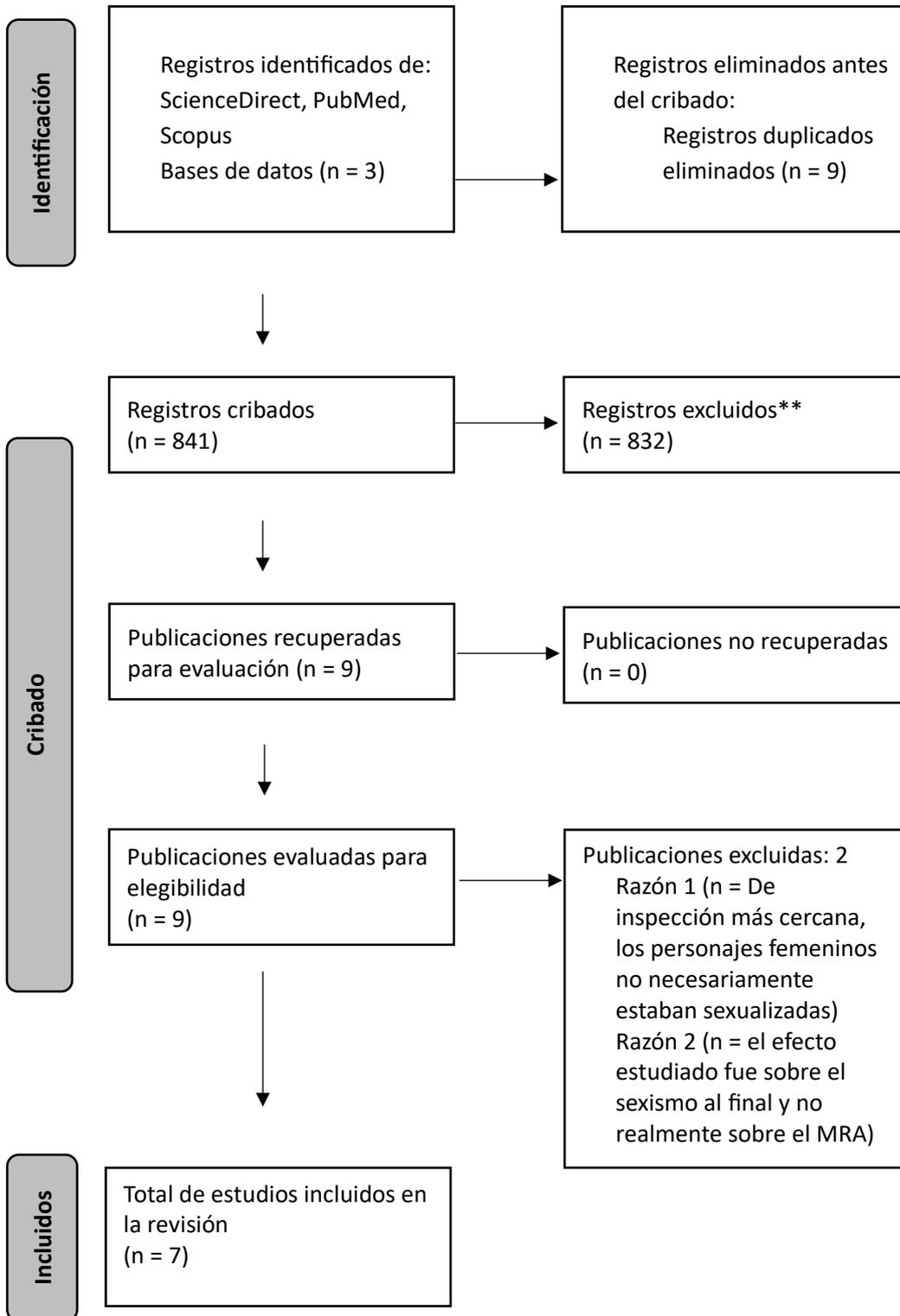
3.1 Selección de los Estudios

Después de realizar la búsqueda inicial utilizando las palabras clave y parámetros especificados, se inició el proceso de selección de artículos de acuerdo con la metodología establecida. Los resultados iniciales de la búsqueda arrojaron un total de 841 artículos sin los artículos duplicados, 795 de ScienceDirect, 2 de PubMed y 44 de Scopus. Los pasos posteriores implicaron la eliminación de artículos considerados irrelevantes según la revisión de títulos y resúmenes. Este proceso iterativo llevó a la exclusión de 832 artículos que no cumplían con los criterios de inclusión. Tras un examen minucioso de los artículos restantes, se realizaron exclusiones adicionales, lo que resultó en la inclusión final de 7 artículos. El diagrama de flujo de PRISMA (Page et al., 2021) en Figura 1 muestra visualmente la progresión de la identificación y selección de estudios, ilustrando el enfoque sistemático adoptado en esta revisión.

Los procesos de selección y extracción de datos fueron llevados a cabo meticulosamente por un único revisor, asegurando consistencia y precisión en todo momento. Cada registro e informe fue revisado manualmente para asegurar el cumplimiento de los criterios de inclusión predefinidos. Dado que todos los artículos estaban en inglés y el revisor era competente en el idioma, no fue necesaria ninguna traducción. Inicialmente, se revisaron los títulos y resúmenes de los 841 registros, con una revisión posterior del texto completo para aquellos que cumplían con los criterios de inclusión en esta etapa. No se consideró necesario contactar a los investigadores durante este proceso. El revisor recopiló de forma independiente los datos relevantes de cada informe seleccionado, organizando sistemáticamente la información en un documento completo para facilitar el análisis y asegurar una visión general exhaustiva de los estudios incluidos. Este enfoque riguroso en la selección y recopilación de datos se adhirió a protocolos establecidos, manteniendo la integridad y confiabilidad del proceso de revisión.

Figura 1.

El proceso de selección y extracción de datos



3.2 Características de los Estudios Incluidos

3.2.1 Participantes

El rango de edad de los participantes abarcó desde los 18 hasta los 47 años, con una edad promedio colectiva en todos los estudios de 21.17 años. La distribución por género varió, con estudios que incluyeron tanto hombres como mujeres generalmente teniendo más participantes femeninas. Destacablemente, el estudio de Noël et al. (2021) tuvo una representación igual de ambos géneros. Dos estudios, llevados a cabo por Yao et al. (2009) y Beck y Rose (2018), incluyeron exclusivamente participantes masculinos. El reclutamiento de participantes fue predominantemente a través de varias universidades. La mayoría de las investigaciones involucraron participantes estadounidenses, como se observa en los estudios de Dill et al. (2008), Yao et al. (2009) y Beck et al. (2012). Además, dos estudios se realizaron en Bélgica con participantes belgas, liderados por Burnay et al. (2019) y Noël et al. (2021), mientras que un estudio tuvo lugar en Inglaterra con participantes británicos, dirigido por Cross et al. (2022).

3.2.2 Metodología

Se observó variación en la elección de intervenciones y la metodología para los diferentes estudios. En dos investigaciones realizadas por Beck et al. (2012) y Beck y Rose (2018), los participantes participaron en la jugabilidad y también observaron a un cómplice jugando Grand Theft Auto (GTA). Este enfoque permitió a los participantes ejercer autonomía en sus decisiones de juego, mientras que la participación del cómplice aseguraba la exposición a contenido sexualizado. Específicamente, los cómplices en ambos estudios visitaron un club de striptease, recibieron un baile privado, solicitaron servicios de una prostituta y luego la mataron para recuperar el dinero. Por el contrario, los grupos de comparación en estos estudios jugaron juegos deportivos sin sexualización y violencia.

Además, en dos estudios realizados por Burnay et al. (2009) y Noël et al. (2021), los investigadores emplearon Ultra Street Fighter como plataforma de juego, donde los jugadores están luchando contra un oponente utilizando golpes y patadas, con el objetivo de agotar al oponente. Aquí, el grupo experimental encontró oponentes vestidos de manera provocativa durante el juego, mientras que el grupo de control enfrentó oponentes completamente vestidos, revelando solo su cabeza y manos. Especialmente, Noël et al. (2021) introdujeron la manipulación de la carga cognitiva ajustando el nivel de dificultad del juego para los participantes.

Otro estudio realizado por Cross et al. (2022) también utilizó la vestimenta como la variable experimental y de control dentro del entorno del juego. Los participantes participaron en un juego de disparos en primera persona construido a medida, con el objetivo de eliminar a un personaje femenino vestido de manera sexual (grupo experimental) o uno vestido de manera conservadora (grupo de control).

El estudio de Yao et al. (2009) utilizó un juego diferente, *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*. Aquí, los participantes tenían la tarea de buscar afecto de personajes femeninos altamente sexualizados. Especialmente, este estudio incluyó dos grupos de comparación para examinar la influencia potencial de las interacciones sociales. Un grupo jugó *Los Sims*, un juego que involucra interacciones sociales, pero los investigadores excluyeron el contenido sexual, mientras que el otro grupo jugó *Pac Man*, un juego no social y no sexualizado.

Distinto de los otros estudios, la investigación de Dill et al. (2008) se desvió de la jugabilidad activa, en su lugar presentando a las participantes imágenes en una presentación de PowerPoint. Sin embargo, este estudio incluyó imágenes de varios juegos, incluidos *GTA*, *Vice City*, *GTA: San Andreas*, *Dead or Alive*, *Xtreme Beach Volleyball 2*, *BMX XXX*, *Saint's Row*, *Resident Evil* y *Gears of War*. El grupo de control vio imágenes de senadores estadounidenses, que comprenden ambos géneros para representar a profesionales.

La duración de la exposición varió entre los estudios, generalmente durando alrededor de 15 minutos, aunque algunos se extendieron hasta una hora. Todos los participantes fueron asignados aleatorio o semialeatorio al grupo experimental o de control. También se aseguró de que no hubiera una diferencia significativa entre los grupos, ya que esto podría haber influido en los resultados.

3.2.3 Variables Medidas

El enfoque principal de la mayoría de los estudios incluidos fue evaluar el impacto de los videojuegos sexualmente explícitos específicamente en la aceptación de mitos sobre la violación. Los estudios que investigaron exclusivamente la aceptación de mitos sobre la violación fueron realizados por Beck et al. (2012), Beck y Rose (2018), Noël et al. (2021) y Cross et al. (2022). Sin embargo, Burnay et al. (2019) examinaron exclusivamente los efectos de los juegos sexualizados sobre el acoso sexual. En contraste, tanto la aceptación de mitos sobre la violación como el acoso sexual fueron medidos en los estudios de Dill et al. (2008) y Yao et al. (2009).

3.2.4 Instrumentos de Medida

La principal herramienta de medición prevalente en los estudios examinados en esta revisión sistemática es la Escala Abreviada de Aceptación de Mitos de Violación de Illinois (IRMA), desarrollada originalmente por Payne et al. (1999). Los estudios que utilizaron esta

escala fueron los de Beck et al. (2012), Beck y Rose (2018), Cross et al. (2022) y Noël et al. (2021). Reconocida por sus sólidas propiedades psicométricas, la IRMA se utiliza ampliamente debido a su validez bien establecida. Otro instrumento utilizado para evaluar la aceptación de mitos de violación en el estudio de Dill et al. (2008) fue la Escala de Creencias Sexuales desarrollada por Muehlenhard y Felts (1998).

Los estudios de Dill et al. (2008) y Noël et al. (2021) implementaron un enfoque de medición diferente. En el estudio de Dill et al. (2008), los participantes leyeron una narrativa que detallaba un escenario donde una estudiante era acosada sexualmente por su profesor, seguido de responder preguntas que podrían medir la aceptación de mitos de violación de los participantes. La narrativa fue diseñada a propósito para incorporar varios mitos de violación, facilitando un examen de la aceptación de tales creencias por parte de los participantes.

De manera similar, en el estudio de Noël et al. (2021) se introdujo una narrativa que describía una interacción entre dos estudiantes universitarios en una fiesta, culminando en el estudiante masculino perpetrando una violación contra la estudiante femenina. Incrustados en la narrativa había elementos indicativos de mitos de violación, como el estado intoxicado de la mujer, la vestimenta provocativa y el comportamiento coqueto, sirviendo como estímulos para evaluar la aceptación de mitos de violación por parte de los participantes. Después de leer la historia, se les hicieron varias preguntas a los participantes que se utilizaron para evaluar su aceptación de mitos de violación.

Para la evaluación del acoso sexual, se emplearon metodologías diversas. En el estudio de Burnay et al. (2019), los participantes tenían la tarea de intercambiar bromas con un compañero a través de Skype, clasificadas como sexistas o carentes de referencias de género. Para los participantes, los chistes fueron presentados de manera igualitaria y no se les dijo que algunos eran sexistas y otros no. El acoso sexual se cuantificó según la frecuencia de las bromas sexistas transmitidas. Por otro lado, el estudio de Yao et al. (2009) utilizó la Escala de Probabilidad de Acoso Sexual (LSH) de Pryor y Wesselmann (2013).

Otras escalas pertinentes incluyeron el Inventario de Sexismo Ambivalente (ASI) desarrollado por Glick y Fiske (2018), centrándose en subescalas relacionadas con el sexismo hostil y benevolente. Esta escala se utilizó en los estudios de Burnay et al. (2019), Noël et al. (2021) y Cross et al. (2022). Además, dos estudios emplearon el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry (1992), que fueron los estudios de Burnay et al. (2019) y Noël et al. (2021), mientras que un estudio incorporó la Escala de Humanidad de Morera et al. (2018), que fue el estudio de Noël et al. (2021).

Tabla 1.*Características de los Estudios Incluidos*

Titulo	Autor/Año	Tamaño de la Muestra/Distribución por Género	Variabes Medidas	Instrumentos Utilizados	Objetivos Principales	Resultados Principales
Effect of exposure to sex-stereotyped game characters on tolerance of sexual harassment	Dill, Brown, y Collins (2008)	181 participantes (34% mujeres, 66% hombres)	Juicios sobre acoso sexual, actitudes de apoyo a la violación	Escala de Probabilidad de Acoso Sexual, Escala de Creencias Sexuales	Investigar los efectos de la exposición a personajes de videojuegos con estereotipos sexuales en la tolerancia al acoso sexual y las actitudes de apoyo a la violación.	La exposición a personajes de videojuegos con estereotipos sexuales se asoció con una mayor tolerancia al acoso sexual para los hombres en el grupo experimental, sin embargo, para las mujeres disminuyó sus niveles.
Sexual priming, gender stereotyping, and likelihood to sexually harass: Examining the cognitive effects of playing a sexually explicit video game	Yao, Mahood y Linz (2009)	86 participantes (100% hombres)	Probabilidad de acosar sexualmente, aceptación de mitos sobre violación, creencias sobre roles de género, sexismo hostil y benevolente.	Escala de Probabilidad de Acoso Sexual, Escala de Aceptación de Mitos sobre Violación de Illinois e Inventario de Sexismo Ambivalente.	Investigar los efectos cognitivos de jugar un videojuego sexualmente explícito en la probabilidad de acosar sexualmente y en la aceptación de mitos sobre violación.	Jugar un videojuego sexualmente explícito aumentó la probabilidad de acosar sexualmente, sin embargo, no afectó significativamente la aceptación de mitos sobre violación.
Violence against women in video games. A prequel or Sequel to rape myth acceptance?	Beck, Boys, Rose y Beck (2012)	110 participantes (61% mujeres, 39% hombres)	Aceptación de mitos sobre violación	La versión abreviada de la Escala de Aceptación de Mitos sobre la Violación de Illinois (como pretest y postest).	Investigar el impacto de la exposición a la objetificación sexual y la violencia en los videojuegos en la aceptación de mitos sobre la violación.	La exposición a la objetificación sexual y la violencia en los videojuegos aumentó la aceptación de mitos sobre la violación en los participantes masculinos, sin embargo, no hubo un aumento significativo en los participantes femeninos.

Effects of sexualized video games on online sexual harassment	Burnay, Bushman y Larøi (2019)	211 participantes (49% mujeres, 51% hombres)	Comportamiento de acoso sexual en línea, sexismo hostil y benevolente, agresividad como rasgo, desinhibición en línea	Escala de probabilidad de acoso sexual, Inventario de sexismo ambivalente, Cuestionario de agresión, Escala de desinhibición en línea	Investigar la influencia de la exposición al contenido sexualizado de los videojuegos en el comportamiento de acoso sexual en línea.	Ambos participantes masculinos y femeninos exhibieron un aumento en el comportamiento de acoso sexual en línea después de jugar un videojuego sexualizado.
Is sexual objectification and victimization of females in video games associated with victim blaming or victim empathy?	Beck y Rose (2018)	60 participantes (100% hombres)	Aceptación de mitos sobre violación	Versión abreviada de la Escala de Aceptación de Mitos de Violación de Illinois.	Examinar la relación entre la objetificación sexual y la victimización de mujeres en videojuegos y la culpa a la víctima y la empatía.	Los participantes mostraron una disminución en la aceptación de mitos sobre violación después de la exposición al videojuego sexualmente explícito.
The impact of sexualized video game content and cognitive load on state rape myth acceptance	Noël, Larøi y Burnay (2021)	142 participantes (50% mujeres, 50% hombres)	Aceptación de mitos sobre violación, carga cognitiva, humanidad, agresión, sexismo benévolo.	"Prueba de violación en citas", Escala de aceptación de mitos sobre la violación de Illinois, Inventario de sexismo ambivalente, Cuestionario de agresión	Examinar el impacto del contenido sexualizado de los videojuegos y la carga cognitiva en la aceptación estatal de mitos sobre la violación, mientras se explora el papel mediador de la carga cognitiva y la humanidad.	La exposición al contenido sexualizado de los videojuegos aumentó la aceptación de mitos sobre la violación, bajo la condición de una carga cognitiva alta.
Gendered violence and sexualized representation in video games: (lack of) effect on gender-related attitudes (study 2)	Cross, Kaye, McLatchie, Johnston, Whiteman, Mooney y Atherton (2022)	50 participantes (54% mujeres, 46% hombres)	Aceptación de mitos sobre la violación, sexismo hostil y sexismo benevolente	Escala de Aceptación de Mitos sobre la Violación de Illinois, Inventario de Sexismo Ambivalente	Examinar el impacto de la representación sexualizada en los videojuegos en la aceptación de mitos sobre la violación.	No se encontró un efecto significativo de la representación sexualizada en los videojuegos en las actitudes y comportamientos relacionados con el género.

3.3 Resultados de la Síntesis

El análisis colectivo de los estudios que examinan el impacto de la objetificación sexual en los videojuegos sobre las actitudes hacia el acoso sexual y la aceptación de mitos sobre la violación revela percepciones matizadas. Con diversas metodologías y enfoques de medición, surge una amplia variedad de resultados.

3.3.1 Acoso Sexual

Investigaciones tempranas realizadas por Dill et al. (2008) y Yao et al. (2009) arrojaron luz sobre los efectos que las mujeres sexualmente objetivadas en los videojuegos tenían sobre el acoso sexual, demostrando un notable aumento entre los participantes masculinos. Sin embargo, la investigación realizada por Yao et al. (2009) no llevó a cabo una prueba previa de actitudes, y debido a eso los resultados se vuelven poco claros. Por el contrario, en el estudio realizado por Dill et al. (2008) se mostró un aumento en las tendencias de acoso sexual tanto en mujeres como en hombres. Sin embargo, investigaciones recientes llevadas a cabo por Burnay et al. (2019) han aportado nuevas perspectivas que, sin embargo, siguen siendo consistentes con investigaciones anteriores. Su estudio revela un aumento significativo en el acoso sexual en ambos géneros, incluso después de controlar posibles variables intervinientes como el sexismo benevolente y hostil, el rasgo de agresividad y la desinhibición en línea. Se encontró que solo actitudes del sexismo hostil mostraban una correlación positiva significativa con el acoso sexual.

3.3.2 Aceptación de Mitos sobre Violación

El discurso en torno a la aceptación de mitos sobre violación revela un panorama multifacético marcado por hallazgos dispares y posturas interpretativas divergentes. Investigaciones tempranas realizadas por Beck et al. (2012) indicaron una tendencia hacia una mayor aceptación de mitos sobre violación entre los hombres, en contraste con alteraciones no significativas en las actitudes entre las mujeres. También se aseguraron de incorporar una prueba previa para verificar las actitudes antes de la intervención. Sin embargo, emerge una divergencia intrigante a partir del estudio de Noël et al. (2021) que sugiere un aumento en la aceptación de mitos sobre violación en ambos géneros, pero únicamente bajo condiciones de carga cognitiva elevada. Por el contrario, surge una narrativa opuesta de otro estudio reciente realizado por Beck y Rose (2018), donde se observó una reducción en la aceptación de mitos sobre violación entre los participantes de ambos sexos, y el grupo de control se mantuvo estable en su creencia en los mitos sobre violación. Además, la investigación más reciente realizada por Cross et al. (2022), centrada en la sexualización de las mujeres en los videojuegos, no arrojó alteraciones significativas en la aceptación de mitos sobre violación en ninguno de los géneros.

3.4 Riesgo de Sesgos

Como en la mayoría de los estudios, existe la posibilidad de sesgos, y estos estudios no son una excepción. Es importante evaluar adecuadamente los sesgos presentes en los estudios incluidos, ya que influyen directamente en la calidad y fiabilidad de los hallazgos. Siguiendo las directrices de PRISMA (Page et al., 2021), la evaluación de sesgos ofrece percepciones críticas sobre las fortalezas y limitaciones de cada estudio, contribuyendo a la evaluación general de la base de evidencia.

Durante la revisión, surgieron varios sesgos recurrentes en los estudios. El sesgo de muestreo es una preocupación prevalente, particularmente evidente en el hecho de que todos los estudios incluidos se centran en estudiantes universitarios. Esto plantea dudas sobre la generalización de los hallazgos a poblaciones más amplias, especialmente porque ser estudiante universitario es un factor de protección conocido para el sexismo en general (Bejarano et al., 2022).

También es digno de mención el sesgo de género, como se observa en estudios donde la demografía de los participantes no se alinea con la distribución de género entre los jugadores. Si bien la mayoría de los jugadores son hombres, algunos estudios tienen una proporción más alta de participantes mujeres, lo que puede no representar con precisión la población de jugadores. Además, la exclusión de mujeres en estudios como el de Beck y Rose (2018) también puede considerarse un sesgo de género, ya que limita nuestra comprensión de los efectos en las mujeres. Sin embargo, es importante tener en cuenta que esta exclusión se debió a consideraciones éticas.

Los sesgos metodológicos también merecen consideración, incluida la falta de evaluación a largo plazo, matices específicos del contexto y la dependencia de datos auto reportados, como se evidencia en varios estudios como el de Dill et al. (2008). Estos sesgos pueden afectar la validez y aplicabilidad de los hallazgos en escenarios del mundo real.

4. Discusión

Los hallazgos derivados de los siete estudios ofrecen ideas significativas sobre la intrincada interacción entre la exposición al contenido sexualizado de los videojuegos y la formación de actitudes con respecto al acoso sexual y la aceptación de mitos sobre la violación. Mientras que un subconjunto de estudios sugiere una asociación plausible entre la exposición al contenido sexualizado de los videojuegos y la aceptación de mitos sobre la violación, otras investigaciones presentan hallazgos contradictorios. La magnitud y dirección de estos efectos exhiben una notable variabilidad entre los estudios. Por otro lado, en los estudios sobre la exposición al contenido sexualizado en los videojuegos y las actitudes hacia el acoso sexual, se observan resultados menos contradictorios. Por eso los hallazgos confirman la hipótesis número dos, mientras que la hipótesis uno permanece inconclusa debido a los resultados mixtos. Los resultados también son mixtos en cuanto a si los hombres se ven más afectados por los personajes femeninos sexualizados en los videojuegos, por lo que la hipótesis tres tampoco puede ser confirmada ni negada definitivamente.

La mayoría de los estudios incluidos presentan videojuegos que no solo incorporan la sexualización de mujeres, sino que también incluyen elementos de violencia. La literatura existente ha demostrado el impacto potencial de los medios violentos en los consumidores (Yao et al., 2010), lo que plantea la posibilidad de que estos estudios también puedan verse influenciados por dicho contenido. En consecuencia, desentrañar los efectos atribuibles a la exposición a la violencia contra las mujeres versus la sexualización de las mujeres sigue siendo un desafío. Esta ambigüedad subraya la necesidad de que futuros estudios consideren esta distinción. Por ejemplo, notable entre estos estudios son los de Beck et al. (2012) y Beck y Rose (2018), que mostraron una violencia grave contra las mujeres, como el asesinato de una prostituta para recuperar dinero después de haber recibido servicios de ella. Sorprendentemente, tales representaciones produjeron una disminución en la creencia en los mitos sobre la violación entre los participantes, lo que sugiere que la violencia contra las mujeres en los videojuegos puede actuar paradójicamente como un factor de protección contra la aceptación de los mitos sobre la violación. Este fenómeno podría derivar de la mayor conciencia de sexismo por parte de los participantes cuando se enfrentan a representaciones extremas de violencia, lo que los lleva a expresar oposición a los mitos sobre la violación.

Además, un hallazgo notable de este cuerpo de investigación es la influencia de la carga cognitiva en las respuestas de los participantes en el estudio de Noël et al. (2021). Este estudio ha demostrado que el agotamiento de las reservas cognitivas de los participantes a través de tareas de alta carga cognitiva durante el juego aumenta la probabilidad de expresar actitudes de apoyo hacia los mitos sobre la violación. En la sociedad actual, hay menos tolerancia hacia las

actitudes sexistas, lo que lleva a las personas a suprimirlas con más frecuencia (Gomes et al., 2021). Aunque el sexismo manifiesto está disminuyendo, sigue siendo un problema prevalente en la sociedad (Gomes et al., 2021). Por lo tanto, puede ser necesario introducir una carga cognitiva alta para "agotar" a los participantes, alentándolos a revelar sus creencias verdaderas o subconscientes. Esto arroja luz sobre por qué estudios anteriores produjeron resultados significativos incluso sin imponer una carga cognitiva alta.

Además, el enfoque predominante en la sexualización de las mujeres en estos estudios plantea preguntas sobre el impacto potencial de la sexualización de los hombres en las actitudes hacia el acoso sexual y la aceptación de mitos sobre la violación. Explorar este aspecto podría proporcionar mayor claridad sobre los efectos diferenciales de la sexualización según el género.

La diversidad de hallazgos en los estudios, especialmente sobre aceptación sobre mitos de violación, que van desde significativos hasta no significativos, subraya la heterogeneidad metodológica inherente en este ámbito de investigación. Si bien esta diversidad puede dificultar las comparaciones directas entre estudios, también refleja un proceso continuo de refinamiento y mejora en los enfoques metodológicos. Sin embargo, persisten desafíos en la medición precisa del acoso sexual y la aceptación de mitos sobre la violación debido a la naturaleza multifacética de estos fenómenos, que están profundamente arraigados en las jerarquías y normas sociales.

En adición, la composición demográfica de los participantes del estudio, que comprende principalmente a no jugadores y estudiantes universitarios, plantea preocupaciones sobre la generalización de los hallazgos a la población en general. Dado que la educación superior se ha identificado como un factor de protección contra el sexismo (Bejarano et al., 2022), extender esta investigación a diversos grupos demográficos podría ofrecer valiosas percepciones sobre el impacto social más amplio del contenido de los videojuegos en las actitudes hacia el acoso sexual y los mitos sobre la violación. También es digno de mención que dos estudios utilizaron narrativas que involucraban a una estudiante universitaria experimentando violencia de género. El estudio de Noël et al. (2021) representaba a una estudiante universitaria que fue violada, mientras que el estudio de Dill et al. (2008) retrataba a una estudiante siendo acosada sexualmente por su profesor masculino. Dado que los participantes eran todos estudiantes universitarios, estas narrativas podrían haber tocado fibras personales potencialmente influenciando los resultados, ya que los estudiantes podrían haberse identificado con la historia a un nivel personal. Además, la relativa juventud de los participantes subraya la necesidad de precaución al generalizar los hallazgos a diferentes cohortes de edad.

Avanzando, hay varias áreas en las que la investigación futura podría centrarse para ampliar los hallazgos de estos estudios. En primer lugar, sería beneficioso incluir una gama más amplia de participantes más allá de los estudiantes universitarios. Esto podría implicar la

inclusión de personas de diferentes grupos de edad, antecedentes culturales y experiencias de juego para garantizar que los hallazgos sean más representativos de la población general.

Además, los estudios futuros podrían explorar métodos alternativos para medir las actitudes hacia el acoso sexual y los mitos sobre la violación. Si bien las encuestas son comúnmente utilizadas, la incorporación de metodologías diversas como tareas experimentales o entrevistas cualitativas podría proporcionar una comprensión más profunda de las creencias y comportamientos de los participantes.

Por otra parte, los investigadores deberían considerar investigar los efectos a largo plazo de la exposición al contenido sexualizado de los videojuegos en las actitudes y comportamientos. Esto podría implicar estudios longitudinales que sigan a los participantes a lo largo del tiempo para evaluar cualquier impacto duradero de las experiencias de juego.

Por último, dada la evolución del panorama de los videojuegos, sería valioso que la investigación futura examinara nuevas plataformas y géneros de juegos para determinar si los hallazgos siguen siendo consistentes en diferentes contextos de juego.

Al examinar los hallazgos de los estudios revisados, es esencial reconocer varias limitaciones. En primer lugar, una preocupación notable gira en torno a la demografía de los participantes del estudio, con muchos estudios que involucran predominantemente a estudiantes universitarios. Si bien esta población ofrece perspectivas valiosas, es posible que no represente completamente el espectro más amplio de jugadores. Además, la distribución de género dentro de las muestras varió entre los estudios, lo que podría afectar potencialmente la generalización de los resultados.

Además, se deben considerar ciertas limitaciones metodológicas. Por ejemplo, no todos los estudios incluyeron personajes masculinos sexualizados para su comparación, lo que limita la exhaustividad del análisis. Además, algunos estudios no controlaron adecuadamente variables de confusión como las diferencias individuales y la exposición a otras formas de medios, lo que podría influir en las actitudes de los participantes hacia el acoso sexual y los mitos sobre la violación.

También es importante señalar que todos los estudios se realizaron en países desarrollados, lo que puede limitar la generalización de los hallazgos a otros contextos culturales. Además, los personajes femeninos en los juegos utilizados en las investigaciones a menudo mostraban agencia, lo que puede no coincidir con la representación de los personajes femeninos en escenarios de juego típicos. Esta disparidad en la representación de personajes podría afectar la comparabilidad de los hallazgos con las experiencias de juego del mundo real.

5. Conclusiones

En conclusión, el campo de investigación presenta una variedad de resultados, especialmente en lo que respecta a la aceptación de mitos sobre la violación. Mientras que las actitudes hacia el acoso sexual muestran resultados persistentes. Sin embargo, la violencia de género sigue siendo un problema significativo en nuestra sociedad, subrayando la importancia de continuar la investigación para elucidar los factores que la perpetúan e influyen en ella. Además, explorar la interacción de las normas sociales, las influencias culturales y las actitudes individuales es crucial para desarrollar estrategias integrales que aborden y mitiguen este problema omnipresente.

6. Bibliografía

- Anderson, J. R., & Bower, G. H. (2014). *Human associative memory*. Psychology press.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Media violence and societal violence. *Science*, *295*(5564), 2377-2378.
- Bandura, A. (2009). Social cognitive theory of mass communication. In *Media effects* (pp. 110-140). Routledge.
- Beck, V. S., Boys, S., Rose, C., & Beck, E. (2012). Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance? *Journal of Interpersonal Violence*, *27*(15), 3016–3031. <https://doi.org/10.1177/0886260512441078>
- Beck, V., & Rose, C. (2018). Is Sexual Objectification and Victimization of Females in Video Games Associated With Victim Blaming or Victim Empathy? *Journal of Interpersonal Violence*, *36*(5-6), 088626051877018. <https://doi.org/10.1177/0886260518770187>
- Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2006). A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games. *Playing Video Games — Motives, Responses, and Consequences*, 363–378.
- Buddie, A. M., & Miller, A. G. (2001). Beyond Rape Myths: A More Complex View of Perceptions of Rape Victims. *Sex Roles*, *45*(3/4), 139–160. <https://doi.org/10.1023/a:1013575209803>
- Burnay, J., Bushman, B. J., & Larøi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive Behavior*, *45*(2), 214–223. <https://doi.org/10.1002/ab.21811>
- Burt, M. R. (1980). Cultural myths and supports for rape. *Journal of Personality and Social Psychology*, *38*(2), 217–230. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.38.2.217>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, *63*(3), 452.

- Ceballos Bejarano, F., Vela Aquize, R. M., & Yanez Fernandez, T. (2022). Analysis of Sexism in University Students. *Universidad Ciencia Y Tecnología*, 26(112), 26–33. <https://doi.org/10.47460/uct.v26i112.542>
- Clifton, A. Kay., McGrath, D., & Wick, B. (1976). Stereotypes of woman: A single category? *Sex Roles*, 2(2). <https://doi.org/10.1007/bf00287246>
- Collins, A. M., & Loftus, E. F. (1975). A spreading-activation theory of semantic processing. *Psychological Review*, 82(6), 407–428. <https://doi.org/10.1037/0033-295x.82.6.407>
- Cross, L., Kaye, L. K., Savostijanovs, J., McLatchie, N., Johnston, M., Whiteman, L., Mooney, R., & Atherton, G. (2022). Gendered violence and sexualized representations in video games: (Lack of) effect on gender-related attitudes. *New Media & Society*, 26(3), 146144482210757. <https://doi.org/10.1177/14614448221075736>
- Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38(5/6), 425–442. <https://doi.org/10.1023/a:1018709905920>
- Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402–1408. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2008.06.002>
- Downs, E., & Smith, S. L. (2010). Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*, 62(11-12), 721–733. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>
- Entertainment Software Association. (2017). *Sales, demographic and usage data*. http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_%20FinalDigital.pdf
- European Commission. (2016). *Special Eurobarometer 449 : Report Gender-based Violence*. Brussels: European Commission.
- Fiske, S. T., & Taylor, S. E. (1991) *Social cognition*. New York: McGraw-Hill.

- Fox, J., & Bailenson, J. N. (2009). Virtual Virgins and Vamps: The Effects of Exposure to Female Characters' Sexualized Appearance and Gaze in an Immersive Virtual Environment. *Sex Roles, 61*(3-4), 147–157. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9599-3>
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1997). Hostile and Benevolent Sexism. *Psychology of Women Quarterly, 21*(1), 119–135. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00104.x>
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1999). The Ambivalence Toward Men Inventory. *Psychology of Women Quarterly, 23*(3), 519–536. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1999.tb00379.x>
- Glick, P., & Fiske, S. T. (2018). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. In *Social cognition* (pp. 116-160). Routledge.
- Gomes, A., Gonçalves, G., Sousa, C., Santos, J., & Giger, J. C. (2022). Are we getting less sexist? A ten-year gap comparison analysis of sexism in a Portuguese sample. *Psychological Reports, 125*(4), 2160-2177.
- Graham, S., & Hudley, C. (1994). Attributions of aggressive and nonaggressive African-American male early adolescents: A study of construct accessibility. *Developmental Psychology, 30*(3), 365.
- Huesmann, L. R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. In *Human aggression* (pp. 73-109). Academic Press.
- Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health, 41*(6), S6-S13.
- Loughnan, S., Pina, A., Vasquez, E. A., & Puvia, E. (2013). Sexual Objectification Increases Rape Victim Blame and Decreases Perceived Suffering. *Psychology of Women Quarterly, 37*(4), 455–461. <https://doi.org/10.1177/0361684313485718>
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication, 66*(4), 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>

- Krzywinska, T. (2012). The strange case of the disappearance of sex in video games. In *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies* (pp. 143-160). Dordrecht: Springer Netherlands.
- McMahon, S., & Farmer, G. L. (2011). An Updated Measure for Assessing Subtle Rape Myths. *Social Work Research, 35*(2), 71–81. <https://doi.org/10.1093/swr/35.2.71>
- Morera, M. D., Quiles, M. N., Correa, A. D., Delgado, N., & Leyens, J. P. (2018). Perception of mind and dehumanization: Human, animal, or machine?. *International Journal of Psychology, 53*(4), 253-260.
- Muehlenhard, C. L., & Felts, A. S. (1998). Sexual beliefs scale. *Handbook of sexuality-related measures, 116-118.*
- Noël, T., Larøi, F., & Burnay, J. (2021). The Impact of Sexualized Video Game Content and Cognitive Load on State Rape Myth Acceptance. *Frontiers in Psychology, 12.* <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.614502>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *Bmj, 372.*
- Payne, D. L., Lonsway, K. A., & Fitzgerald, L. F. (1999). Rape myth acceptance: Exploration of its structure and its measurement using the Illinois rape myth acceptance scale. *Journal of research in Personality, 33*(1), 27-68.
- Pina, A., & Gannon, T. A. (2012). An overview of the literature on antecedents, perceptions and behavioural consequences of sexual harassment. *Journal of Sexual Aggression, 18*(2), 209–232. <https://doi.org/10.1080/13552600.2010.501909>
- Potter, W. J. (1999). *On media violence*. Sage.
- Pryor, J. B., & Wesselmann, E. D. (2013). Likelihood to Sexually Harass Scale. *Handbook of Sexuality-Related Measures, 328.*

- Roskos-Ewoldsen, D. R., Roskos-Ewoldsen, B., & Carpentier, F. R. D. (2002). Media priming: A synthesis. In *Media effects*(pp. 107-130). Routledge.
- Rudman, L. A., & Borgida, E. (1995). The Afterglow of Construct Accessibility: The Behavioral Consequences of Priming Men to View Women as Sexual Objects. *Journal of Experimental Social Psychology, 31*(6), 493–517. <https://doi.org/10.1006/jesp.1995.1022>
- Wicks, R. H. (1992). Schema Theory and Measurement in Mass Communication Research: Theoretical and Methodological Issues in News Information Processing. *Annals of the International Communication Association, 15*(1), 115–145. <https://doi.org/10.1080/23808985.1992.11678838>
- Yao, M. Z., Mahood, C., & Linz, D. (2009). Sexual Priming, Gender Stereotyping, and Likelihood to Sexually Harass: Examining the Cognitive Effects of Playing a Sexually-Explicit Video Game. *Sex Roles, 62*(1-2), 77–88. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9695-4>
- Zarate, M. A., & Smith, E. R. (1990). Person Categorization and Stereotyping. *Social Cognition, 8*(2), 161–185. <https://doi.org/10.1521/soco.1990.8.2.161>

7. Anexos

Anexo 1. Confirmación de Originalidad

CONFIRMACIÓN DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO Y DE FIN DE MÁSTER

D/D^a Frida Ringdal Andersen, con número de expediente 21700842, estudiante del Máster en Psicología General Sanitaria

CONFIRMA que el Trabajo Fin del Máster titulado «Explorando la Influencia de Personajes Femeninos Sexualizados en Videojuegos en la Aceptación de Mitos de Violación y Actitudes hacia el Acoso Sexual: Una Revisión Sistemática» es fruto exclusivamente de su esfuerzo intelectual, y que no ha empleado para su realización medios ilícitos, ni ha incluido en él material publicado o escrito por otra persona, sin mencionar la correspondiente autoría. En este sentido, confirma especialmente que las fuentes que haya podido emplear para la realización de dicho trabajo, si las hubiera, están correctamente referenciadas en el cuerpo del texto, en forma de cita, y la bibliografía final.

Así mismo, declaro conocer y aceptar que de acuerdo a la Normativa de la Universidad Europea, el plagio del Trabajo Fin de Grado/Máster entendido como la presentación de un trabajo ajeno o copia de textos sin citar su procedencia y considerándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación de “suspense” (0) tanto en la convocatoria ordinaria como extraordinaria, así como la pérdida de la condición de estudiante y la imposibilidad de volver a matricular la asignatura hasta que no transcurra un curso académico.

Fecha y firma:

09/04/24

x 

Los datos consignados en esta confirmación serán tratados por el responsable de tratamiento, UNIVERSIDAD EUROPEA DE VALENCIA, S.L.U., con la finalidad de gestión con la finalidad de gestión del Trabajo Fin de Grado/Máster del titular de los datos. La base para el tratamiento de los datos personales facilitados al amparo de la presente solicitud se encuentra en el desarrollo y ejecución de la relación formalizada con el titular de los mismos, así como en el cumplimiento de obligaciones legales de UNIVERSIDAD EUROPEA DE VALENCIA S.L.U. y el consentimiento inequívoco del titular de los datos. Los datos facilitados en virtud de la presente solicitud en Paseo de la Alameda 7, 46010 Valencia. Asimismo, de no manifestar fehacientemente lo contrario, el titular consiente expresamente el tratamiento automatizado total o parcial de dichos datos por el tiempo que sea necesario para cumplir con los fines indicados. El titular de los datos tiene derecho a acceder, rectificar y suprimir los datos, limitar su tratamiento, oponerse al tratamiento y ejercer su derecho a la portabilidad de los datos de carácter personal, todo ello de forma gratuita, tal como se detalla en la información completa sobre protección de datos en el enlace <https://universidadeuropea.es/politica-de-privacidad>.

Anexo 2. Declaración Personal

Declaro que he empleado la herramienta de inteligencia artificial "ChatGPT". El motivo para utilizar esta herramienta fue con el fin de facilitar la traducción de algunos elementos del documento debido a que fue escrito originalmente en inglés y la publicación en dicho idioma no está permitida por la Universidad Europea de Valencia. La versión original en inglés está disponible bajo petición para aquellos interesados.