

NOTA DE PRENSA

Así son los 'haters' en el gaming, según un informe de UNIR, UMA y GIANTX: mayoría de hombres, con estudios básicos y odio hacia las jugadoras

- La Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), la Cátedra Esports de la Universidad de Málaga (UMA) y el club de esports GIANTX colaboran en el análisis del odio dirigido en redes sociales hacia los creadores de contenido digital en el ámbito de los deportes electrónicos y videojuegos.
- Ellas reciben más ataques, por lo que hasta un 58% oculta su género. El odio se centra en su apariencia o su condición de mujeres, mientras que a los jugadores se les ataca por su nacionalidad, etnia u orientación política.

Logroño/Madrid/Málaga, 6 de junio de 2024.-

Los *haters* en el *gaming* son en su mayoría hombres, con estudios básicos, que dirigen su odio hacia las jugadoras, según un trabajo de investigación realizado por la **Universidad Internacional de La Rioja** (UNIR) y la Cátedra Esports de la **Universidad de Málaga** (UMA), en colaboración con el club de esports **GIANTX**.

El informe se ha presentado hoy en el Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga.

El estudio, dirigido por los investigadores **Manuel Fernández Navas**, de UMA, y **Manuel Jiménez**, de UNIR, refleja las características del odio hacia los creadores de contenido digital en redes sociales, así como a jugadores del club de esports GIANTX.

Participaron 165 creadores de contenido, jugadores amateurs de videojuegos, así como aficionados e influencers en el panorama de los deportes electrónicos.

Los resultados muestran que las jugadoras reciben más ataques en redes sociales, por lo que hasta un 58% oculta su género para evitar estas situaciones tóxicas y poder jugar tranquilas.

El odio hacia ellas se centra en su condición de mujeres (61%) o su apariencia (44%). A los jugadores se les ataca más por su nacionalidad, etnia u orientación política: entre el 15 y el 30% de los hombres recibe este tipo de insultos.

Los profesionales de esports experimentan una intensidad de odio significativamente mayor debido a su influencia y la naturaleza competitiva de su campo. Las apuestas deportivas, según se infiere del estudio, intensifican los ataques debido a la frustración que provoca no poder conseguir rédito económico del juego ante un determinado resultado en un partido.

Los creadores de contenido que participaron en la investigación reconocieron usar la autocensura para evitar controversias. Sin embargo, mientras que los jugadores son altamente conscientes de ello, los aficionados no siempre son conscientes de que su actuación incurre en el acoso.

Impacto del nivel de estudios

Los individuos con estudios superiores son más propensos a recibir insultos (entre el 30 y el 50%), mientras que aquellos con niveles educativos más bajos tienden a emitirlos: entre el 20 y 35% de personas con estudios básicos insulta en redes sociales.

Los haters con menor nivel educativo atacan a personas de ambos géneros con estudios superiores, especialmente por aspectos políticos, orientación sexual, étnicos o de apariencia personal. Hasta 1 de cada 4 usuarios con estudios básicos profiere este tipo de insultos.

"Los algoritmos de las redes sociales amplifican contenidos que provocan fuertes reacciones emocionales y estas se producen más ante información negativa, que se conoce como sesgo de negatividad. Esto unido al anonimato que fomenta una cultura de impunidad provoca que el odio se extienda y se normalice en la experiencia de redes sociales", afirma **Manuel Jiménez**, investigador de UNIR y codirector del estudio.

La investigación subraya la insuficiencia en el marco legal y la educación sobre el respeto y uso ético de las tecnologías digitales.

"El fenómeno del odio online no es nuevo ni se circunscribe solo a los esports y creadores de contenidos, pero los datos sugieren que son uno de los colectivos más atacados", destaca Jiménez.

"Afortunadamente, mi comunidad es muy sana y apenas hemos tenido situaciones de hate masivo, pero somos conscientes de que actualmente en internet es un problema y no hay que mirar para otro lado", declara **Sandra Cabeza 'Leviathan'**, creadora de contenido de GIANTX con cerca de 450.000 seguidores en diversas plataformas.

Para llamar la atención y ayudar a prevenir este clima de odio en las redes sociales en el entorno de los esports están previstas acciones específicas, como la proyección de vídeos en centros públicos de secundaria o charlas para estudiantes en centros como el Home of GIANTX, la sede del club de esports en Málaga, en donde también se hace pedagogía del buen comportamiento en espacios digitales.

"En GIANTX, siempre hemos trabajado incansablemente para fomentar una comunidad de fans sana, basada en una comunicación divertida y conciliadora. Creemos que un entorno positivo y

respetuoso es esencial para el crecimiento y el disfrute de todos nuestros seguidores”, señala **Virginia Calvo**, cofundadora y directora de operaciones de GIANTX.

“Además, nuestra implicación con la educación de las nuevas generaciones es fundamental. Desde Home of GIANTX llevamos a cabo talleres en colegios para enseñar la importancia del respeto y la inclusión en el mundo de los esports. Nos comprometemos a seguir siendo un ejemplo de comunidad saludable y a educar a los jóvenes en valores que promuevan un entorno digital más seguro y amigable”, añade.

Los episodios de odio son una lacra que ha llevado a desarrolladoras como Riot Games, responsable de videojuegos que reúnen a millones de usuarios de todo el mundo como League of Legends o Valorant, a endurecer sus reglas contra este tipo de comportamientos reprobables.

SOBRE UNIR:

UNIR es una universidad que ofrece una educación superior de calidad a través de las tecnologías más innovadoras, siempre con el estudiante en el centro de su actividad. En España, imparte 55 grados, 136 másteres oficiales, 74 títulos propios y 4 programas de doctorado que tienen como objetivo acercar una educación integral y personalizada a los más de 66.000 estudiantes que trabajan en sus aulas presenciales-virtuales desde 90 naciones, principalmente en España e Hispanoamérica. Su método de enseñanza, adecuado a las demandas del mercado laboral, hace de UNIR una auténtica palanca social que rompe barreras y ayuda a que cada uno, esté donde esté, cumpla sus sueños de formación y de progreso personal y profesional. UNIR pertenece al grupo educativo Proeduca, junto con otros centros de enseñanza superior y no reglada.

SOBRE GIANTX:

GIANTX es una marca líder global que compete en deportes electrónicos, creada tras la fusión de Giants Gaming y Excel Esports en diciembre de 2023. La organización cuenta con talentos de primer nivel en varios de los principales títulos de videojuegos. Es miembro fundador de dos de las competiciones de esports de mayor impacto y relevancia a nivel internacional, como son los prestigiosos campeonatos League of Legends EMEA Championship (LEC) y Valorant Champions Tour EMEA (VCT), de Riot Games, además de contar con otros equipos y jugadores profesionales. Con sedes en Londres, Málaga y Berlín, la organización cuenta con una de las aficiones más fieles y apasionadas de Europa, compuesta por más de 23 millones de fans.

PARA MÁS INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación UNIR comunicacion@unir.net www.unir.net
Sala de prensa: <http://www.unir.net/sala-de-prensa/> Twitter: [@UNIRUniversidad](https://twitter.com/UNIRUniversidad) y [@PrensaUNIR](https://twitter.com/PrensaUNIR)

Paloma Gamarra (La Rioja) 94 121 02 11 ext. 1285 paloma.gamarra@unir.net
Sara Puerto 648 573 733 sara.puerto@unir.net
Isabel Álvarez 639 117 638 isabel.alvarezcastro@unir.net
Diego Caldentey (LATAM) 659 641 848 diego.caldentey@unir.net
José María Fillol (LATAM) 628 902 302 josemaria.fillol@unir.net
Bosco Martín (Director) bosco.martin@unir.net