

## Diferencias en el comportamiento y hábitos de menores asociados a los esports en España en función del tipo de juego

### Differences in the behavior and habits of underage associated with esports in Spain depending on the type of game

Mercedes Leguina, Marta-Eulalia Blanco-García, Iyán Iván-Baragano, Marta Herráiz, Álvaro Fernández-Luna  
Universidad Europea de Madrid (España)

**Resumen.** Los esports, también conocidos como deportes electrónicos, han irrumpido en nuestra realidad social, construyendo una importante industria a la que cada vez se suman más jugadores/as. Estos videojuegos tienen un importante atractivo para la población joven, con gran volumen de menores de edad. Al respecto, desde diferentes ámbitos aparece cierta inquietud, destacando la falta de madurez que tienen los y las adolescentes para enfrentarse a estos escenarios, en los que frecuentemente conviven en actitudes y comportamientos tóxicos que atentan contra la salud mental y el bienestar de otros/as jugadores/as. Además, muchas de estas conductas siguen patrones discriminatorios de género y raza, dirigidos de manera particular hacia colectivos dentro del juego.

Se presenta una investigación cuantitativa que ha profundizado acerca de los comportamientos hostiles y los tratos discriminatorios en los esports, en jugadores entre los 9 y 17 años. Se han tenido en cuenta los diferentes tipos de videojuegos, con la finalidad de averiguar aquellos en los que se encuentran mayores conductas tóxicas, así como los patrones de discriminación que suelen guiar estos comportamientos, principalmente género y raza. Al finalizar el artículo se comprenderán cuáles son estos comportamientos hostiles, cómo se manifiestan en los esports, en qué tipo de juegos se encuentran con mayor intensidad y a qué colectivos perjudican de manera particular. Todo ello ayudará a comprender la realidad de estos videojuegos, traduciendo herramientas para una prevención de los comportamientos tóxicos en los esports, principalmente con jugadores menores de edad.

**Palabras clave:** esports, videojuegos, deportes electrónicos, menores, discriminación, comportamientos tóxicos, raza, género.

**Abstract.** Esports, also known as electronic sports, have burst into our social reality, building an important industry to which more and more players are joining. These video games have an important attraction for the young population, with a large number of children. In this regard, there is some concern from different areas, highlighting the lack of maturity of adolescents to face these scenarios, in which they often coexist in toxic attitudes and behaviors that threaten the mental health and welfare of other players. In addition, many of these behaviors follow discriminatory patterns of gender and race, directed in a particular way towards groups within the game. It's presented a quantitative research that has deepened about hostile behaviors and discriminatory treatment in esports, in players between 9 and 17 years old. Different types of video games have been taken into account, with the aim of finding out those in which the most toxic behaviors are found, as well as the patterns of discrimination that usually guide these behaviors, mainly gender and race. At the end of the article, it will be understood what these hostile behaviors are, how they manifest themselves in esports, in which type of games they are found with greater intensity and which groups are particularly harmed. All this will help to understand the reality of these video games, translating into tools for the prevention of toxic behavior in esports, especially with underage players.

**Keywords:** esports, video-game, electronic sports, discrimination, toxic behaviors, child, gender, race.

---

Fecha recepción: 14-01-24. Fecha de aceptación: 01-06-24

Marta-Eulalia Blanco-García

[martaaulalia.blanco@universidadeuropea.es](mailto:martaaulalia.blanco@universidadeuropea.es)

## Introducción

Los deportes electrónicos, más conocidos como esports, cada día ganan más popularidad entre los/as jóvenes. Ya sea en el colegio, universidad, competiciones oficiales, el conocimiento y dedicación de la población joven a los esports no deja de crecer, convirtiéndose en una nueva realidad entre sus actividades de ocio y tiempo libre. De hecho, debido a su importante crecimiento, no sólo cabe destacar el incremento del volumen de jugadores/as, sino también del tejido empresarial y asociativo, el número y alcance de competiciones y torneos, la publicidad, y, en definitiva, la dedicación de cada vez más recursos. Los deportes electrónicos se han convertido en una importante industria de recreación, lo que hace necesaria una actualización y adaptación a sus necesidades y oportunidades. Como consecuencia, existen expertos que argumentan la necesidad de dar un marco legal que ayudaría enormemente al sector (Fernández-Luna, 2020). Publicaciones recientes analizan diferentes marcos legales aplicados en varios países (Davydova et al., 2024, Leguina, 2023) explorando los pros y contras de

esta regulación que cuenta con promotores y detractores (Fernández-Luna, 2020)

Entre la población joven, diversos estudios ya destacan la creciente participación de los y las menores de edad (AEVI, 2022), que encuentran un importante atractivo en estas actividades que aúnan las nuevas tecnologías con una exaltación de las emociones puestas en juego. Jugadores y espectadores tienen la oportunidad de participar activamente en los diferentes tipos de juegos, conectándose en línea no sólo a nivel nacional, sino también internacional. Ahora bien, a pesar de sus muchas ventajas, lo cierto es que se ha empezado a debatir sobre la peligrosidad que podrían tener estos videojuegos, principalmente para los/as menores de edad. Y es que, al tiempo que se encuentran en etapas de especial fragilidad, conformación de su identidad y sentimientos de pertenencia a los grupos de semejantes, conviven en estos ambientes con una comunidad que convive en muchas ocasiones bajo formas de comunicación y comportamientos tóxicos, algo para lo que no tendrían la madurez y capacidad de reflexión y crítica suficientes.

Debido a ello, no es de extrañar que la preocupación se

incremento, haciéndose urgente estudiar cuáles son estos comportamientos tóxicos que conviven en los esports, con la finalidad de desarrollar herramientas de prevención especialmente dirigidas a los y las menores de edad. Sin embargo, a consecuencia del prematuro y rápido crecimiento de la industria de los videojuegos, estas investigaciones todavía son escasas en el ámbito internacional, mucho más en nuestro país, lo que nos obliga a diseñar estudios de manera rápida y eficaz. En la actualidad, sería inútil buscar una prevención en el control del uso y acceso de los menores a tales videojuegos, puesto que ya conforman una realidad en sus espacios de ocio y tiempo libre. Por ello, lo que se propondrá a continuación será un mayor conocimiento de los videojuegos, entendiendo cuáles son las realidades en las que conviven sus jugadores y espectadores. Sólo así será posible desarrollar las herramientas precisas para una mejor comprensión y convivencia en las comunidades de jugadores y espectadores.

El objetivo general de este estudio fue conocer los comportamientos y hábitos asociados a los jugadores de esports menores de edad en España, así como comprobar si existen hostilidad, racismo y/o discriminación en la práctica de los esports. En cuanto a los objetivos específicos, el primero de ellos ha sido averiguar si existen diferencias en el comportamiento de los jugadores de esports en base al género y a la raza. Por otro lado, analizar las diferencias entre estas posibles conductas de los jugadores en función del tipo de juego.

## Marco teórico

### ¿Qué son los esports?

Los deportes electrónicos o esports son las competiciones organizadas de videojuegos en las que un jugador, de forma individual o en equipo, juega con el objetivo de ganar un premio o un torneo. Es importante señalar que todos los esports son videojuegos, pero no todos los videojuegos son esports. De un lado está el videojuego como un producto de ocio para disfrutar jugando y, de otro lado, confluyendo con éste, el producto en el que los aficionados disfrutan viendo jugar a otros.

El término *esport* no debe identificarse sólo con jugar a videojuegos, ni tampoco con ver como otros lo practican, sino que constituye la competición organizada de videojuegos, competiciones de barrio, colegios y universidades, ciudades, países, y desde los más amateur hasta los profesionales a nivel mundial.

En cuanto a los videojuegos, una clasificación de los grandes géneros que dominan la industria de los esports es la siguiente:

- Juegos de tiro (first person shooters -FPS-): videojuegos basados en el disparo, con armas por una persona.
- Juegos de batalla (Battle royale): videojuegos de combate, todos contra todos con distintas armas. El ejemplo más conocido de este tipo de juegos es *Fortnite*.
- Juegos de batalla en línea (MOBA multiplayer online battle arena): son videojuegos de batalla en línea por

equipos de cinco jugadores, en los que cada uno controla a un personaje. Se trata de batir al equipo contrario y conquistar su territorio.

- Juegos de cartas coleccionables: son juegos estratégicos a través de cartas u objetos virtuales que juegan en un tablero virtual.

- Juegos de lucha: se trata de un juego de duelo de artes marciales entre dos jugadores.

Los esports más destacados, con amplias comunidades de seguidores, son: *League of Legends*, *Counter Strike*, *Clash Royale*, *Brawl Stars*, *FIFA*, *Call of Duty* o *Valorant*.

### Las cifras de los esports

El público de esports ha crecido enormemente en los últimos años. La audiencia total de esports superó los 489 millones de espectadores en 2021, y se prevé un crecimiento del 8,7%, hasta llegar a la cifra de 532 millones. De esta cantidad total, 261 son entusiastas<sup>a</sup> (aquellos que ven/juegan contenido de esports más de una vez al mes) y 271 son considerados jugadores ocasionales (ven o juegan menos de una vez al mes). La audiencia es mayoritariamente joven y masculina entre los entusiastas (el segmento más grande de hombres, el 31 %, tiene entre 21 y 35 años, y el segundo más grande entre 10 y 20 años, con un 18 %). El 34% de los entusiastas de los deportes electrónicos son mujeres y el 10% tiene entre 10 y 20 años (Newzoo, 2022).

Según el anuario de la Asociación Española del Videojuego -AEVI- (2022), en el año 2022 el total de jugadores de videojuegos ascendió a 18,2 millones, de los que el 47%, es decir 8,5 millones, fueron mujeres, y el 53% hombres (9,6 millones de jugadores). Por edades, el 79% de la población que juega a videojuegos tiene entre 6-11 años, el 84% entre 11 y 14 años, el 71% entre 15 y 24 años, el 60% entre 25 y 34 años, el 42% entre 35 y 44 años y el 31% entre 45 y 64 años.

Los esports se han convertido en una industria profesionalizada que muestra una gran salud financiera (Deloitte, 2022; Newzoo, 2022). Este hecho atrae a numerosas marcas patrocinadoras que principalmente buscan una mayor visibilidad y un mayor impacto en segmento de poblaciones jóvenes de la generación Z o milenials (Cuesta-Valiño et al., 2022), que constituyen los principales espectadores y fans de los deportes electrónicos (Kelly and Van der Leij, 2021). En esta línea, es interesante resaltar el estudio de Cuesta Valiño y colaboradores (2022) donde se concluye que las acciones de patrocinio en esports participativas o de co-creación entre fans son más valiosas que aquellas que se centran meramente en aspectos de publicidad o actitudinales. En otras palabras, generar una interacción entre los fans o la creación de contenido es más efectivo en esports para los patrocinadores, respecto a lo que sucede en otros deportes.

### El consumo de los esports por parte de los menores de edad

La Convención sobre los derechos del niño promulgada por Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, establece la especial protección y cuidado del menor de edad que “por

su falta de madurez física y mental”. Esto motiva que los estados estén obligados a cumplir su deber de proteger, defender y promover el respeto y cumplimiento de los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes.

Las cifras de jugadores menores de edad acreditan la exposición de los menores de edad a los videojuegos y a los deportes electrónicos, tanto a sus beneficios como a sus potenciales perjuicios. Según las cifras de la AEVI (2022), en España el mayor porcentaje de población que juega a videojuegos es el de los menores de edad, lo que justifica el presente estudio<sup>b</sup>.

Los datos sobre consumo de videojuegos y de esports se incluyen en el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones desde el año 2019. Este informe presenta resultados de las encuestas sobre los videojuegos, con preguntas relativas a la frecuencia de juego, la detección de trastorno por videojuegos, y sobre el uso de deportes electrónicos, tanto como jugador como espectador (OEDA, 2021). En base al informe publicado en el año 2021, el 85,1% de los estudiantes de 14 a 18 años han jugado a videojuegos, porcentaje que es superior entre los chicos (96,9%), con una prevalencia de juego que disminuye según avanza la edad. Además, aproximadamente el 50% de los estudiantes que han jugado a videojuegos en el año 2021 lo han hecho al menos con carácter semanal, y la mayoría de ellos dedican menos de 2 horas al día a jugar. Según el mismo estudio, entre el total de los estudiantes de 14 a 18 años, el 7,1% presentaría un posible trastorno por uso de videojuegos, según la escala basada en criterios DSM-5 (APA, 2013). La prevalencia de posible juego problemático, posible uso compulsivo de internet y uso de videojuegos en los estudiantes de 14 a 18 años ponen de relieve la importancia de intensificar las actividades de prevención desde diversos ámbitos.

Adicionalmente a los riesgos psicológicos asociados al consumo o práctica de esports que demuestran los datos anteriores, existen diversos estudios (Darvin et. al., 2020; Kowert, 2020; Desatoff, 2019; García-Naveira et. al., 2019; Kordyaka et. al., 2019; Hong & Cheng, 2018) sobre la toxicidad y hostilidad en las comunidades de video jugadores. Sin embargo, ninguno de ellos pone el foco en la edad de los jugadores, no siendo posible establecer aquellos grupos en los que la toxicidad y hostilidad puede ser más influyente. Debido a esta, entre otras razones, se considera importante en este estudio focalizar edades en las que tales cuestiones conllevarían una mayor urgencia de prevención.

### ***Las conductas tóxicas en los esports***

La existencia de comportamientos tóxicos en el consumo (visionado) o práctica de los esports hace necesario conocer este tipo de comportamientos durante el juego, sus antecedentes y consecuencias para poder activar medidas de prevención y protección de los menores frente a potenciales comportamientos violentos. Los comportamientos tóxicos son aquellos compuestos por acciones que pueden tener un efecto en la salud o bienestar de los demás.

En los esports el concepto de toxicidad tiene como elemento común la desviación del comportamiento normal del juego, ya sea verbal o de comportamiento (Quandt, 2018). Para algunos autores la definición incluye ira y frustración en los jugadores perjudicando la comunicación y contribuyendo a propagar mal humor (Kordyaka et al., 2019), para otros implica intencionalidad, y otros estudian la necesidad de un lenguaje común para cada una de las acciones definidas como tóxicas (Kowert, 2020). Cada tipo de juego crea de forma habitual una comunidad de *gamers*, es decir, de jugadores, cuya identidad se aúna con el resto de ellos. Estas comunidades de *gamers* han crecido bajo culturas tóxicas, ya que se asocian a la exclusión de los jugadores que no se ajustan al modelo de la comunidad.

Existen distintos factores propios del ambiente y la comunidad para usar el término de “comportamiento tóxico en espacios de juego online”. Algunos de ellos son: la teoría del comportamiento planeado (Ajzen, 1991), que explica que un individuo actúa de forma tóxica frente a otros si este comportamiento es aceptado como norma en el grupo; o el “efecto de la desinhibición on line” (Suler, 2004), según el cual, mientras interactuamos por internet, los demás no nos conocen (somos anónimos) y no nos ven (somos invisibles), de tal forma que podemos traspasar fronteras de comportamiento tóxico por falta de consecuencias, que de otro modo no llevaríamos a cabo. También, existen elementos propios de la personalidad de cada uno y elementos sociales que actúan sobre el comportamiento tóxico de los jugadores de esports. Las personas introvertidas, con baja autoestima frente a los demás o carácter depresivo son, según algunos estudios (Hong & Cheng, 2018), más propensos a los comportamientos ofensivos durante el juego. Otras investigaciones (Mattinen & Macey, 2018) han demostrado que la edad está inversamente relacionada con la toxicidad y que los jugadores jóvenes entienden como normales o menos serios los comportamientos tóxicos u ofensivos.

En definitiva, la realidad es que, según el estudio de Kowert (2020), los comportamientos tóxicos en videojuegos son un verdadero problema. En este, un 53% de los encuestados manifestaron haber tenido alguna experiencia de acoso por razón de raza, religión, habilidad, género u orientación sexual, y el 65% había experimentado alguna forma severa de acoso, incluidas las amenazas físicas. Sin embargo, estas encuestas se realizaron a jugadores mayores de edad, pero son todavía muy escasos los estudios acerca de comportamientos tóxicos entre los menores de edad, lo cual sugiere de nuevo la urgencia de realizar un estudio como el que se presenta en este artículo. Además, será interesante hacer una descripción de las razones que motivan los comportamientos tóxicos y las discriminaciones en los esports.

### ***La discriminación por razón de género en los esports***

La investigación sobre la participación de las mujeres en la competición de videojuegos ha comenzado en los últimos años. Probablemente, esta sea una de las razones por las que la literatura científica sobre discriminación y niñas menores de edad es escasa. El estudio sistemático de García-Naveira

et. al. (2022) analizaba la inclusión de las mujeres a través de diferentes estudios realizados en los últimos cinco años, llegando a las siguientes conclusiones:

a) La existencia de brecha de género. El mundo de los videojuegos y sus competiciones es un mundo tradicionalmente diseñado por y para hombres. A pesar de que el número de mujeres jugadoras está cerca de la equiparación con el de jugadores varones, la realidad es que las mujeres no están representadas en el mundo de los esports a nivel profesional.

b) La existencia de estereotipos de género masculino. Las mujeres son evaluadas como menos competentes y competitivas que los hombres. Esta visión afecta directamente en el rendimiento de las mujeres en el juego y también en su ánimo de participar en la competición.

c) La existencia de discriminación y sexismo real en la competición. Existen situaciones de violencia, acoso, discriminación, marginación y sexismo contra las mujeres por el hecho de ser mujeres, que son también, reflejo de la situación de la mujer en otros ámbitos de la sociedad. Esta situación provoca que las mujeres puedan llegar a no identificarse como mujeres en el juego, no jugar on line o incluso dejar de jugar.

d) La industria está sexualizada. Los personajes femeninos de los videojuegos están hipersexualizados en torno a los atributos físicos de la mujer lo que se refleja en un trato negativo hacia las jugadoras en la competición o en las comunidades de jugadores.

Por lo tanto, son necesarias medidas para superar las barreras de las mujeres en los esports. Entre estas, podrían destacarse la creación de grupos de apoyo entre las mujeres, la generación de equipos femeninos o mixtos desde los clubes, o educar a la sociedad, en particular a los jugadores hombres y a la cultura de los videojuegos, para normalizar el papel de la mujer y que la comunidad sea más inclusiva.

### ***La discriminación por razón de raza en los esports***

Si bien los estudios acerca de las discriminaciones sufridas por las mujeres en los esports han experimentado un importante crecimiento en los últimos años, no podemos decir lo mismo en el caso de las investigaciones sobre la influencia de la raza y la etnia. Todavía son pocos los estudios centrados en tales circunstancias, aunque algunos de ellos apuntan a que existe una baja participación de jugadores de raza negra, pudiendo deberse a diferencias sociales y culturales de acceso a la tecnología (Fletcher, 2020; Hayday & Collison, 2020). En un estudio acerca de las identidades en los esports, Kowert, Martel y Swann (2022) señalan como uno de los pilares de los comportamientos tóxicos el racismo, destacando que hay algo distintivo en la cultura del juego que promueve la identificación con ideologías que despiertan comportamientos tóxicos relacionados con el narcisismo, la psicopatía, el sexismo hostil, el racismo extrínseco y los comportamientos agresivos. Es decir, el racismo se encuentra presente en la cultura de los esports, guiado por una cultura tóxica que envuelve diversas variables de discriminación, algunas de ellas ya señaladas.

En definitiva, estudiar las discriminaciones por razón de raza en los esports resulta pertinente, no sólo debido a estos resultados que demuestran comportamientos hostiles, sino además por la falta de estudios que atienden a tales cuestiones.

### **Metodología**

Se presenta un diseño descriptivo transversal, llevado a cabo a partir de un cuestionario previamente validado. Este cuestionario fue diseñado en base al estudio de Darwin et. al. (2020), acerca de los comportamientos hostiles y los tratos discriminatorios en los esports.

### **Participantes**

Los participantes del estudio fueron un total de 314 personas, todos ellos menores de edad, entre los 9 y 17 años. Los participantes fueron seleccionados aleatoriamente por los encuestadores y realizaron la encuesta de manera voluntaria y gratuita, siendo informados con carácter previo de los elementos esenciales de la investigación. Los participantes menores de edad fueron preguntados de manera breve y sencilla. La encuesta no recogía datos de carácter personal, por lo que no fue preciso recoger el consentimiento de menores de edad ni de sus padres acompañantes. El estudio fue aprobado por la Comisión de Investigación de la Universidad Europea con código de registro 23.212. .

Respecto a los resultados demográficos, 246 (78,34%) de los encuestados fueron hombres y 68 (21,66%) fueron mujeres. Del total de entrevistados, 260 (82,80%) contestaron ser de raza caucásica mientras que 54 (17,20%) contestaron ser de raza asiática, latina, negra o prefirieron no contestar a la pregunta.

### **Instrumento de investigación**

El instrumento utilizado para la recopilación de datos relacionada con el bloque de hostilidad y discriminación fue una versión traducida (Martínez, 2022) y adaptada del cuestionario realizado por Darwin et al. (2020), basada a su vez en la escala proporcionada por Cunningham y Sagas (2007), así como Sagas (2007). Martínez (2022) sometió esta encuesta traducida a cuestionarios de validez y fiabilidad (Alfa de Cronbach, Test de Esfericidad de Barlett y KMO), obteniendo valores positivos. Este bloque permite analizar el trato de discriminación, el racismo, las actitudes sexistas, así como cualquier elemento ofensivo que en muchas ocasiones se relaciona con la práctica de los esports. La encuesta se dividió en dos bloques, el primero compuesto de cuatro preguntas generales sobre género, raza, edad y conocimiento de los esports, y el segundo de doce preguntas relativas a la experiencia y comportamiento de los participantes en la encuesta cuando ven/juegan a esports. De la misma forma, los entrevistados fueron clasificados de forma dicotómica (Si/No) en base al tipo de juego en:

- Juego tirador en primera persona (FPS), en el que

dos equipos de varios jugadores disparan con diferentes objetivos, el más habitual atacar o defender el escenario. Son acciones rápidas en las que la comunicación con el equipo y la precisión en el tiro son habilidades fundamentales. Juegos: Call of Duty, Counter strike, Valorant

- Simulador deportivo, recrean un deporte tradicional que se practica de forma virtual. Juegos: FIFA, Moto GP, Formula 1.

- Juego de arena (MOBA), en el que dos equipos de varios jugadores en enfrentan en tiempo real y en los que la estrategia del equipo tiene gran importancia. Juegos: League of Legends.

- Juego de cartas digitales coleccionables. Juegos: Pokemon, Magic.

- Juego tipo último superviviente, en un juego en el que muchos jugadores y equipos tienen como objetivo conseguir ser el último superviviente. Juegos: Fortnite, Apex Legends.

### Procedimiento

La realización de las encuestas se llevó a cabo durante el evento de esports y gaming celebrado en IFEMA Madrid los

días 16 a 18 de diciembre de 2022<sup>c</sup>. Las encuestas se realizaron de manera simultánea los días de celebración de la feria, en horario de mañana y tarde, a participantes el evento. La encuesta se llevó a cabo de manera digital a través del software QuicktapSurvey<sup>®</sup> instalada en cinco tablets Apple<sup>®</sup>, modelo Ipad Air. La duración promedio de cada una de las entrevistas fue de  $2'12'' \pm 0'68''$ .

### Resultados

Las diferencias en las variables analizadas fueron analizadas a partir de la prueba T de Student para muestras independientes, con un nivel de significación  $p < .05$ . La utilización de esta prueba estuvo justificada por el teorema central del límite debido al tamaño de la muestra para ambos grupos ( $n > 30$ ). El tamaño del efecto se cuantificó a partir del estadístico  $d$  de Cohen considerado como trivial ( $< .20$ ), pequeño ( $.20-.50$ ), moderado ( $.50-.80$ ) o grande ( $> .80$ ) (Batterman y Hopkins, 2002). A continuación, se muestra el análisis estadístico con las comparaciones de las medias de los diferentes grupos analizados en relación con las respuestas relacionadas con discriminación y hostilidad.

Tabla 1.  
Análisis comparativo por género y raza de los participantes

	Género			Raza		
	Hombre	Mujer	<i>p</i>	Caucásica	Otra	<i>p</i>
Recepción recibida	3,90 ± 0,99	3,61 ± 1,43	.12	3,92 ± 1,03	3,44 ± 1,38	<.05
Recepción oponentes	4,26 ± 0,92	4,14 ± 1,31	0,47	4,32 ± 0,95	3,84 ± 1,28	<.05
Frecuencia comentarios positivos recibidos	3,09 ± 0,99	3,00 ± 1,31	.59	3,08 ± 1,06	2,97 ± 1,13	.43
Frecuencia comentarios positivos emitidos	3,44 ± 1,05	3,23 ± 1,43	.30	3,45 ± 1,12	3,16 ± 1,20	.96
Frecuencia sentimiento ofendido	2,02 ± 1,07	2,35 ± 1,18	.05	2,09 ± 1,09	2,11 ± 1,18	.88
Frecuencia lenguaje malsonante	3,04 ± 1,23	2,95 ± 1,34	.58	3,02 ± 1,26	3,03 ± 1,24	.93
Frecuencia emisión insultos	2,45 ± 1,14	2,25 ± 1,20	.20	2,36 ± 1,11	2,61 ± 1,32	.13
Frecuencia insultos recibidos	2,81 ± 1,06	2,67 ± 1,27	.41	2,78 ± 1,09	2,78 ± 1,23	.99
Frecuencia recepción críticas	2,16 ± 0,99	2,30 ± 1,27	.37	2,15 ± 1,02	2,37 ± 1,20	.14
Frecuencia emisión críticas	2,36 ± 1,09	1,91 ± 1,08	<.05	2,22 ± 1,07	2,42 ± 1,26	.21
Recibir discriminación en base a género	1,25 ± 0,68	2,72 ± 1,47	<.01	1,50 ± 1,05	1,84 ± 1,21	<.05
Mujeres experimentan más discriminación	3,23 ± 1,18	3,75 ± 1,49	<.05	3,30 ± 1,26	3,55 ± 1,26	.16
Hombres experimentan más discriminación	1,77 ± 0,91	1,79 ± 1,10	0,89	1,69 ± 0,90	2,13 ± 1,10	<.05

En la tabla 1, pueden observarse las diferencias en base al género y raza. De las doce preguntas relacionadas con los comportamientos de los jugadores, se han encontrado diferencias estadísticamente significativas entre hombres y mujeres para tres de ellas, con tamaños del efecto pequeño. En términos generales, las mujeres experimentaron un mayor grado de críticas y discriminación durante su práctica de esports ( $p < .001$ ), considerando además que esto se podía deber al hecho de ser mujeres.

En relación con el análisis comparativo efectuado en función de la variable de la raza de los participantes, se han

encontrado diferencias significativas en cuatro de las doce preguntas formuladas, es decir, los participantes de raza caucásica se sienten mejor recibidos que los de otras razas y dicen recibir bien al resto de participantes en la partida frente a los jugadores de otras razas. Por el contrario, los participantes de otras razas manifiestan experimentar discriminación por razón de género mientras juegan, en menor medida que los de raza caucásica, diferencias que se muestran en un grado moderado y creen en mayor medida que los niños experimentan discriminación por su género a diferencia de la creencia de los jugadores de raza caucásica.

Tabla 2.

Diferencias entre practicantes y no practicantes de juegos de disparos en primera persona, simuladores deportivos y arena.

	Disparos primera persona			Simuladores Deportivos			Arena		
	SÍ	NO	p	SÍ	NO	p	SÍ	NO	p
Recepción recibida	3,79 ± 1,16	3,92 ± 1,05	.33	3,92 ± 1,03	3,44 ± 1,38	<.05	3,89 ± 1,12	3,67 ± 1,11	.13
Recepción oponentes	4,16 ± 1,14	4,36 ± 0,81	.11	4,32 ± 0,95	3,84 ± 1,28	<.05	4,22 ± 1,06	4,27 ± 0,97	.71
Frecuencia comentarios positivos recibidos	2,90 ± 1,08	3,37 ± 0,99	<.01	3,08 ± 1,06	2,97 ± 1,13	.43	3,10 ± 1,08	2,95 ± 1,05	.27
Frecuencia comentarios positivos emitidos	3,23 ± 1,13	3,70 ± 1,11	<.01	3,45 ± 1,12	3,16 ± 1,20	.96	3,47 ± 1,15	3,21 ± 1,10	.092
Frecuencia sentimiento ofendido	2,13 ± 1,12	2,01 ± 1,07	.41	2,09 ± 1,09	2,11 ± 1,18	.88	2,01 ± 1,05	2,27 ± 1,20	.076
Frecuencia lenguaje malsonante	3,05 ± 1,32	2,97 ± 1,14	.60	3,02 ± 1,26	3,03 ± 1,24	.93	2,94 ± 1,27	3,25 ± 1,20	<.05
Frecuencia emisión insultos	2,42 ± 1,20	2,38 ± 1,07	.79	2,36 ± 1,11	2,61 ± 1,32	.13	2,42 ± 1,15	2,38 ± 1,17	.78
Frecuencia insultos recibidos	2,73 ± 1,10	2,86 ± 1,15	.33	2,78 ± 1,09	2,78 ± 1,23	.99	2,69 ± 1,09	3,01 ± 1,18	<.05
Frecuencia recepción críticas	2,12 ± 1,03	2,33 ± 1,10	.09	2,15 ± 1,02	2,37 ± 1,20	.14	2,13 ± 1,05	2,36 ± 1,07	.085
Frecuencia emisión críticas	2,32 ± 1,19	2,15 ± 0,94	.22	2,22 ± 1,07	2,42 ± 1,26	.21	2,20 ± 1,12	2,43 ± 1,06	.090
Recibir discriminación en base a género	1,59 ± 1,10	1,54 ± 1,10	.71	1,50 ± 1,05	1,84 ± 1,21	<.05	1,52 ± 1,06	1,69 ± 1,17	.24
Mujeres experimentan más discriminación	3,25 ± 1,33	3,52 ± 1,13	.78	3,30 ± 1,26	3,55 ± 1,26	.16	3,23 ± 1,33	3,68 ± 1,00	<.05
Hombres experimentan más discriminación	1,77 ± 1,00	1,80 ± 0,88	.81	1,69 ± 0,90	2,13 ± 1,10	<.05	1,76 ± 1,00	1,83 ± 0,81	.60

Abordando los tipos de juego (tabla 2), de las doce preguntas formuladas tan sólo dos han demostrado un grado significativo entre los jugadores que practican juegos de disparo frente a los que no lo hacen. Los participantes que juegan a juegos de disparo dicen recibir más comentarios positivos de otros jugadores durante la partida que aquellos participantes que no practican juegos de disparo y dan más comentarios positivos a otros jugadores durante la partida, a diferencia de los jugadores de otros tipos de juegos. Respecto a los juegos deportivos, los menores que juegan a este tipo de simulador, solo se han mostrado significancias relevantes en cuanto a dos preguntas. Los menores que juegan a simuladores deportivos se sienten menos criticados en su juego frente a los que no juegan a este tipo de juego y creen

en menor medida que los jugadores que no practican este tipo de juego, y creen que las mujeres por razón de su género sufren discriminación en las partidas. Por último, tres de las doce preguntas formuladas relativas a hábitos y comportamiento de los jugadores de juegos de arena tienen alguna diferencia significativa estadística. Se destaca que estos jugadores reconocen que el lenguaje de las partidas es malsonante y se utilizan palabrotas, frente a los participantes de otro tipo de juegos. Además, los jugadores de juegos de arena dicen ser insultados en mayor medida que los participantes que juegan a otro tipo de juegos y reconocen que las mujeres sufren discriminación por razón de su género durante las partidas de juegos de arena, a diferencia de los jugadores de otro tipo de juegos.

Tabla 3.

Diferencias entre practicantes y no practicantes de juegos de cartas y último superviviente.

	Cartas			Último superviviente		
	SÍ	NO	p	SÍ	NO	p
Recepción recibida	3,85 ± 1,13	3,78 ± 1,10	.61	3,71 ± 1,19	4,02 ± 0,97	<.05
Recepción oponentes	4,19 ± 1,9	4,34 ± 0,87	.23	4,08 ± 1,13	4,47 ± 0,83	<.01
Frecuencia comentarios positivos recibidos	3,09 ± 1,10	2,99 ± 1,00	.47	2,95 ± 1,09	3,25 ± 1,03	<.05
Frecuencia comentarios positivos emitidos	3,45 ± 1,16	3,24 ± 1,08	.17	3,24 ± 1,20	3,65 ± 1,01	<.01
Frecuencia sentimiento ofendido	2,13 ± 1,11	1,97 ± 1,06	.28	2,20 ± 1,16	1,91 ± 0,99	<.05
Frecuencia lenguaje malsonante	3,00 ± 1,29	3,09 ± 1,17	.58	3,00 ± 1,25	3,05 ± 1,27	.75
Frecuencia emisión insultos	2,39 ± 1,17	2,45 ± 1,12	.73	2,46 ± 1,17	2,32 ± 1,13	.33
Frecuencia insultos recibidos	2,74 ± 1,12	2,89 ± 1,10	.29	2,82 ± 1,14	2,70 ± 1,08	.37
Frecuencia recepción críticas	2,18 ± 1,06	2,22 ± 1,05	.77	2,30 ± 1,10	2,00 ± 0,95	<.05
Frecuencia emisión críticas	2,20 ± 1,08	2,43 ± 1,19	.11	2,35 ± 1,08	2,11 ± 1,14	.074
Recibir discriminación en base a género	1,57 ± 1,12	1,56 ± 1,01	.95	1,59 ± 1,14	1,54 ± 1,01	.66
Mujeres experimentan más discriminación	3,38 ± 1,27	3,26 ± 1,25	.49	3,33 ± 1,27	3,38 ± 1,27	.76
Hombres experimentan más discriminación	1,79 ± 0,98	1,75 ± 0,88	.74	1,87 ± 0,97	1,64 ± 0,92	.39

En la tabla 3 pueden observarse los resultados de los juegos de cartas y último superviviente. En los juegos de cartas no se ha encontrado resultados significativos en los hábitos y comportamientos entre los participantes que juegan a juegos de cartas y aquellos que no lo practican.

En base al juego de último superviviente, en seis de las 12 preguntas existen diferencias significativas en las respuestas facilitadas por los menores jugadores de juegos de último superviviente que declaran sentirse bien recibidos en las partidas respecto de jugadores de otros tipos de juegos, declaran que reciben bien al resto de jugadores en las partidas reciben comentarios positivos de su juego con más frecuencia que jugadores de otro tipo de juegos y de modo correlativo, dan más comentarios positivos a otros jugadores

durante las partidas que en otros tipos de juegos. Además, estos jugadores no se sienten tan ofendidos durante las partidas y se sienten menos criticados durante el juego que otros jugadores de otros tipos de juego.

## Discusión

Este estudio supone una de las primeras investigaciones sobre el comportamiento de los hábitos de los jugadores y consumidores de esports menores de edad en función del tipo de videojuego practicado. Algunos autores habían manifestado con anterioridad la necesidad de estudiar los esports en relación con el tipo de juego (García-Naveira et al.,

2018; Pedraza- Ramirez et al., 2020). En este sentido, encontramos el estudio de Cuesta-Valiño et al. (2022) donde se observó un mejor desempeño de las marcas patrocinadas en base al tipo de juego que se patrocina.

Sin embargo, a pesar de la urgencia de prevenir comportamientos tóxicos y otro tipo de problemáticas entre los menores de edad, el análisis de estas conductas en estas edades es todavía bastante escaso. Razón por la cual se ha destacado en diversas ocasiones la necesidad de presentar un estudio como este. En cuanto a los resultados obtenidos en esta investigación, se concluye que hay diferencias significativas entre las experiencias de participación entre hombres y mujeres. En lo que respecta a la discriminación, las niñas y adolescentes participantes se sienten más criticadas que los niños y adolescentes. Además, reconocen sentirse discriminadas en el juego y creen que dicha discriminación la sufren las niñas por razón de su género. Debido a ello, aunque los deportes electrónicos son un sector relativamente emergente, es importante fomentar el liderazgo femenino en todos los aspectos de la industria, algo que ya habían señalado Ruvalcaba et. al. (2018), acreditando que las mujeres experimentan mayores niveles de discriminación en entornos en línea y anónimos. Una mayor proporción de mujeres en los roles de nivel superior de desarrollo de juegos, administración y eventos competitivos podría mitigar la cultura de masculinidad hegemónica de la que es susceptible el entorno de los deportes electrónicos. Además, esto puede considerarse herencia de los deportes tradicionales, una larga industria creada y organizada por hombres (Desatoff, 2019; Ruvalcaba et al., 2018).

Respecto a cuestiones de raza, jugadores de otras razas distintas a la caucásica (82.8% de los participantes) han declarado sentir discriminación por razones de raza durante el juego. Es decir, minorías de representantes se sienten discriminados en relación con las mayorías, hombres o participantes de raza caucásica.

En segundo lugar, los resultados del análisis comparativo por razón del juego practicado por un menor de edad confirman otros estudios relativos a toxicidad en el mundo de los esports. Darwin et al. (2020) también concluyeron en su estudio que existen comportamientos tóxicos en la práctica de los esports. La toxicidad puede ser verbal o de comportamiento (Kowert, 2020). Esta toxicidad varía en función del tipo de juego practicado, pero es necesario también destacar el contexto y las diferencias culturales a la hora de interpretar nuestros resultados, dado que estudios como el de Darwin et al. (2020) han sido llevado a cabo en lugares como USA, donde la industria de los deportes electrónicos tuvo un desarrollo más precoz que en España, y donde los hábitos de los niños o adolescentes pueden variar tanto en entornos online como presenciales.

De forma general, los videojuegos de disparo en primera persona (FPS), simuladores deportivos y juegos de último superviviente, los resultados demuestran actitudes poco tóxicas (se dan y reciben comentarios positivos entre jugadores, se recibe bien a otros jugadores y éstos no se sienten ofendidos por otros ni criticados en las partidas). A

pesar de ello, cabe destacar que, en cuanto a los videojuegos de simuladores deportivos, se reproducen los deportes tradicionales, por tanto, el potencial comportamiento violento se produce fuera del propio contenido del videojuego. Y es que, como reproductor del deporte tradicional, se encuentran valores propios del deporte: respeto a los valores olímpicos y éticos de la sociedad (Perez Triviño, 2017; Rodríguez Ten 2018), pero también el factor de discriminación por razón de género, que sigue siendo un elemento que persiste en los juegos de simulación deportiva, a la luz de los resultados obtenidos. Por otro lado, encontramos los juegos de arena (MOBA), en los que los resultados acreditan la existencia de comportamientos tóxicos durante el juego (existen palabras malsonantes, insultos o discriminación por razón de género). En este sentido, cabe preguntarnos las diferencias que existen entre los videojuegos que implican disparos en primera persona (FPS) o en tercera persona, y los juegos de campo de batalla multijugador en línea (MOBA), para que se den estas discrepancias en los comportamientos tóxicos de los jugadores. Ambos tipos de juego requieren concentración, entrenamiento, mejoría y superación de determinadas habilidades, además de brindar a los usuarios la posibilidad de la constante interacción con el resto de los jugadores. Sin embargo, existiendo estos elementos comunes en ambos tipos de juego, los resultados muestran que los jugadores de FPS no tienen hábitos tóxicos durante el juego, a diferencia de los jugadores de MOBA donde se encuentran resultados significativos de comportamientos tóxicos en el juego. La inherente lógica competitiva de juegos de arena revela comportamientos hostiles y confrontativos entre los jugadores, que han terminado por incidir negativamente en la experiencia del juego y en la comunidad en general, como la comunidad de jugadores de League of Legends (tipo MOBA). Del mismo modo, los resultados obtenidos en relación con los juegos de último superviviente (dan y reciben comentarios positivos, son recibidos bien por los demás jugadores y se sienten poco ofendidos o criticados) no se ajustan a los comentarios habituales de las comunidades de este tipo de juegos como el Fortnite, con fama de ser comunidades bastante tóxicas en sus hábitos de juego. Por lo tanto, sería interesante analizar detenidamente las particularidades de este tipo de juegos de arena, las circunstancias en las que suceden tales toxicidades y, finalmente, crear herramientas de prevención e intervención ante tales comportamientos.

## Conclusiones

A la vista de los resultados obtenidos, podemos llegar a algunas conclusiones relativas al comportamiento de los mejores de edad en función del tipo de sport que practican, y, por tanto, la comunidad de jugadores a la que pertenecen:

- Los menores de edad que practican los juegos de disparo en primera persona reciben y dan más comentarios positivos durante la partida en comparación con jugadores

de otro tipo de juego. En este caso, la diferencia estadísticamente significativa que ha resultado no se refiere a comportamientos tóxicos de los jugadores, sino que puede ser considerado comportamiento propio del fair play.

- Los jugadores menores de edad que juegan a simuladores deportivos se sienten poco criticados respecto de jugadores de otros juegos si bien tienen la percepción de que las mujeres que juegan a simuladores deportivos son discriminadas por razón de su género, a diferencia de jugadores de otro tipo de juegos.

- Los menores que juegan a juegos de arena reconocen comportamientos hostiles o tóxicos en las partidas, al existir palabras malsonantes y recibir insultos durante el juego. Además, reconocen la discriminación de las mujeres por razón de su género en las partidas de juego de arena.

- En cuanto a los jugadores de juegos denominados de último superviviente, los menores reconocen ser bien recibidos y recibir bien al resto de jugadores en las partidas, así como dar y recibir comentarios positivos de los demás jugadores y no se sienten ofendidos ni criticados durante las partidas. Estos resultados, relevantes desde el punto de vista estadístico en comparación con otros tipos de juegos, muestran un comportamiento poco tóxico propio del fair play en los jugadores de juegos de último superviviente.

Adicionalmente a los resultados por tipo de juego, llegamos a dos conclusiones de tipo general:

- Las mujeres menores de edad experimentan en comparación con los hombres, un mayor grado de críticas y discriminación durante su práctica de esports, considerando además que esto se puede deber al hecho de ser mujeres.

- Los menores de edad de raza caucásica son mejor recibidos en las partidas frente a jugadores de otras razas, y correlativamente, reciben mejor a otros jugadores. Los jugadores de razas distintas a la caucásica declaran experimentar discriminación por razón de género mientras juegan, y además creen que dicha discriminación se produce también en niños/hombres.

Al igual que otras investigaciones sobre las experiencias de los participantes, este estudio no está exento de limitaciones y, por lo tanto, ofrece la oportunidad de avanzar en otras investigaciones. En primer lugar, aunque el número de participantes en los deportes electrónicos es elevado, el acceso a estos participantes puede resultar difícil y obtener muestras representativas, mucho más en el caso de los menores de edad. Aunque la proporción de mujeres de este estudio es similar a la de otras investigaciones sobre participantes en deportes electrónicos, las investigaciones futuras deberían tratar de obtener más participantes mujeres y niñas para calibrar mejor su participación en los deportes electrónicos. Además, es importante señalar que se trata de resultados que declaran los participantes en función de su percepción durante el juego y, aunque la mayoría de los niños

participantes declararon niveles más bajos de discriminación en el trato por razón de su género, no significa necesariamente que no lo experimenten durante el juego. Por último, el nivel del jugador y la frecuencia de práctica son elementos que deben incluirse en futuros análisis de los hábitos y comportamientos del jugador.

En definitiva, este estudio ha conseguido ampliar los datos existentes sobre las experiencias relacionadas con la toxicidad de los esports por parte de jugadores menores de edad. Esto resultaba imprescindible para abordar la urgencia de atención a una creciente problemática en la que cada vez se ven más envueltos más menores. Como futuras líneas de investigación se deben ampliar estos datos llevando a cabo análisis estadísticos más complejos, o incluso abordando metodologías cualitativas, además de enfocarse en aquellos hábitos y comportamientos en los que se han detectado mayores discriminaciones. Todo ello debería desembocar en una aplicación práctica clara: el diseño de herramientas de prevención e intervención para promover una mejor convivencia en los videojuegos.

## Financiación

El estudio ha sido financiado por la convocatoria de proyectos Santander-Fundación Universidad Europea. Código: XSAN002308.

## Referencias

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- American Psychiatric Association, APA (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5-TR)*. American Psychiatric Association Publishing.
- Asociación Española de Videojuego (AEVI). (2021). *La industria del videojuego en España en 2021 Anuario 2021*. <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/#:~:text=Anuario%202021%20%2D%20La%20Asociaci%C3%B3n%20Espa%C3%B1ola,de%20euoros%20en%20nuestro%20pa%C3%ADs>.
- Batterham, A.M., & Hopkins, W.G. (2006). Making Meaningful Inferences About Magnitudes. *International Journal of Sports Physiology and Performance*, 1(1), 50-57. <https://doi.org/10.1123/ijspp.1.1.50>
- Cuesta-Valiño, P., Gutiérrez-Rodríguez, P., & Loranca-Valle, C. (2022). Sponsorship image and value creation in E-sports. *Journal of Business Research*, 145, 198-209.
- Deloitte (2022). *Esports Customer Report*. Deloitte. <https://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/informe-consumidor-esports.html>
- Darvin L., Vooris R., & Mahoney T. (2020). The playing Experiences of Esports Participants: An Analysis of Hostility and Treatment Discrimination in Esports Environments. *Journal of Athlete Development and Experience*, 2(1). <https://doi.org/10.25035/jade.02.01.03>
- Davydova, I., Tkalych, M., Samadova, T., Fariz, N., Tolmachevska, Y., & Aliyev, E. (2024). Esports as a Phenomenon

- of the Digital Age: an Economic and Legal Analysis (on the Example of Ukraine and Switzerland). *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 51, 259-266.
- Desatoff, S. (2019). *The problem of toxicity in esports (and two potential solutions)*. Variety. <https://variety.com/2019/gaming/news/the-problem-of-toxicity-inesports-and-two-solutions-1203166305>
- Fernández-Luna, Á. (2020). *La situación de los esports en España: una perspectiva cualitativa*. Dykinson
- Fletcher, A. (2020). *Esports and the Color Line: Labor, Skill, and the Exclusion of Black Players*. Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences. <https://hdl.handle.net/10125/64067>
- García-Naveira, A., Jiménez, M., Teruel, B. & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(16), 1-14. <https://doi.org/105093/rpadef2018a15>
- García-Naveira, A., Agustín Sierra N., Santos Montiel, O. (2022). Mujeres, videojuegos y esports: una revisión sistemática. *Información Psicológica*, 29-46. <https://doi.org/10.14635/ipsic.1948>
- Hayday, E. J. & Collison, H. (2020). Exploring the Contested Notion of Social Inclusion and Gender Inclusivity within eSport Spaces. *Social Inclusion*, 8 (3), 197-208. <https://doi.org/10.17645/si.v8i3.2755>
- Hong, F.Y., & Cheng, K.T. (2018). Correlation between university students' online trolling behavior and online trolling victimization forms, current conditions, and personality traits. *Telematics and Informatics*. 35(2), 397-405. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.016>
- Kelly, S. J., & Van der Leij, D. (2021). A new frontier: alcohol sponsorship activation through esports. *Marketing Intelligence & Planning*, 39(4), 533-558.
- Kordyaka, B., Klesel, M., & Jahn, K. (2019). Perpetrators in league of legends: scale development and validation of toxic behavior. *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2486-2495. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2019.299>
- Kowert, R.; Martel, A.; Swann, W. B. (2022). Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures. *Frontiers in Psychology. The Dark and the Light Side of Gaming*, 7. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>
- Kowert, R. (2020). Dark participation in games. *Frontiers in Psychology*, 11, 598947. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.598947>
- Leguina, M. (2023). La protección del menor en los esports: análisis comparado España-Andorra. En A. Millán Garrido, *Temas de actualidad en Derecho del deporte y en gestión de entidades deportivas* (pp. 305-322). Editorial Reus.
- Martínez, M.A. (2022). Análisis sobre el comportamiento y hábitos tóxicos de los jugadores/as de eSports adolescentes. *Habilidad Motriz: revista de ciencias de la actividad física y el deporte*, 59, 28-35.
- Mattinen, T.; Macey, J. (2018). *Online Abuse and Age in Dota*. Conference: the 22nd International Academic Mindtrek
- Newzoo (2022). *Global Esports & Live Streaming Market Report 2022*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA) (2022). *Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España*. Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. [https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2022\\_Informe\\_Trastornos\\_Comportamentales.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2022_Informe_Trastornos_Comportamentales.pdf)
- Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 13(1), 319-352. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2020.1723122>
- Perez Triviño, J.L. (2017). Retos jurídicos de los esports. *Revista Jurídica La Liga* [https://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo\\_jose\\_luis\\_perez.pdf](https://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo_jose_luis_perez.pdf)
- Quandt, T. (2018). Dark participation. *Media Commun.* 6, 36-48. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i4.1519>
- Rodríguez Ten, J. (2018). *Los e-sports como ¿deporte?* Editorial Reus.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's experiences in esports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42, 295-311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

#### Datos de los/as autores/as:

Marta-Eulalia Blanco-García

[martaetulalia.blanco@urjc.es](mailto:martaetulalia.blanco@urjc.es)

Autor/a

Mercedes Leguina

[mariamercedes.leguina@universidadeuropea.es](mailto:mariamercedes.leguina@universidadeuropea.es)

Autor/a

Iyán Iván-Baragaño

[iyan.ivan@universidadeuropea.es](mailto:iyan.ivan@universidadeuropea.es)

Autor/a

Marta Herráiz

[marta.herrairz@universidadeuropea.es](mailto:marta.herrairz@universidadeuropea.es)

Autor/a

Álvaro Fernández-Luna

[alvaro.fernandez2@universidadeuropea.es](mailto:alvaro.fernandez2@universidadeuropea.es)

Autor/a

a Los conceptos de jugador entusiasta y jugador ocasional son términos utilizados por la consultora Newzoo, que en 2022 elaboró un informe con las cifras señaladas.

b El estudio realizado forma parte de la tesis doctoral "Protección jurídica del menor en los esports" que analiza las cuestiones jurídicas del sector de los esports en lo que a la participación de menores de 18 años se refiere.

c <https://www.ifema.es/gamergy>