

# Mujeres, videojuegos y esports: una revisión sistemática

## *Women, video games and esports: a systematic review*

Fecha de recepción: 11-10-2022

Fecha de aceptación: 27-12-2022

*Alejo García-Naveira*

Universidad Villanueva

*Noelia Agustín Sierra*

Psicóloga. Doctoranda en estudios de género en Universidad Complutense de Madrid.

*Olga Santos Montiel*

Psicóloga. Grupo de Intervención en Emergencias del Colegio de Psicología de Castilla y León. Doctorado en Mujer y Género en Universidad de Valladolid

### resumen/abstract:

El objetivo de este trabajo es realizar una revisión sistemática sobre el estado actual de la mujer en los videojuegos y esports. Siguiendo la metodología PRISMA, se realizaron búsquedas documentales en un período temporal reciente, entre los años 2017 y 15 de septiembre de 2022. Se obtuvieron un total de 98 artículos en las bases de datos Science Direct, PubMed y PsycINFO. Tras la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión se analizaron un total de 17 artículos científicos de la temática. Los resultados muestran, entre otros datos, que casi la mitad de las mujeres juegan a los videojuegos, aunque son minoría en los *esports*. Se observa una situación de desigualdad para las mujeres, con ciertas características estereotipadas positivas hacia el hombre y negativas hacia la mujer, marcado por comportamientos, prejuicios y discriminación cultural, predominantemente sexistas hacia las mujeres, que representan obstáculos que limitan su acceso y desarrollo, facilitan el abandono y pérdida de oportunidad de los beneficios sociales y psicológicos que conllevan, inclusive, pudiendo afectar a la salud mental y bienestar de las mujeres. Se concluye que existe una necesidad urgente de realizar más investigación y acciones para promover el cambio, educar en valores y transformar la cultura de los videojuegos, así como potenciar los recursos psicológicos y mejora de la habilidad en el videojuego y la competitividad en la mujer.

*The objective of this work is to carry out a systematic review on the current status of women in video games and esports. Following the PRISMA methodology, documentary searches were carried out in a recent period of time, between 2017 and September 15, 2022. A total of 98 articles were obtained in the Science Direct, PubMed and PsycINFO databases. After applying the inclusion and exclusion criteria, a total of 17 scientific articles on the subject were analyzed. The results show, among other data, that almost half of women play video games, although they are a minority in esports. A situation of inequality is observed for women, with certain positive stereotyped characteristics towards men and negative towards women, marked by behaviors, prejudices and cultural discrimination, predominantly sexist towards women, which represent obstacles that limit their access and development, facilitate the abandonment and loss of opportunity of the social and psychological benefits that they entail, including, being able to affect the mental health and well-being of women. It is concluded that there is an urgent need to carry out more research and actions to promote change, educate in values and transform the culture of video games, as well as enhance psychological resources and improve video game skills and competitiveness in women.*

### palabras clave/keywords:

videojuegos, esports, estereotipo de género, igualdad de género.

*videogames, esports, gender stereotype, gender equality*

## Introducción

Los videojuegos son una realidad social dentro del mercado de ocio y entretenimiento. En el año 2022, el número de jugadores/as recreacionales en todo el mundo ha seguido aumentando, llegando a 3.200 millones de personas y consiguiendo unos ingresos de 196,8 mil millones de dólares (Newzoo, 2022a).

Por su parte, los *esports* se definen como el juego competitivo organizado de ciertos videojuegos, los cuales requieren cumplir una serie de criterios (estructura competitiva, mediática y el principio de igualdad competitiva) para ser considerados como tal (Antón, 2019). Esto es, todos los *esports* son videojuegos, pero no todos los videojuegos son *esports*. Alguno de los *esports* más populares son el *League of Legends*, *Valorant*, *Counter Strike* y el FIFA (AEVI, 2019; DEV, 2018; ESA, 2020). En el año 2022, se calcula que el número de *fans* que siguieron la competición de *esports* fue de 538 millones de personas, con 21.710 jugadores profesionales y unos ingresos económicos de 1.300 millones de dólares (Newzoo, 2022b).

En relación al uso de los videojuegos y *esports* existen diferentes temáticas de interés entre los investigadores desde la Psicología del Deporte (Álvarez et al., 2021; García-Naveira et al., 2021), como son los beneficios cognitivos, psicológicos y personales por un uso responsable y moderado (García-Naveira et al., 2018; Pedraza-Ramirez et al., 2020), los efectos negativos sobre la salud general y psicológica por un uso excesivo (Bányai et al., 2018, Chan et al., 2022) y el entrenamiento y las exigencias psicológicas propia de la competición (Bonilla et al., 2022; García-Naveira y León-Zarceño, 2022), entre otros, siendo el estudio de las diferencias de género un área creciente dentro del sector.

La investigación que estudia la participación de la mujer en los videojuegos ha comenzado a surgir en los últimos años, a pesar de que culturalmente, a nivel social, los videojuegos se vinculan tradicionalmente como más populares entre los hombres (Lopez-Fernandez et al., 2019; Paaßen et al., 2017; Rogstad, 2021).

Entre el 42-47% de los jugadores de videojuegos son mujeres (datos de Estados Unidos y Europa, así como de Francia y España), mientras que, en los *esports*, el 30-35% son jugadoras amateurs y solo el 5-10% profesionales, lo que significa que las jugadoras rara vez compiten al más alto nivel (AEVI, 2019; ESA, 2020; France Esports, 2019; ISFE, 2018). Además, por ejemplo, durante la adolescencia, los chicos juegan más tiempo que las chicas a los videojuegos (p.ej., 45 vs 23 min/día) y seleccionan géneros de acción o de guerra (Adelantado-Renau et al., 2020; Fernández-Castillo et al., 2022; MCD, 2019).

En relación con estos datos y diferencias, se perciben ciertos obstáculos y dificultades para que la mujer juegue a los videojuegos y se beneficien de su práctica, principalmente, cuando lo hacen de manera online (a distancia o de forma remota). Por ejemplo, en unos primeros estudios representativos, destacan cierta discriminación/ acoso, sexismo, menor oportunidades de juego, remuneración y peor percepción de habilidad de la mujer frente a los hombres (Beck et al., 2012; Fox y Tang, 2014; Kuznekoff y Rose, 2013; Ratan et al., 2015; Vermeulen et al., 2014; Zolides, 2015).

Con la intención de profundizar y actualizar el conocimiento sobre esta temática, el objetivo del presente trabajo es realizar una revisión sistemática de estudios de los últimos 5 años,

que analicen el rol de la mujer dentro de la cultura de los videojuegos y los *esports*, así como detectar posibles obstáculos que impiden el acceso y soluciones para promocionar a la mujer dentro del sector.

## Método

Para la realización de este trabajo se ha optado por el uso del protocolo de revisión sistemática PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses; Moher et al., 2009). El presente trabajo se desarrolló siguiendo cuatro fases: 1) aplicación de la cadena de búsqueda (palabras claves) en las bases de datos y registro de los resultados, atendiendo a su título y resumen; 2) eliminación de duplicados en los resultados de la fase anterior y filtrado según los criterios de inclusión y exclusión, atendiendo al título, resumen y palabras clave; 3) revisión del formato de texto completo de los resultados filtrados en torno al objeto de estudio y los criterios establecidos; 4) los trabajos que superan esta cuarta fase pasan a formar parte del proceso de revisión y discusión en torno al problema de investigación planteado. A continuación, en la Figura 1 se presenta gráficamente el protocolo seleccionado.

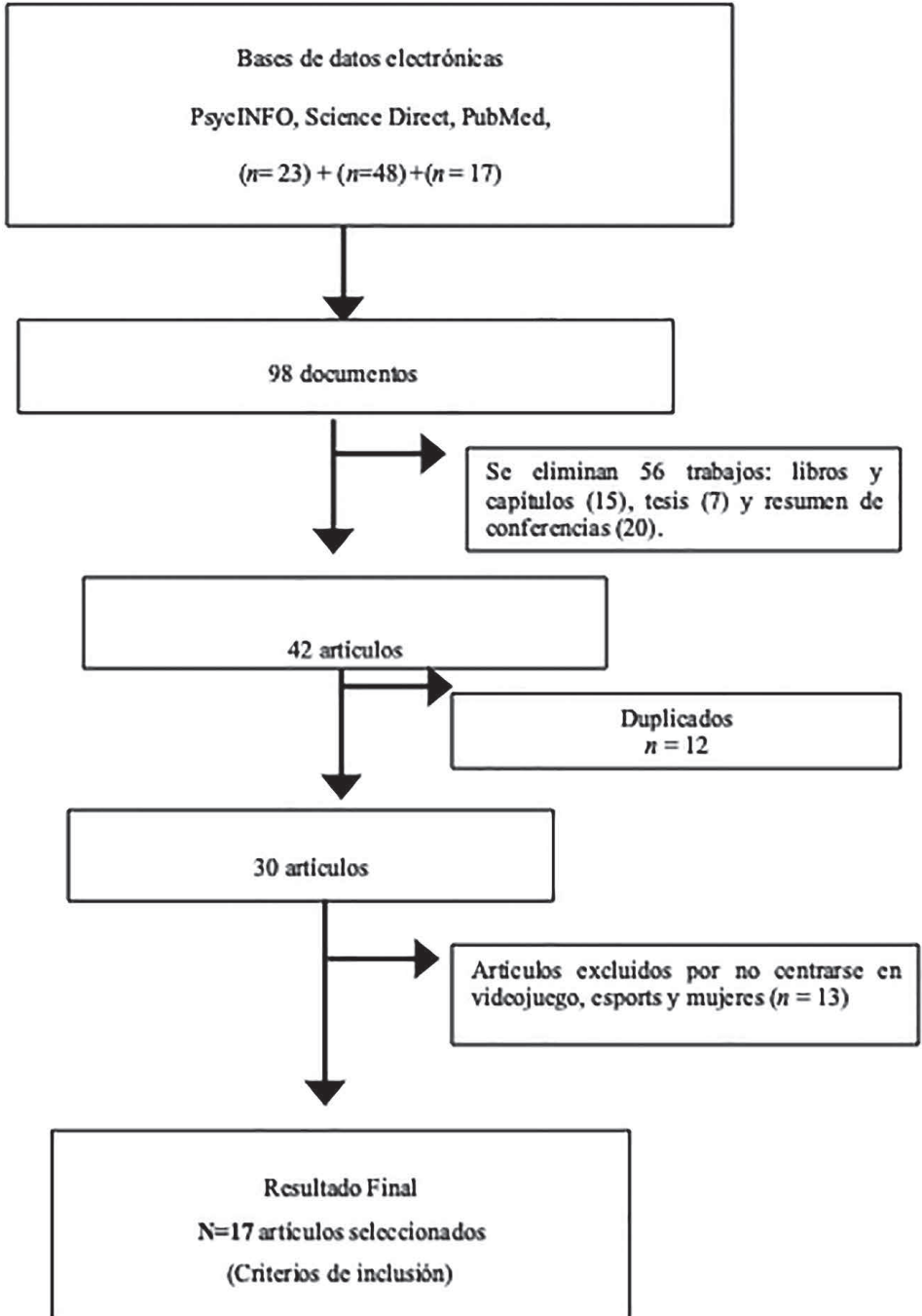
La cadena de búsqueda conformada para tal labor ha sido: “mujer”, “diferencia de género”, “videojuego” y “esports”, tanto en español como en inglés. En relación con esto, se han definido las bases de datos ScienceDirect, PubMed y PsycINFO como fuentes principales de selección de los trabajos.

El proceso de selección de artículos se ha establecido en función a unos criterios de inclusión y exclusión previos, con la intención de seleccionar aquellos trabajos que se ajusten a los objetivos de estudio. Los criterios de inclusión fueron: 1) que el objeto de estudio del trabajo trate sobre videojuegos y/o *esports*; 2) que se trate de un artículo científico publicado en revistas científica; 3) que se encuentre en soporte digital; 4) que se encuentre redactado en inglés o castellano; 5) que explore la situación de las mujeres dentro del ámbito de estudio; y 6) el período de búsqueda se establece desde el año 2017 hasta el 15 de septiembre de 2022.

Los criterios de exclusión fueron: 1) que se centrara en los jugadores hombres de videojuegos y/o *esports*; 2) los capítulos, libros, tesis doctorales, trabajos de fin de grado o máster; 3) los resúmenes de conferencias de congresos; 4) los artículos que estuvieran duplicados en las bases de datos; 5) los trabajos que no se realizaban con humanos (p.ej., con ordenadores); y 6) los estudios de caso único.

Una vez realizadas las búsquedas que cumplían con los requisitos establecidos ( $n = 98$ ), se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión marcados, obteniendo finalmente 17 documentos para su análisis (ver Figura 1).

Figura 1.- Diagrama de flujo PRISMA (Moher et al., 2009) para la revisión de trabajos sobre mujer, videojuegos y esports ( $n = 17$ ).



## Resultados

Partiendo de la revisión de los 17 artículos seleccionados (ver Tabla 1), a continuación, se agrupan los resultados en función de diferentes temáticas encontradas, como “un mundo de hombres”, “estereotipos de género masculino”, “discriminación y sexismo”, “la industria y la sexualización” y “superar las barreras sociales”.

### Un mundo de hombres

Aunque las mujeres tienen un historial como jugadoras de videojuegos desde la adolescencia, todavía existen obstáculos que limitan su acceso y desarrollo, a pesar de que representan casi la mitad de la población de jugadores, poco representada en los *esports* a nivel profesional o cargos directivos dentro del sector, debido a la imagen y estigma negativo que persigue a las mujeres (Darvin et al., 2021; Fernández-Castillo et al., 2022; González-Sancho y Obando-Reyes, 2020; Kim y Lim, 2021; Kuss et al., 2022; Lopez-Fernandez et al., 2019; Paaßen et al., 2017; Rogstad, 2021; Yusoff y Yunus, 2021).

La industria de los *esports* está organizada por y para hombres (Rogstad, 2021), en el que las figuras profesionales y altamente visibles en la cultura del videojuego son hombres (Darvin et al., 2021; Paaßen et al., 2017; Taylor y Stout, 2020; Yusoff y Yunus, 2021). Inclusive, se esperaba que los programas universitarios de *esports* fueran más inclusivos, pero los que están bien financiados, siguen estando dominados por los hombres (Taylor y Stout, 2020).

### Estereotipos de género masculino

La cultura de los videojuegos ha sido durante mucho tiempo asociado a los hombres y ciertas características estereotipadas, como la habilidad en el juego, competitividad y agresividad (González-Sancho y Obando-Reyes, 2020; Lopez-Fernandez et al., 2019; Paaßen et al., 2017; Yao et al., 2022; Yusoff y Yunus, 2021).

Las mujeres tienden a ser evaluadas como menos competentes y competitivas en los videojuegos que los hombres, sólo capaces de jugar videojuegos de forma casual o amateur (Gestos et al., 2018; González-Sancho y Obando-Reyes, 2020; Paaßen et al., 2017; Ruvalcaba et al., 2018; Siutila y Havaste, 2019; Yao et al., 2022; Yusoff y Yunus, 2021). La idea de que exista una supuesta superioridad psicofisiológica de los hombres sobre las mujeres, la cual proviene de los estereotipos de género marcados culturalmente, no es determinante en los videojuegos en comparación al despliegue físico en el deporte, aunque sigue teniendo relevancia en este sector, ya que los videojuegos conforman un entorno y contexto en el que se producen procesos de socialización estereotipados (Rogstad, 2021).

Las mujeres que juegan a videojuegos no son consideradas como “verdaderos jugadores”, se las perciben como poco profesionales, con falta de dedicación y por tener algún tipo de motivación oculta o diferente a las de los hombres para jugar a videojuegos, como, por ejemplo, combatir el aburrimiento y divertirse, ser autónomas y crear relaciones sociales (Lopez-Fernandez et al., 2019; Siutila y Havaste, 2019).

Asimismo, cuando las jugadoras perciben estereotipos de género a la hora de jugar, disminuye su rendimiento y, como resultado, da lugar a una menor intención de participar en los *esports*; es decir, cuanta mayor conciencia tenga las mujeres de la amenaza de los este-

reotipos de género, más probable será que abandonen los *esports* (Yao et al., 2020). Estos estereotipos relacionados con su capacidad de competición, puede llevarlas a asumir que solo pueden competir en competiciones que sean para mujeres o que no pueden competir siquiera, y terminan dejando de participar en las competiciones (Rogstad, 2021).

### Discriminación y sexismo

Existen incidentes durante el juego, en los que los hombres, discriminan abiertamente a las mujeres, como, por ejemplo, lenguaje despectivo, normalización de la violencia simbólica, acoso sexual, la presencia de sexismo y marginación hacia las mujeres en los videojuegos (González-Sancho y Obando-Reyes, 2020; Gray et al., 2017; Kim y Lim, 2021; Kuss et al., 2022; Ruvalcaba et al., 2018; Siutila y Havaste, 2019; Tang et al., 2020; Yao et al., 2022; Yusoff y Yunus, 2021), así como toxicidad masculina y ambientes hostiles durante la competición en los *esports* (Darvin et al., 2021).

Esto resalta el hecho de que la sola presencia de la identidad femenina sea algo que cause rechazo casi de manera automática por parte de las personas con estas creencias sexistas internalizadas (Yao et al., 2022). Los hombres, o las propias mujeres, con misoginia (aversión o falta de confianza en la mujer) y/o machismo (superioridad del hombre sobre la mujer a través de todas aquellas creencias, prácticas sociales y conductas que consideran a la mujer un ser inferior) internalizan estas cuestiones y son más hostiles hacia las mujeres. Por lo tanto, y a pesar de que los mayores perpetuadores son hombres, las jugadoras también pueden estar motivadas a llevar a cabo actitudes violentas y de acoso a otras jugadoras para defender su estatus social de jugador entre sus compañeros jugadores masculinos.

Las jugadoras que alcanzan un nivel moderado de competencia se vuelven invisibles o se marginan activamente, aunque luchan contra esto e intentan hacer carrera profesional en *esports* (Darvin et al., 2021; Paaßen et al., 2017; Yusoff y Yunus, 2021). Para las mujeres, el camino al éxito es complicado, con obstáculos adicionales a los propios que pueden tener el hombre en los *esports*, como la competitividad o el resultado de la competición (Rogstad, 2021). Ante este panorama, las mujeres pueden decidir no identificarse como jugadoras, participar en la interacción social de los videojuegos o abstenerse de las partidas online, perdiendo las oportunidades de recreación, así como los beneficios sociales y psicológicos que brindan los videojuegos (Kuss et al., 2022).

### La industria y la sexualización

En la industria de los videojuegos, la representación de los avatares o personajes femeninos suelen ser exagerados e hipersexualizado, consistentes con los estereotipos de ser guapa e inocente, tener un interés amoroso o ser víctima que necesita ser salvada por personajes masculinos (Gestos et al., 2018). Esto se refleja en el trato negativo hacia las jugadoras en la comunidad de jugadores, así como un posible impacto en la vida real fuera del videojuego, en el que el hombre es más indulgente con ciertos comportamientos, como conductas que fomentan las ideas de misoginia hacia ellas o el abuso sexual (Gestos et al., 2018; Noël et al., 2021). Además, puede generar comparaciones sociales y provocar sentimientos de disminución de la autoestima, depresión y otros impactos en el bienestar de las mujeres (Gestos et al., 2018; Lopez-Fernandez et al., 2019).

### Superar las barreras sociales

Hay que destacar los estudios que presentan ciertas orientaciones para superar los obstáculos de las mujeres en los videojuegos y *esports*. Importante es el papel de la comunidad de jugadores en la reducción del acoso sexual y en convertirse en una comunidad más inclusiva, por lo que se requiere un proceso de transformación cultural, de educación y sensibilización social (González-Sancho y Obando-Reyes, 2020; Tang et al., 2020), el cual se podría comenzar desde las familias y los ámbitos educativos (Taylor y Stout, 2020).

Se necesita crear grupos de apoyo entre las mujeres, ya que la falta de este contribuye al alejamiento de las jugadoras entre sí, pudiendo generar estrés y ansiedad e, incluso, temor (González-Sancho y Obando-Reyes, 2020; Ruvalcaba et al., 2018). Las jugadoras parecen necesitar desarrollar estrategias de afrontamiento para manejar el acoso (Lopez-Fernandez et al., 2019), adaptarse a las tecnologías y superar la barrera de jugar de forma online (Darvin et al., 2021), exhibir habilidad de juego y tolerar el acoso (Siutila y Havaste, 2019).

Dentro del ámbito semi-profesional o profesional de los *esports*, la diversidad de género tiene que estar liderado por los clubes, generando equipos femeninos o mixtos para promocionar a la mujer como jugadora (Taylor y Stout, 2020). Y, por último, superar las limitaciones psicológicas propias de cada persona o el estudio de las diferencias de género, como la falta de determinación y la baja competitividad en las mujeres (Darvin et al., 2021; Yusoff y Yunus, 2021). Además, Darvin et al (2021) sostienen que las mujeres que se enfrentan a los *esports* e incluso juegan a videojuegos, deben tener altos niveles de resiliencia y una fuerte ética de trabajo para poder enfrentarse al acoso y la “masculinidad tóxica”.

Además, centrando la atención en los jugadores masculinos, se evidencia una mayor vulnerabilidad comportamental ante un uso desadaptativo de los videojuegos (p.ej., exceso de dedicación), y una peor conducta prosocial (empatía, respeto y sociabilidad) respecto a las mujeres (Fernández-Castillo et al., 2022). En este caso, los hombres tendrían que realizar un desaprendizaje de lo internalizado en relación con la aversión y violencia sobre las mujeres, y redirigir una nueva manera de abordar los videojuegos sin los sesgos sexistas, además de desarrollar valores prosociales en general.

Un resumen de los trabajos revisados se presenta en la Tabla 1.

*Tabla 1.-* Resumen de los trabajos revisados sobre mujer, los videojuegos y *esports*, desde el año 2017 hasta el 15 de septiembre de 2022 (n = 17)

Autores	Método	Resultados	Conclusiones
Paaßen et al. (2017)	Revisión	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los videojuegos están asociados a los hombres. - La mujer juega menos y se la considera menos hábil</li> <li>- Las figuras profesionales y altamente visibles en la cultura del juego son hombres</li> <li>-Las jugadoras que alcanzan un nivel moderado de competencia se vuelven invisibles o se marginan activamente</li> </ul>	Los efectos del estereotipo del jugador masculino pueden ser dañinos para las mujeres, impidiéndoles los resultados positivos de los videojuegos

<b>Gray et al. (2017)</b>	Análisis cualitativo del contenido del Gamergate	- Destacan la violencia simbólica, la presencia de sexismo y marginalización hacia las mujeres en los videojuegos.	La discriminación y violencia hacia las mujeres en los videojuegos es un reflejo de lo que sufren las mujeres en la vida real en el día a día.
<b>Gesto et al. (2018)</b>	Revisión de 22 trabajos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las mujeres reportan menores niveles de autoeficacia.</li> <li>- Las creencias de los hombres y mujeres sobre su competencia en la vida real se ven reflejada en los videojuegos.</li> <li>- Los personajes femeninos se muestran principalmente como subordinados al héroe masculino del juego, cosificados e hipersexualizado.</li> <li>- La propensión a tener actitudes sexistas hacia la mujer en la vida y ser más indulgente ante la violación en la vida real de los hombres expuestos a personajes femeninos cosificados y sexualizados dentro del videojuego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Educar a la Sociedad y en la cultura de los videojuegos para superar estos obstáculos y prejuicios sobre la mujer.</li> <li>- Normalizar los personajes de las mujeres en los videojuegos</li> </ul>
<b>Ruvalcaba et al. (2018)</b>	<p>Análisis de los comentarios que los espectadores dirigieron hacia hombres y mujeres gamers.</p> <p>Estudio 1: cuestionario online 92 gamers (61 mujeres y 31 hombres)</p> <p>Estudio 2: registro de comentarios en 87 canales de Twitch (39 mujeres y 48 hombres) durante la competición</p>	- Las mujeres se tienen que enfrentar a numerosas situaciones de acoso sexual, pero, a su vez, se sienten arropadas entre ellas.	Importancia de un entorno de apoyo entre las jugadoras para luchar contra el acoso sexual



<p><b>Siutla y Havaste (2019)</b></p>	<p>Registro de 952 comentarios en plataforma social “Reddit” sobre creación de equipos femeninos de League of Legend y Counter Strike</p>	<p>Las mujeres se perciben como poco profesionales, falta de dedicación y por tener algún tipo de motivación oculta para jugar a videojuegos (no porque simplemente quisieran jugar o dedicarse a ello).</p>	<p>Destaca la visión sexista que se tiene hacia las mujeres en el mundo de los videojuegos</p>
<p><b>Lopez-Fernandez et al. (2019)</b></p>	<p>Revisión de 49 artículos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beneficios psicosociales y cognitivos en las mujeres por los videojuegos</li> <li>- Poca promoción de participación debido en las expectativas negativas de género y experiencias durante el juego</li> <li>- Los videojuegos asociados a características masculinas estereotipada como la agresividad</li> <li>- Hipersexualización de los avatares femeninos que puede perjudicar el bienestar de las mujeres por comparación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Existen obstáculos para las mujeres para jugar a los videojuegos.</li> <li>- Las mujeres necesitan estrategias de afrontamiento para el acoso online</li> <li>- Se requiere normalizar los avatares femeninos</li> </ul>
<p><b>Tang et al. (2020)</b></p>	<p>856 jugadores online (574 hombres y 282 mujeres, entre 14 y 39 años) a los que se les aplicó una batería de tests</p>	<p>El sexismo hostil, la orientación de dominio social, el maquiavelismo y la psicopatía predicen el acoso sexual en los videojuegos</p>	<p>Se requiere que la comunidad de jugadores sea más inclusive</p>
<p><b>Gozalez-Sancho y Obando-Reyes (2020)</b></p>	<p>Revisión de 51 artículos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las jugadoras son desestimadas fácilmente por supuesta “falta de habilidad”, y fuertemente penalizadas por sus errores.</li> <li>- La “identidad gamer” a la que se asocia el ser hombre.</li> <li>- Falta de mujeres profesionales en los esports.</li> </ul>	<p>Necesidad de tener una visión donde se incluya a las mujeres en los videojuegos</p>
<p><b>Taylor y Stout (2020)</b></p>	<p>21 líderes de clubes de esports y programas universitarios en América del Norte Entrevista semiestructurada</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los programas universitarios de esports bien financiados siguen estando dominados por los hombres</li> <li>- Poca diversidad de género en los clubes profesionales de esports.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los programas universitarios de esports deben tener un caracter más inclusivo</li> <li>- La diversidad de género en los esports tiene que estar liderado por los clubes profesionales.</li> </ul>

<b>Darvin et al. (2021).</b>	10 mujeres jugadoras, creadoras de contenido y directivas de esports Entrevista semiestructurada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las mujeres y las niñas continúan estando poco representadas en la industria de los videojuegos</li> <li>- Diferentes obstáculos, como la masculinidad tóxica y ambientes deportivos hostiles</li> <li>- Limitaciones psicológicas propias de cada persona o el estudio de las diferencias de género, como la determinación</li> </ul>	Se requiere determinar y superar los obstáculos de las mujeres para facilitar el ascenso en los esports.
<b>Yusoff y Yunus (2021)</b>	10 jugadoras de esports Entrevistas semiestructuradas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estereotipos marcan a las mujeres como no competitivas.</li> <li>- Se encontraron comentarios explícitamente sexuales por parte de sus oponentes masculinos y problemas de comunicación (especialmente con jugadores masculinos)</li> <li>- La percepción de que las mujeres no son aptas para jugar a alto nivel y no son agresivas.</li> </ul>	Estas ideas de estereotipos sobre la mujer limitan el progreso de las mujeres en los esports
<b>Noël et al. (2021)</b>	142 jugadores (71 hombres y 71 mujeres) de videojuegos que jugaban con avatares sexualizados Cuestionarios y test (culpa, humanidad, agresividad, sexismo y aceptación violación)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar un videojuego que contiene personajes femeninos sexualizados aumentó la culpa de la víctima de violación cuando la carga cognitiva era alta, pero no predijo el grado de humanidad otorgado a la víctima.</li> <li>- Con respecto al perpetrador, la sexualización de los videojuegos no influyó en la responsabilidad, pero influyó en parte en la humanidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un videojuego que contiene personajes femeninos sexualizados aumenta la culpa de la víctima de violación, cuando los recursos cognitivos de los participantes son bajos.</li> <li>- Las actitudes negativas hacia las mujeres en general, y las actitudes sobre el mito de la violación, podría estar influenciado por el contenido sexualizado de los videojuegos.</li> </ul>
<b>Kim y Lim (2021)</b>	8 jugadores de esports Entrevista semiestructurada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El número de jugadoras era pequeño y tenían una imagen de estigma negative.</li> <li>- Los hombres insultan, abusan verbalmente y acosan sexualmente a las jugadoras.</li> <li>- Los jugadores masculinos de esports se caracterizan por ser conservadores o abiertos a las percepciones de género según la edad</li> </ul>	Se requiere cambiar la percepción de género sobre la mujer

<p><b>Rogstad (2021)</b></p>	<p>Revisión (21 artículos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La industria de los esports está organizada por y para hombres.</li> <li>- La supuesta superioridad psicofisiológica de los hombres sobre las mujeres no es determinante en los videojuegos en comparación al despliegue físico en el deporte, aunque han echado raíces en el sector.</li> <li>- A la mujer se la considera inferior y con menores capacidades que los hombres.</li> <li>- Esta discriminación de género existe en otros sectores como el deportivo</li> <li>- Para las mujeres, el camino a la cima es complicado con obstáculos adicionales.</li> </ul>	<p>Si la escena de los esports está alineada con los resultados dañinos de la hegemonía masculinidad, la industria se beneficiará de los análisis de cómo los esports pueden ser más inclusivos.</p>
<p><b>Yao et al. (2022)</b></p>	<p>440 jugadores de videojuego Aplican teoría de la identidad endogrupo y teoría de las expectativas grupales Midieron intención de juego de mujeres a través de perfiles pseudo perfiles</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si la mujer se presenta como estereotipo masculino, tiene mayor intención de jugar y competir</li> <li>- Si la mujer se presenta como estereotipo femenino, tiene menor intención de jugar y hacerlo de forma casual no competitiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La identidad endogrupo de los hombres gamers y las expectativas estereotipadas de los hombres gamers, disminuye la implicación y juego del hombre hacia la mujer</li> <li>- Recategorización y generación de expectativas positivas</li> </ul>

Kuss et al. (2022)	20 jugadoras Entrevista semi-estructurada	<p>- Los participantes tienen un historial como jugadores desde la adolescencia, pero aún enfrentan problemas derivados de la autoimagen de género interna estigmatizada.</p> <p>- La estigmatización de las jugadoras puede resultar en sexismo, violencia de género, acoso y cosificación.</p> <p>- las mujeres pueden decidir no identificarse como jugadoras, participar en la interacción social de los juegos o abstenerse de los juegos en línea en general, perdiendo así las oportunidades de recreación, así como los beneficios sociales y psicológicos que brindan los juegos.</p>	Existe una necesidad urgente de más investigación y acciones para promover el cambio, la equidad, la educación y la seguridad para las jugadoras, así como para sus contrapartes masculinas
Fernández-Castillo et al. (2022)	163 adolescentes (58 hombres y 105 mujeres) Batería de test (adicción a los videojuegos, factores protectores de la salud mental y conducta prosocial)	Se evidencia una mayor vulnerabilidad de los hombres ante un uso desadaptativo de los videojuegos Mejor la mujer en conducta prosocial	En la medida en que estos adolescentes aumenten el uso de los videojuegos mostraron como tendencia, un menor desarrollo de los factores protectores de la salud.

### Discusión

Partiendo de la presente revisión de 17 artículos seleccionados, diferentes trabajos coinciden en el hecho en que los videojuegos y *esports* son espacios sociales para los hombres y mujeres de todo el mundo, creando comunidades, relaciones e identidades, aunque se considera un entorno de hombres, en el que se observa una situación de desigualdad para las mujeres, con ciertas características estereotipadas positivas hacia el hombre y negativas hacia la mujer.

Además, está marcado por comportamientos, prejuicios y discriminación cultural, predominantemente sexistas hacia las mujeres, que representan obstáculos que limitan su acceso y desarrollo, facilitan el abandono y pérdida de los beneficios psicosociales, pudiendo afectar negativamente sobre la salud mental de las mujeres.

Desde una perspectiva de género, en la que los procesos y actores de socialización (familia, escuela, iguales y medios de comunicación) tienen una importancia sustancial en la vida de cada persona y convivencia (García-Vega et al., 2005; Olsson y Martiny, 2018), esta situación de desigualdad en el sector, se explica por la socialización diferenciada de género

que, en una sociedad heteropatriarcal, o de hegemonía masculina, en palabras de Connell (1995), atribuye unos roles, normas, expectativas y motivaciones distintas desde la infancia, de forma que, los videojuegos y la práctica de *esports* a nivel profesional, se identifica más con el ámbito masculino (p.ej., sexo fuerte y juegan videojuegos competitivos) que con el femenino (p.ej., sexo débil y juegan a videojuegos casuales), generando, además, una identidad endogrupo (categorización de ser jugador de videojuegos), la cual tienden a favorecer a sus miembros y rechazar a los que no lo son (Turner et al., 1987).

Además, el estudio de las diferencias individuales, como el de la personalidad, ha contribuido a profundizar en la discriminación de la mujer, en el que, el sexismo hostil, la orientación de dominio social, el maquiavelismo y la psicopatía predicen la perpetración de acoso sexual en los videojuegos (Tang et al., 2020).

Estos resultados y explicaciones del comportamiento social en el sector ponen de manifiesto la necesidad de progresar hacia una comunidad de jugadores/as más inclusiva, equitativa, responsable y sana. A continuación, se discuten algunas de estas cuestiones y otras relacionadas.

*Educación en valores y transformación de la cultura de los videojuegos.* Por un lado, educar desde la niñez y la adolescencia hasta la vida adulta, en valores como la inclusión, tolerancia, diversidad, respeto e igualdad de género, entre otras. Los principales agentes socializadores implicados para dicha labor son las familias (padres/ madres), los colegios/ universidades (profesores/as) y clubes de *esports* (entrenadores/as), dando valor a la mujer en los videojuegos y *esports*.

También habría que definir quién forma a los agentes socializadores en educación en valores. García-Naveira y Cantón (2020) señalan que el psicólogo/a, con formación especializada en Psicología del Deporte y experta en *esports* es el perfil profesional más adecuado para realizar intervenciones psicológicas en el sector (p.ej., formar para liderar en cuanto a conocimiento, actitudes y comportamientos prosociales).

Por otro lado, hay que destacar la importante labor de los referentes del sector como ejemplos de comportamiento para los más jóvenes. Los desarrolladores de videojuego, los periodistas, los *youtubers* o los jugadores profesionales, entre otros, tendrían una influencia persuasiva significativa cuando se comunican con su audiencia. La industria se beneficiará de la integración de la mujer al sector. No es solo algo malo o tóxico para las jugadoras de videojuegos y *esports*, sino que es una gran amenaza para que la industria crezca y sea legítima.

*Evolucionar el perfil de jugador/a de videojuegos.* Las personas que juegan a videojuegos adoptan una identidad de jugador masculino, por lo que se requiere recategorizar este concepto y reconocer las similitudes y la diversidad entre hombres y mujeres, cambiando un “ellas” por un “nosotros”. En consecuencia, se espera que los jugadores masculinos traten a las jugadoras como sus compañeros miembros del nuevo endogrupo superordinado.

Especial atención requiere el ámbito profesional en los *esports* ya que las mujeres son minoría, debido, en parte, a que la mayoría de los íconos o referentes son hombres, las juga-

doras de nivel quedan marginadas y existe cierta toxicidad masculina durante la competición online. A pesar de ello, existen figuras femeninas en el sector que buscan mostrar esa visibilidad en los videojuegos y promover así la inclusión de más mujeres. El apoyo a estas profesionales es necesario para continuar con el acercamiento y el buen trato a las mujeres jugadoras de videojuegos, tanto profesionales como amateurs.

Uno de los elementos que más penaliza a la mujer es que tiende a ser evaluada como menos hábiles y competitivas en los videojuegos y se les percibe como poco profesionales, con falta de dedicación y aspiraciones competitivas. Aunque la culturalmente supuesta superioridad psicofisiológica de los hombres sobre las mujeres no es determinante en los videojuegos en comparación al despliegue físico en el deporte, tampoco hay que dejar de lado el estudio de las diferencias individuales en relación al género, en el que es posible que la mujer inicialmente necesite de más tiempo y entrenamiento para mejorar en sus habilidades y conocimientos en los videojuegos, así como su competitividad, debido a que se ha introducido más tarde que los hombres dentro del sector y encuentra mayores dificultades para ello. Por ello, es relevante desarrollar estas cuestiones para mejorar su estatus, autoestima, autoeficacia y rendimiento, entre otras, así como la motivación del hombre de jugar con la mujer, y el promover el cese de actitudes sexistas hacia las mujeres para su mejor desarrollo e inmersión.

Como acción en paralelo mientras que el sector va evolucionando, y tal vez como recurso adicional para que sea una práctica más saludable, hay que señalar la necesidad de crear grupos de apoyo entre las mujeres, desarrollar estrategias de afrontamiento ante situaciones potencialmente estresantes, la resiliencia y la capacidad de trabajo, tener el apoyo de los diferentes profesionales y referentes del sector y el servicio de los profesionales de la salud general y mental para tolerar y superar todas las dificultades y obstáculos que se han ido comentando a lo largo del artículo.

Por último, hay que destacar que esta brecha social que se ha analizado en el presente trabajo, lamentablemente, no es exclusiva del sector de los videojuegos y *esports*, también dándose en otros como el deportivo. Por ejemplo, en España, hay un menor número de mujeres que practican deporte. Según se indica en el Anuario de Estadísticas Deportivas del Ministerio de Cultura y Deporte (2021) hay un total de 3.841.916 licencias deportivas, de las cuales pertenecen a hombres 2.940.920 (76.5%), y a mujeres un total de 900.996 (23.5%). Además, el papel de los estereotipos sexuales y los roles de género han sido ampliamente investigado en la Psicología del Deporte, en el que las mujeres suelen estar en inferioridad de condiciones que los hombres: menor interés, oportunidades y grado de participación, apoyo psicosocial, cuantía económica y apoyo de los patrocinadores, así como mayor discriminación, entre otras (Chalabaev et al., 2013; Krause et al., 2022; Mérida et al., 2022; Roh et al., 2022).

Estos trabajos observan un avance social del rol y participación de la mujer en el deporte (amateur y profesional), en el que la base de la mejora ha sido a través de la educación social en igualdad de género, la promoción del deporte femenino por parte de entidades públicas y privadas, el aumento de los ingresos económicos y patrocinio, etc., cuestiones ya

señaladas, que podrían servir de referencia y optimismo, ya que el deporte tiene más antigüedad en la sociedad que los videojuegos y *esports*.

Por lo tanto, existe una necesidad urgente de más investigación y acciones para promover el cambio, la equidad, la educación y la seguridad para las jugadoras, así como para sus contrapartes masculinas. Como se puede observar, esto conlleva la necesidad de creación y promoción de políticas públicas y privadas que asuman su responsabilidad y participación, y que permitan, un desarrollo coherente de la industria del videojuego. Dentro del crecimiento económico del sector, se requiere financiación y partidas presupuestarias para el desarrollo de la mujer en los *esports*.

En cuanto a las limitaciones, hay que destacar que el análisis de referencias se limita a las bases de datos incluidas, por lo que posiblemente haya otros trabajos no localizados que aporten a la temática. Se han seleccionados trabajos (revisiones e investigaciones) con diferentes metodologías de estudio (perfil de participantes, número de sujetos, instrumentación, procedimientos, etc.) y definiciones o conceptos (jugador/a de videojuego, diferentes niveles dedicación o de profesionalidad, tipos de videojuegos, etc.), por lo que podrían estar también afectando a la fiabilidad y validez de las deducciones.

Además, la investigación futura debería examinar otras formas de acoso, como los insultos homofóbicos y el acoso contra jugadores LGBT; realizar y evaluar la eficacia de los programas educativos en valores para el sector; crear grupos de apoyo, entrenamiento en habilidades psicológicas (enfrentamiento y resiliencia), programas de tecnificación o entrenamiento en videojuegos y creación de competiciones por categoría para las mujeres; conseguir un mayor apoyo social, político y económico para la integración de la mujer en los *esports*; mayor implicación y gestión ante la brecha social y desigualdad de género de la mujer, por parte de la industria de los videojuegos, los clubes y las entidades organizadoras de las competiciones en *esports*.

## Referencias

- Adelantado-Renau, M., Beltran-Valls, M. R., Monzonís-Carda, I., Bellmunt-Villalonga, H., Linares-Ayala, N., y Moliner-Urdiales, D. (2020). Asociaciones entre tiempo sedentario de pantalla y rendimiento académico en adolescentes: Proyecto DADOS. *Journal of Sport and Health Research*, 12(3), 338-349. <https://recyt.fecyt.es/index.php/JSHR/article/view/83582>
- Álvarez, R. E., Sanalidro, N. M., Baratta, L., Arizna-Barreta, P., Sotelo-Ovejero, J., De Muria, J., Bastian, L., y Crespo, G. (2021). E-Sports: revisión sobre diferentes tópicos relacionados. *Prohominum*, 3(2), 67-84. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0041>
- Antón, M. (2019). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos*. [Tesis doctoral], Universidad Complutense de Madrid. <https://bit.ly/2Y8G2J7>
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2019). *La industria de los videojuegos en España. Anuario 2019*. <https://bit.ly/3zFwwxn>
- Bányai, F., M., Griffiths, O., Király, y Demetrovics, Z. (2018). The psychology of esports: a systematic literature review. *Journal of Gambling Studies* 35, 351-365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>

- Beck, V. S., Boys, S., Rose, C., y 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>
- Bonilla, I., Chamorro, A., y Ventura, C. (2022). Psychological skills in esports: Qualitative study of individual and team players. *Aloma*, 40(1), 35-41. <https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.1.36-41>
- Chalabae, A., Sarrazin, P., Fontayne, P., Boiché, J., y Clément-Guillotin, C. (2013). The influence of sex stereotypes and gender roles on participation and performance in sport and exercise: Review and future directions. *Psychology of Sport and Exercise*, 14(2), 136-144. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2012.10.005>
- Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., y Gullo, M. (2022). The impact of eSports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 126. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106974>
- Connell, R. W. (1995). *Masculinities*. University of California Press
- Darvin, L., Holden, J., Wells, J., y Baker, T. (2021). Breaking the glass monitor: examining the underrepresentation of women in esports environments. *Sport Management Review*, 24(3), 475-499. <https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1891746>
- Desarrollo Español de Videojuegos (DEV, 2018). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. <https://bit.ly/2zztFeY>
- Entertainment Software Association (ESA, 2020). *Essential facts about the video game industry*. [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/03/Final-Edited-2020-ESA-Essential\\_facts.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/03/Final-Edited-2020-ESA-Essential_facts.pdf)
- Fernández-Castillo, E., Concepción, A., y Herrera, L. F. (2022). Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. *Informacio Psicológica*, 123, 55-65. <https://doi.org/10.14635/IPSIC.1927>
- Fox, J., y Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213002525>
- France Esports (2019). *Baromètre France Esports – Résultats de l'édition 2019*. <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2019/>
- García-Vega, E., Fernández, P., y Rico R.A. (2005). Género y sexo comovariantes moduladoras del comportamiento sexual en jóvenes universitarios. *Psicothema*, 17(1), 49-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1070797>
- García-Naveira, A. (2019). MAD Lions Esports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(1). <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a6>
- García-Naveira, A. y Cantón, E. (2020). Perfil profesional del psicólogo/a del deporte experto/a en esports. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 5(2). <https://doi.org/10.5093/rpadef2020a9>
- García-Naveira, A., Jiménez, M., Teruel, B., y 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(2). <https://doi.org/105093/rpadef2018a15>
- García-Naveira, A. y León-Zarceño, E. (2022). Factores psicológicos y crisis de resultados en un equipo profesional de esports. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico*, 7(1). <https://doi.org/10.5093/rpadef2022a3>
- García-Naveira, A., León-Zarceño, E. y González, C. (2021). Psicología y gamers profesionales en esports: análisis temático y agenda de investigación. *Revista Interamericana de Psicología*, 55(1), Artículo e1342. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8170592>
- Gestos, M., Smith-Merry, J., y Campbell, A. (2018). Representation of women in video games: A systematic review of literature in consideration of adult female wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(9), 535-541. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0376>
- González-Sancho, R., y Obando-Reyes, F. O. (2020). Mujeres jóvenes jugadoras: Su situación en el uso de los juegos de video. *Repertorio Americano*, 30, 183-202. <https://doi.org/10.15359/ra.1-30.10>



- Gray, K., Buyukozturk, B., y Hill, Z. (2017). Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. *Sociology Compass*, 11, 12458. <https://doi.org/10.1111/soc4.12458>
- International Software Federation of Europe (ISFE, 2018). *Videogames in Europe: Consumer study videogames in Europe*. [https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/euro\\_summary\\_-\\_isfe\\_consumer\\_study.pdf](https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf)
- Kim, J. y Lim, D. (2021). Exploring on gender perception in eSports gamers. *Korean Journal of Sport Science*, 32(2), 217-229. <https://doi.org/10.24985/kjss.2021.32.2.217>
- Krause, F., Chan, H., Schmidt, S., Schreyer, D., y Torgler, B. (2022). Which female makes it to the top? Exploring the gender differences in the role of nuanced personality and psychosocial traits in elite sports career progression. *Journal of Vocational Behavior*, 138. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2022.103767>
- Kuss, D., Kristensen, A., Williams, A., y Lopez-Fernandez, O. (2022). To be or not to be a female gamer: A qualitative exploration of female gamer identity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>
- Kuznekoff, J. H., y Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541-556. <https://doi.org/10.1177/1461444812458271>
- Liga de Videojuegos Profesional (LVP, 2022). *Competiciones. League of Legends*. [https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/euro\\_summary\\_-\\_isfe\\_consumer\\_study.pdf](https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf)
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A.J., Griffiths, M.D., y Kuss, D.J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: a narrative literature review. *Frontiers Psychiatry*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Mérida, R., Panzuela, A., Muñoz, M., y González-Alfaya, M. (2022). Motivaciones y obstáculos en la práctica del fútbol femenino en Córdoba. *Retos*, 46, 301-308. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.88305>
- Ministerio de Cultura y Deporte (MCD, 2021). *Anuario de Estadísticas Deportivas 2021. Madrid: División de Estadística y Estudios, Secretaría General Técnica*. <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:b24c68ad-75ff-48d0-aa1f-d57075f22e64/anuario-de-es-tadisticas-deportivas-2021.pdf>
- Ministerio de Cultura y Deporte (MCD, 2019). *Encuesta de hábitos y prácticas culturales en España 2018-2019. Síntesis de resultados*. <http://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:c337d6e3-797f-4765-ae70-56dcfb54e023/sintesis-de-resultados-2018-2019.pdf>
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., y Prisma Group. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA statement. *PLoS Medicine*, 6(7). <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000097>
- Newzoo (2022a). *Newzoo Global Games Market Report 2022. Light versión*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>
- Newzoo (2022b). *Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022. Free Version*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>
- Noël, T., Larøi, F., y Burnay J. (2021). The impact of sexualidad video game content and cognitive load on state rape myth acceptance. *Frontiers in Psychology*, 12:614502. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.614502>
- Olsson, M., y Martiny, S. E. (2018). Does exposure to counterstereotypical role models influence girls' and women's gender stereotypes and career choices? A review of social psychological research. *Frontiers in Psychology*, 9: 2264. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02264>
- Paaßen, B., Morgenroth, T., y Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles*, 76(7), 421-435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Pedraza-Ramírez, I., Musculus, L., Raab, M., y Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 13. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2020.1723122>

- Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., y Williams, D. (2015). Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends. *Games and Culture*, 10(5), 438-462. <https://doi.org/10.1177/1555412014567228>
- Rogstad, E. (2021). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195-213. <https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>
- Roh, S. y Chang, I. (2022). Gender, social stratification, and differences in sports participation among Korean adults: data from the 2019 Korea National Sports Participation Survey. *Journals of Mens Health*, 18(8), 168. <https://doi.org/10.31083/j.jomh1808168>
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., y 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(4), 295-311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>
- Siuttila, M., y Havaste, E. (2019). A pure meritocracy blind to identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 43-74 <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/97/148>
- Tang, W. Y., Reer, F., y Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127-135. <https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Taylor, N., y Stout, B. (2020). Gender and the two-tiered system of collegiate esports. *Critical Studies in Media Communication*, 37(5), 451-465. <https://doi.org/10.1080/15295036.2020.1813901>
- Turner, J. C., Hogg, M. A., Oakes, P. J., Reicher, S. D., y Wetherell, M. S. (1987). *Rediscovering the social group: A self-categorization theory*. Basil Blackwell.
- Vermeulen, L., Nuñez-Castellar, E., y Van-Looy, J. (2014). Challenging the other: Exploring the role of opponent gender in digital game competition for female players. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17(5), 303-309. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.033>
- Yao, S., Ewoldsen, D., Ellithorpe, M., Van Der Heide, B., y Rhodes, N. (2022). Gamer girl vs. girl gamer: stereotypical gamer traits increase men's play intention. *Computers in Human Behavior*, 131. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107217>
- Yusoff, N. H., y Yunus, Y. H. (2021). Male dominant sport: The challenges of esports female athletes. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 29(2), 1415-1429. <https://doi.org/10.47836/pjssh.29.2.35>
- Zolides, A. (2015). Lipstick bullets: Labour and gender in professional gamer self-branding. *Persona Studies*, 1(2), 42-53. <https://doi.org/10.21153/ps2015vol1no2art467>