

eSports en Argentina

Aspectos psicológicos relacionados a los deportes electrónicos

Nahuel Torres
Universidad de Buenos Aires



Guadalupe de la Iglesia
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas
Universidad de Palermo
Universidad de Buenos Aires

¿Qué son los eSports?

Los eSports son un fenómeno mundial y local. Según Vaamonde et al. (2018), los eSports se pueden definir desde una perspectiva de rendimiento como un tipo de actividad deportiva, que hace uso de las tecnologías para competir en videojuegos, en donde las personas son capaces de entrenar y desarrollar diferentes capacidades cognitivas, físicas, psicológicas y técnico tácticas.

eSports en números

US\$1384 millones ganancias

Un 60% se desprende de las inversiones que realizan los *sponsors* y de publicidades, contando con patrocinios que llevan adelante torneos, o representando equipos y marcas que *sponsor*ean a jugadores durante sus *streamings*. Por ejemplo, entre las marcas más importantes se puede mencionar a Logitech, Nike, Red Bull y Mercedes Benz

532 millones de espectadores

La mayor parte se conforma por espectadores de *streamings* via *Twitch*, aunque también se transmiten torneos a través de la plataforma de Youtube, y algunos servicios de internet como Flow poseen sus propios canales de eSports

633 de equipos y 26960 jugadores
(otros reportan más de 35000 equipos)

Esta estimación es aproximativa dado que resulta complejo contar con un registro fehaciente debido a que, al momento, no existe un ente que regule y represente a la comunidad mundial de eSports (tal como ocurre con la FIFA en el fútbol, por ejemplo). Sin embargo, se pueden mencionar los equipos más populares y con más trayectoria a nivel mundial: G2 Esports, FaZe Clan, Team Liquid, Astralis, Koi, Natus Vincere, entre muchos otros (Esports Earnings, 2023). En Argentina, se tiene registro de equipos como Bestia, Kru, 9z, Leviatán, Boca Juniors, River Plate o Malvinas Gaming, entre muchos otros. En relación a los videojuegos más populares en terreno de eSports se encuentran: League of Legends (Riot Games, 2009), Counter Strike: Global Offensive (Valve, 2012), Valorant (Riot Games, 2020), Rocket League (Psyonix, 2015), Fornite (Epic Games, 2017), entre otros (Esports Earnings, 2023).



Dentro de los aspectos psicológicos se destacan algunos intelectuales como la **velocidad de procesamiento**, la **atención**, la **memoria** y la **resolución de tareas** (Campbell et al. 2018; Pedraza-Ramirez et al., 2020; Toth et al., 2020). También se pueden mencionar otros no intelectuales como la **motivación**. Como en cualquier otro deporte, la motivación, resulta fundamental dado que abarca tanto el sentido de competitividad entre los jugadores, la necesidad de superarse a sí mismos y la exploración, así como el establecimiento de vínculos sociales y el sentimiento de pertenencia a un equipo (Bányai, et al, 2019; García-Lanzo et al, 2020). Se ha señalado que la motivación de los jugadores de eSports se asocia a la *performance* de los jugadores (Himmelstein, et al, 2017; Hong, et al, 2023).

Kim et al. (2017) postularon que los equipos se caracterizan por desarrollar una **inteligencia colectiva** que refiere a la habilidad para desempeñar una amplia variedad de tareas juntos y que su presencia predice el rendimiento del grupo. En relación a ello, el rol del **apoyo social** también ha sido como un aspecto a considerarse en estos deportistas (Freeman & Wohn, 2017; Trotter et al., 2021). Una **comunicación** efectiva *in-game* entre los jugadores, con el *coach* y el resto del *staff* puede constituir un aspecto diferencial en el rendimiento del equipo y afectar otros aspectos psicológicos (Bányai, et al, 2019; Bonilla, et al, 2022).

La experimentación de **afectividad negativa** y **estrés**, son otros aspectos psicológicos que involucran la puesta en marcha de **estrategias de afrontamiento** y de **regulación emocional** que pueden afectar el rendimiento (Bányai, et al, 2019; Bonilla, et al, 2022; Himmelstein, et al, 2017; Hong & Connelly, 2022; García-Lanzo et al, 2020; Palachany et al. 2021). Los jugadores pueden entrar en lo que se conoce como estado de *tilteo* que refiere a una espiral descendiente de rendimiento de difícil recomposición y caracterizada por sentimientos de frustración, ira y pánico. Las excesivas horas de entrenamiento, la atención desmedida por los resultados o un manejo inapropiado del estrés pueden derivar en la presencia de **burnout** (Hong et al, 2023; Kower & Quandt, 2020; Pérez-Rubio, et al, 2017; García-Lanzo et al, 2020). Por el contrario, se sabe que el rendimiento puede verse favorecido si los jugadores tienen mayor presencia de **autoeficacia** (Wang et al. 2022), experimentan **emociones positivas** (Behnke et al. 2020) y **estados de flow** (Jang & Byon, 2019; Paz & D'Amelio, 2020).

CONCLUSIÓN

A modo de conclusión, se puede decir que tal como señalan Reitman et al. (2020) la magnitud actual y proyectada del fenómeno de los eSports representa un llamado ineludible a la investigación científica y, en el ámbito aplicado, abre un gran abanico de posibilidades de inserción de psicólogos/as en este mundo deportivo. La generación de conocimientos de tipo científicos y el acompañamiento de profesionales entrenados específicamente para acompañar a los jugadores podrían aportar al crecimiento de esta práctica que resulta sin ninguna duda de gran interés para la población local y mundial.

REFERENCIAS

Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demeterová, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of gambling studies*, 35, 351-365. <https://doi.org/10.1007/s10831-019-0919-5>
Bascón-Sede, A., & Rodríguez-Sánchez, A. R. (2020). Esports and cinema: Antecedents and evolution of the esports industry. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15 (45), 341-352. <https://doi.org/10.32003/cod.2020.15045.021>
Bonilla, J., Chamorro, A., & Ventura, C. (2022). Psychological skills in esports: Qualitative study of individual and team players. *Aloma*, 40(1), 35-41. <https://doi.org/10.7203/Aloma.40.1.3723>
Campbell, M. J., Toth, A. J., Moore, A. P., Kowal, M., & Etnier, C. (2018). eSports: A new window on neurocognitive expertise? *Progress in Brain Research*, 245, 161-174. [https://doi.org/10.1016/S0033-0009\(18\)00067-0](https://doi.org/10.1016/S0033-0009(18)00067-0)
Di Francesco-Donoghue, J., Salente, J., Schmitz, G., & Zittel, H. (2019). Health and Esports: A Review of the Literature. *BMC Open Sport & Exercise Medicine*, 3(1), e000467. <https://doi.org/10.1186/s13047-019-00046-7>
Esports Charts (2023). Esports teams. Retrieved from <https://www.esportscharts.com/teams/>
Francis, M. (2021). Playing to Win: The Global Esports Industry and Key Issues. In R. Kowert & T. Quandt (Eds.), *The Video Game Debate 2* (pp. 66-80). Taylor and Francis. https://doi.org/10.4324/9781032034832_4
Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). Social support in esports: Building emotional and esteem support from instrumental support interactions in a highly competitive environment. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer Human Interaction* (pp. 435-447). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/310859.3131372>
García-Lanzo, S. A. M. U. E. I., Bonilla, J., & Chamorro, A. (2020). The psychological aspects of electronic sports: Tips for sports psychologists. *International Journal of Sport Psychology*, 51(6), 613-625. <https://doi.org/10.1080/02643758.2020.1814372>
Gardner, J. A. (2018, May 3). As esports grows, so does need for esports doctors. *Variety*. Retrieved from <https://variety.com/2018/gaming/news/esports-doctors-1202786749/>
Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legends Players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 1-21. <https://doi.org/10.4018/IJGMS.2017080101>
Hong, H. J., Wilkinson, G., & Rocha, C.M. (2023). The Relationship Between Player Needs Satisfaction, Self-Determination Motivation, and Burnout in Korean Esports Players. *Journal of Gambling Studies*, 39, 223-238. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10128-8>
Jang, W. (William), & Byon, K. E. (2019). Antecedents and consequences associated with esports gameplay. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 21(1), 1-22. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-01-2019-0013>
Kim, Y. J., Engel, D., Woolley, A. W., Lu, J. Y. T., McArthur, N., & Malone, T. W. (2017, February). What makes a strong team? Using collective intelligence to predict team performance in a league of legends. In *2017 ACM conference on computer supported cooperative work and social computing* (pp. 2316-2329). New York, NY: ACM.
Kowert, R., & Quandt, T. (2021). The Video Game Debate 2: Taylor and Francis. https://doi.org/10.4324/9781032034832_4
Newson (2022). Global Esports and Live Streaming Market Report 2022. Newson.
Oh, Y., & Yang, S. (2019). Defining e-sports and e-sporting: Paper presented at the Meaningful Play 2019 Conference, October 21-23, 2019, East Lansing, MI. Retrieved from https://meaningfulplay.msu.edu/meaningful2019/02/10/09_42.pdf
Orme, S. (2021). Playing to Win: The Global Esports Industry and Key Issues. In R. Kowert & T. Quandt (Eds.), *The Oxford Handbook of Film and Media Studies*. Oxford University Press.
Palachany, T., Sharma, M. K., Saha, M., & Kachhara, D. M. (2021). Influential of Esports on career: A systematic review. *Industrial Management Journal*, 29(2), 191. <https://doi.org/10.1039/c9im00049a>
Paz, G. & D'Amelio, T. (2020). El estado de flow como un posible indicador de un mejor rendimiento en los esports. Trabajo presentado en el XV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, Buenos Aires.
Pedraza-Ramirez, L., Morcillo, L., Rabal, M., & Liberman, E. (2020). Seeking the competitive edge for esports players: A systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/15442039.2020.1812733>
Pérez-Rubio, C., González, J., & García de los Fayos, E. J. (2017). Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 17(1), 41-50.
Reitman, J. G., Anderson-Cook, M. J., Wu, M. L., Lee, J. S., & Sarrafian, C. (2020). Esports research: A heuristic review. *Games and Culture*, 15(1), 35-50. <https://doi.org/10.1177/1545432419880944>
Roel, A. (2018). Videogames: entre el aprendizaje digital y el deporte electrónico. In *X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XV Jornadas de Investigación del MERCOSUR*. Facultad de Psicología Universidad de Buenos Aires.
Statista (2022). Industria de los eSports en el mundo - Datos estadísticos. Statista.
Toth, A. J., Rambsbotham, N., Kowal, M., & Campbell, M. (2020). Emerging Evidence Supporting the Cognitive Link between Exercise and Esport Performance: A Dual Systematic Review. *Brain Sciences*, 10, 859. <https://doi.org/10.3390/brainsci10110859>
Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Roush, D. R., & Polman, R. (2021). Social support, self-regulation, and psychological skill use in e-sports. *Frontiers in Psychology*, 12, 722030. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.722030>
Vaamonde, A. G. N., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada a la Deporte y al Género*, 20(1), 1-14. <https://doi.org/10.5593/revista20180102>
Wang, C. M., Hong, J. C., Ye, J. H., & Ye, J. N. (2022). The relationship among gameplay self-efficacy, competition anxiety, and the performance of esports players. *Entertainment Computing*, 42, 100489. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100489>