

XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVII Jornadas de Investigación. XVI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. II Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. II Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2020.

# **El estado de flow como un posible indicador de un mejor rendimiento en los esports.**

Paz, Gabriel y D'Amelio, Tomas.

Cita:

Paz, Gabriel y D'Amelio, Tomas (2020). *El estado de flow como un posible indicador de un mejor rendimiento en los esports. XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVII Jornadas de Investigación. XVI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. II Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. II Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-007/360>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/etdS/Xp4>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# EL ESTADO DE FLOW COMO UN POSIBLE INDICADOR DE UN MEJOR RENDIMIENTO EN LOS ESPORTS

Paz, Gabriel; D'Amelio, Tomas  
NeuroTransmitiendo. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

Actualmente, son escasas las investigaciones sobre los Esports y los factores psicológicos que intervienen durante el juego y que pueden afectar el rendimiento de sus jugadores. Este trabajo busca, en primera instancia, determinar si los jugadores de Esports ("Counter-Strike: Global Offensive") logran experimentar Estado de Flow durante dicha actividad. Además, se evaluó si el rendimiento de los jugadores mejora en función de si entran o no en este estado. Finalmente, se indagó si los jugadores que logran acceder a dicho estado tienen una experiencia subjetiva más satisfactoria que aquellos que no lo logran. Con este propósito, se llevó a cabo una encuesta online (n=280) utilizando una Escala del Estado de Flow, Cuestionario de Habilidad Percibida, y un Cuestionario de Experiencia Óptima después de que hubieran jugado su última partida. La principal hipótesis de esta investigación es que el Esport "Counter-Strike: Global Offensive" permite que sus jugadores entren en Estado de Flow. De acuerdo con el análisis de los resultados obtenidos se comprobó que el 63.74% de los participantes encuestados entraron en Estado de Flow. Esto permitirá ampliar los conocimientos acerca de los Esports en pos de mejorar su experiencia y el rendimiento de sus jugadores.

## Palabras clave

Flow - Esports - Rendimiento - Experiencia Óptima

## ABSTRACT

### FLOW STATE AS A POSSIBLE INDICATOR OF BETTER PERFORMANCE IN ESPORTS

Currently, there is little research on Esports and the psychological factors that intervene during the game and that can affect the performance of its players. The objective of this work, in the first instance, is to determine if Esports players ("Counter-Strike: Global Offensive") manage to experience Flow State during said activity. In addition, it was evaluated whether the performance of the players improves based on whether or not they enter this state. Finally, it was investigated if the players who manage to access this state have a more satisfactory subjective experience than those who do not. For this purpose, an online survey (n = 280) was conducted using a Flow State Scale, Perceived Ability Questionnaire, and an Optimal Experience Questionnaire after they had played their last game. The main hypothesis of this research is that the Esport "Counter-Strike: Global Offensive"

allows its players to enter the State of Flow. According to the analysis of the results obtained, it was found that 63.74% of the surveyed participants entered the Flow State. This will expand the knowledge about Esports in a position to improve your experience and the performance of your players.

## Keywords

Flow - Esports - Performance - Optimal Experience

## BIBLIOGRAFÍA

- Banos, R. M., Botella, C., Alcaniz, M., Liano, V., Guerrero, B., & Rey, B. (2004). Immersion and emotion: Their impact of sense of presence. *CyberPsychology and Behavior*, 7, 734-741
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of gambling studies*, 35(2), 351-365.
- Brockmyer, J. H., Fox, C. M., Curtiss, K. A., McBroom, E., Burkhart, K. M., & Pidruzny, J. N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire: A measure of engagement in video game-playing. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 624-634.
- Calvillo-Gámez, E. H., Cairns, P., & Cox, A. L. (2015). Assessing the core elements of the gaming experience. In *Game user experience evaluation* (pp. 37-62). Springer, Cham.
- Calvo, T. G., Castuera, R. J., Ruano, F. J. S. R., Vaillo, R. R., & Gimeno, E. C. (2008). Psychometric properties of the Spanish version of the Flow State Scale. *The Spanish Journal of Psychology*, 11(2), 660-669.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York: Harper Perennial.
- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I. S. (1988). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). The flow experience and its significance for human psychology.
- Csikszentmihalyi, M., & Larson, R. (1987). Validity and reliability of the experience-sampling method. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 175, 526-536.
- Csikszentmihalyi, M., & LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56, 815-822.
- Fernández Macías, M. Á., Godoy-Izquierdo, D., Jaenes Sánchez, J. C., Bohórquez Gómez-Millán, M. R., & Vélez Toral, M. (2015). Flow y rendimiento en corredores de maratón.

- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*.
- Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 9(2), 1-21.
- Jackson, S. A. (1993). Elite athletes in flow: The psychology of optimal sport experience. *Dissertation Abstracts International*, 54, 124.
- Jackson, S. A. (1996). Toward a conceptual understanding of the flow experience in elite athletes. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 1, 67-76.
- Jackson, S. A., & Csikszentmihalyi, M. (2002). *Fluir en el deporte. Claves para las experiencias y actuaciones óptimas* (Vol. 70). Editorial Paidotribo.
- Jackson, S. A., & Eklund, R. C. (2002). Assessing flow in physical activity: the flow state scale-2 and dispositional flow scale-2. *Journal of sport & exercise psychology*, 24(2).
- López-Torres, M., Torregrosa, M., & Roca, J. (2007). Características del "flow", ansiedad y estado emocional, en relación con el rendimiento de deportistas de élite. *Cuadernos de Psicología del deporte*, 7(1), 25-44.
- McAuley, E., Duncan, T., & Tammen, V. V. (1989). Psychometric properties of the Intrinsic Motivation Inventory in a competitive sport setting: A confirmatory factor analysis. *Research quarterly for exercise and sport*, 60(1), 48-58.
- Mesurado, B. (2008). Validez Factorial y Fiabilidad del Cuestionario de Experiencia Óptima (Flow) para niños y adolescentes. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación-e Avaliação Psicológica*, 1(25), 159-178.
- Moneta, G. B., & Csikszentmihalyi, M. (1996). The effect of perceived challenges and skills on the quality of subjective experience. *Journal of personality*, 64(2), 275-310.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2014). The concept of flow. In *Flow and the foundations of positive psychology* (pp. 239-263). Springer, Dordrecht.
- Ramis, Y., Torregrosa, M., Viladrich, C., & Cruz, J. (2010). Adaptación y validación de la versión española de la Escala de Ansiedad Competitiva SAS-2 para deportistas de iniciación. *Psicothema*, 22(4), 10004-10009.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2002). Overview of self-determination theory: An organismic-dialectical perspective. In E. L. Deci & R. M. Ryan (Eds.), *Handbook of self-determination research*. (pp. 3-33). Rochester, NY: University of Rochester Press.
- Singer, M. J., & Witmer, B. G. (1999). On selecting the right yardstick. *Presence*, 8, 566-573.
- Smith, R. E., Smoll, F. L., Cumming, S. P., & Grossbard, J. R. (2006). Measurement of multidimensional sport performance anxiety in children and adults: The Sport Anxiety Scale-2. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 28(4), 479-501.
- Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).
- Wirth, W., Hartmann, T., Bocking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Schramm, H., et al. (2007). A process model of the formation of spatial presence experiences. *Media Psychology*, 9, 493-525.