

XV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXX Jornadas de Investigación. XIX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. V Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional V Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2023.

# Esports en Argentina: aspectos psicológicos relacionados a los deportes electrónicos.

Torres, Nahuel y De La Iglesia, Guadalupe.

Cita:

Torres, Nahuel y De La Iglesia, Guadalupe (2023). *Esports en Argentina: aspectos psicológicos relacionados a los deportes electrónicos*. XV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXX Jornadas de Investigación. XIX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. V Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional V Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-009/936>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ebes/E6P>

*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>.*

# ESPORTS EN ARGENTINA: ASPECTOS PSICOLÓGICOS RELACIONADOS A LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

Torres, Nahuel; De La Iglesia, Guadalupe

CONICET - Universidad de Palermo - Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

En este trabajo se describe el fenómeno de los eSports o deportes electrónicos a nivel mundial y local. Actualmente, las ganancias generadas en el sector rondan los US\$1384 millones, las audiencias constituyen aproximadamente 532 millones de espectadores, existen aproximadamente 633 de equipos de eSports (aunque otros reportan más de 35000 equipos) y aproximadamente 26960 jugadores. Dado este contexto, se han delimitado aspectos vinculados a la salud física y mental relevantes en cuanto al bienestar y el rendimiento de los jugadores. Dentro de los físicos se puede mencionar el entrenamiento de habilidades como la coordinación visomotriz, la velocidad de reacción y el cuidado ante posibles lesiones (mano, muñeca, gamer thumb, vista, cuello, espalda). Dentro de los aspectos psicológicos se destacan algunos intelectuales como la velocidad de procesamiento, la atención, la memoria y la resolución de tareas, y otros no intelectuales como la motivación, la inteligencia colectiva, el apoyo social, la comunicación, la afectividad negativa, el estrés, el afrontamiento, la regulación emocional, el burnout, la autoeficacia, las emociones positivas y los estados de flow. El fenómeno de los eSports representa un llamado ineludible a la investigación científica y a la inserción de psicólogos/as en este mundo deportivo.

## Palabras clave

Esports - Deportes electrónicos - Gaming - Videojuegos

## ABSTRACT

### ESPORTS IN ARGENTINA: PSYCHOLOGICAL ASPECTS RELATED TO ELECTRONIC SPORTS

This paper describes the phenomenon of eSports or electronic sports globally and locally. Currently, the revenues of the industry reach around US\$1384 million, audiences consist of approximately 532 million viewers, there are approximately 633 eSports teams (although others report more than 35000 teams) and approximately 26960 players. Given this context, aspects related to physical and mental health relevant to the well-being and performance of players have been identified. Within the physical aspects it may be mentioned: training of skills such as visual-motor coordination, reaction speed, and the care for possible injuries (hand, wrist, gamer thumb, eyesight, neck, back). Within the psychological aspects, there are intellectual ones such as processing speed, attention, memory and task solution, and non-intellectual such as motivation, collective intelligence, so-

cial support, communication, negative affectivity, stress, coping, emotional regulation, burnout, self-efficacy, positive emotions and flow states. The phenomenon of eSports represents an inescapable call to scientific research and the inclusion of psychologists in this sports world.

## Keywords

Esports - Electronic sports - Gaming - Video games

## BIBLIOGRAFÍA

- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of gambling studies*, 35, 351-365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-0987-8>
- Bascón-Seda, A., & Rodríguez-Sánchez, A. R. (2020). Esports y ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15 (45), 341-352. <https://doi.org/10.12800/ccd.2020.15045.021>
- Behnke, M., Gross, J. J., & Kaczmarek, L. D. (2020). The role of emotions in esports performance. *Emotion*, 20(2), 262-273. <https://doi.org/10.1037/emo0000646>
- Bonilla, I., Chamarro, A., & Ventura, C. (2022). Psychological skills in esports: Qualitative study of individual and team players. *Aloma*, 40(1), 35-41. <https://doi.org/10.7238/a.v40i1.3723>
- Campbell, M. J., Toth, A. J., Moran, A. P., Kowal, M., & Exton, C. (2018). eSports: A new window on neurocognitive expertise? *Progress in brain research*, 240, 161-174. <https://doi.org/10.1016/bs.pbr.2018.07.001>
- Di Francisco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). Health and Esports: A Review of the Literature. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 5(1), e000467. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2018-000467>
- Esports Charts (2023). Esports teams statistics. Recuperado de <https://escharts.com/teams>
- Francis, M. (2021). Playing to Win: The Global Esports Industry and Key Issues. En R. Kowert & T. Quandt (Eds.), *The Video Game Debate 2* (pp. 66-80). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9780429348312-4>
- 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 in Play* (pp. 435-447). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3130859.3131372>

- García-Lanzo, S., Bonilla, I., & 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/10.7352/IJSP.2020.51.613>
- Gaudiosi, J. (2018, May 3). *As esports grows, so does need for esports doctors*. Variety. Retrieved from <https://variety.com/2018/gaming/features/esports-doctor-1202796749>.
- 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*, 9(2), 1-21. <https://doi.org/10.4018/ijgcms.2017040101>
- Hong, H. J., & Connelly, J. (2022). High e-Performance: esports players' coping skills and strategies. *International Journal of Esports*, 2(2).
- Hong, H.J., Wilkinson, G. & Rocha, C.M. (2023). The Relationship Between Basic Needs Satisfaction, Self-determined Motivation, and Burnout in Korean Esports Players. *Journal of Gambling Studies* 39, 323-338. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10132-8>
- Jang, W. (William), & Byon, K. K. (2019). Antecedents and consequence associated with esports gameplay. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 21(1), 1-22. <https://doi.org/10.1108/ijms-01-2019-0013>
- Kim, Y. J., Engel, D., Woolley, A. W., Lin, J. Y. T., McArthur, N., & Malone, T. W. (2017, February). What makes a strong team? Using collective intelligence to predict team performance in League of Legends. In *Proceedings of the 2017 ACM conference on computer supported cooperative work and social computing* (pp. 2316-2329).
- Kowert, R., & Quandt, T. (2021). *The Video Game Debate 2*. Taylor and Francis.
- Newzoo (2022). *Global Esports & Live Streaming Market Report 2022*. Newzoo.
- Oh, Y., & Yang, S. (2010). Defining exergames and exergaming. Paper presented at the Meaningful Play 2010 Conference, October 21-23, 2010, East Lansing, MI. Retrieved from [https://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010\\_paper\\_42.pdf](https://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_42.pdf)
- Orme, S. (2021). Playing to Win: The Global Esports Industry and Key Issues. In R. L. Rutzky & K. R. Brown (Eds.), *The Oxford Handbook of Film and Media Studies*. Oxford University Press.
- Palanichamy, T., Sharma, M. K., Sahu, M., & Kanchana, D. M. (2021). Influence of Esports on stress: A systematic review. *Industrial Psychiatry Journal*, 29(2), 191. [https://doi.org/10.4103/ipj.ipj\\_87\\_20](https://doi.org/10.4103/ipj.ipj_87_20)
- 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 XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, Buenos Aires.
- 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*, 1-34. <https://doi.org/10.1080/1750984x.2020.1723>
- Pérez-Rubio, C., González, J., & Garcés 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-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50. <https://doi.org/10.1177/1555412019838094>
- Roel, A. (2018). Videojuegos: entre el aprendizaje digital y el deporte electrónico. In *X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires.
- Statista (2022). *Industria de los eSports en el mundo - Datos estadísticos*. Statista.
- Toth, A. J., Ramsbottom, N., Kowal, M., & Campbell, M. (2020). Converging 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., Poulus, D. R., & Polman, R. (2021). Social support, self-regulation, and psychological skill use in e-athletes. *Frontiers in psychology*, 12, 722030. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021>.
- 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 al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/10.5093/rpadef2018a2>
- 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>