



INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN
EN INFORMÁTICA - LIDI



/07

Aspectos de Psicología y Comunicación

Clase 1

Sobre el por qué de una psicología aplicada a los esports

Equilibrio personal, organizacional y deportivo.
Rendimiento. Centros de entrenamiento.
Retroalimentación. Clima organizacional.

Qué y quiénes investigan en psicología aplicada a los esports

Análisis temático. Publicaciones. Abordajes educativos. Situación nacional.



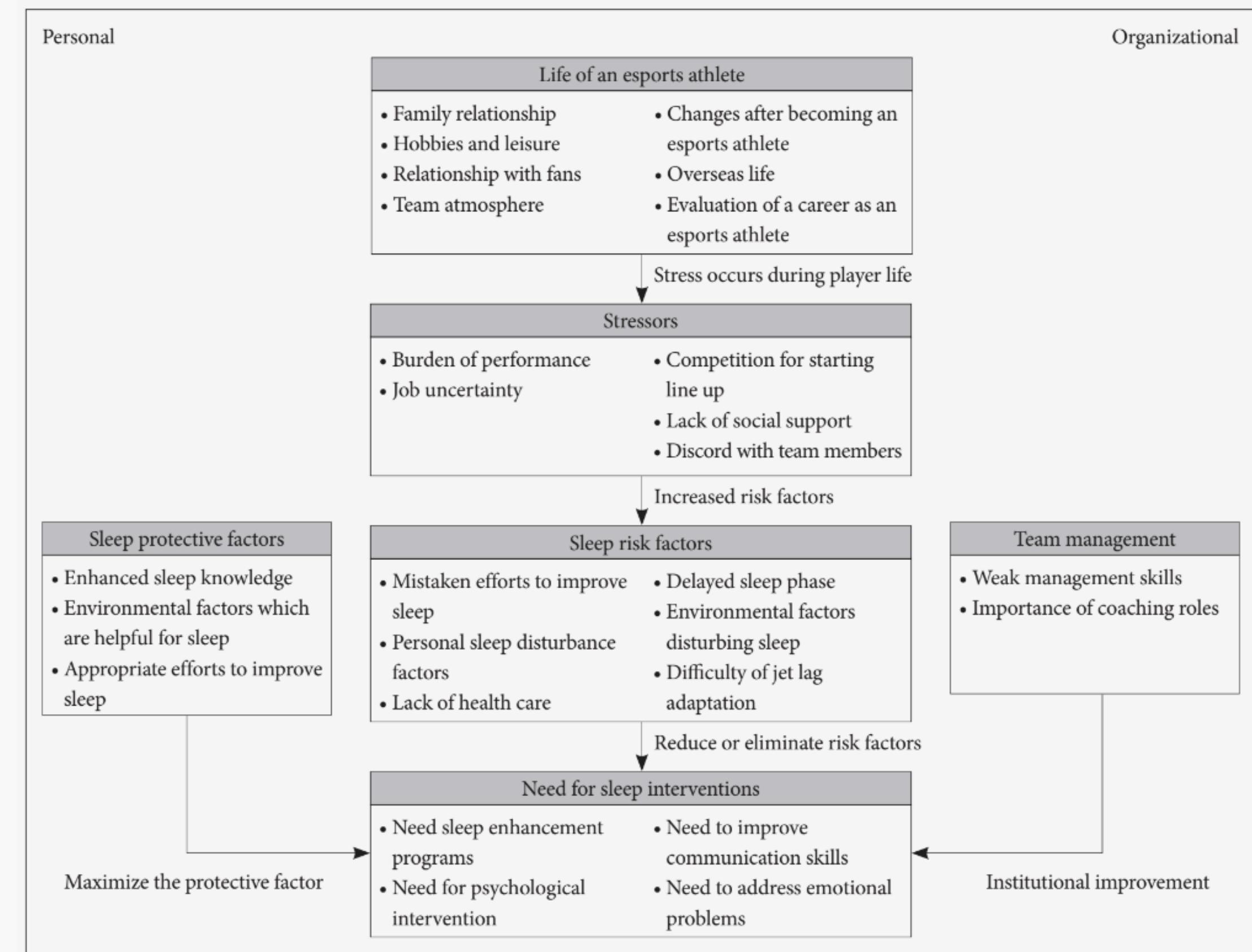
"lo he considerado un **sacrificio** que he hecho por el equipo y por mí mismo. Y creo que cuando se trata de perseguir tus pasiones, eres tú quien decide si merece la pena el sacrificio". Benedict "hyhy" Lim, 2011, luego de dejar los estudios para participar del The International de DOTA2 a pesar de no contar con el apoyo de su familia.



**¿Por qué
existe una
psicología
aplicada a los
esports?**

LA VIDA DEL ATLETA

En palabras de Alejo García Naveira, "hay que tener en cuenta que la respuesta a si los esports se tratan de un deporte o no, posiblemente no esté tanto en un plano científico de la psicología u otras ciencias de la salud", pero lo que no podemos negar es que se trata de una actividad de **rendimiento humano** donde intervienen **variables de índole personal, psicológica, cognitiva, social, física y técnico-táctica**. Y, si bien los ámbitos de actuación, población, funciones y objetivos propios de nuestra Psicología del Deporte se adaptan al sector de los esports, no hay que olvidar, principalmente, que se trata de **personas**, y tras ellas hay una puja por el equilibrio personal, organizacional y deportivo.

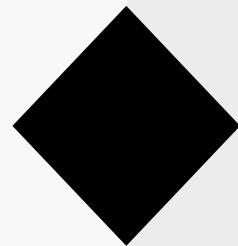


Equilibrio personal / organizacional

La vida del jugador no se agota en la persecución de un rendimiento óptimo, sino que exige constantemente un equilibrio entre las **relaciones familiares**, con sus fuertes expectativas y necesidades, las propias **aficiones**, el **clima laboral** del equipo/organización, el **cambio constante** - viajes, traspasos, el idioma-, **autoevaluación** de la carrera profesional.

Factores estresores durante la vida del jugador

El estrés puede tener efectos negativos sobre la salud mental y la calidad del sueño. El **miedo al futuro**, la **inestabilidad laboral**, la **falta de apoyo social** y la **constante competencia** por el puesto pueden causar situaciones de estrés además de deteriorar las relaciones entre compañeros. Esto último, muchas veces debido a la falta de habilidades de comunicación o control emocional por su corta edad.

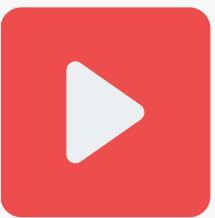


Angustia emocional

"... solían ser estudiantes antes de empezar su carrera, y la mayoría de ellos optaron por abandonar sus estudios para convertirse en profesionales del deporte electrónico". Esto conlleva habitualmente la oposición familiar, aunque el nivel de apoyo termina dependiendo del éxito que consigan en el corto plazo. Retomando a Lee, "los deportistas experimentan **angustia emocional por críticas en redes sociales**, pero también por las críticas internas de su **ambiente familiar y laboral**, afectando no solo su rendimiento, sino la calidad de sus relaciones interpersonales".

Detrás de las declaraciones de Hyhy en la previa a su participación en The International 2011, no sólo había un descontento familiar, sino también una reciente ruptura amorosa y una abandono de la educación formal. El jugador, literalmente, tenía **la expectativa de ganar** -uno de los peores objetivos posibles- para solucionar todos sus problemas (personales, profesionales y económicos).





Hyhy

Free to play

The International
Dota2





Maokai

RNG vs EDG

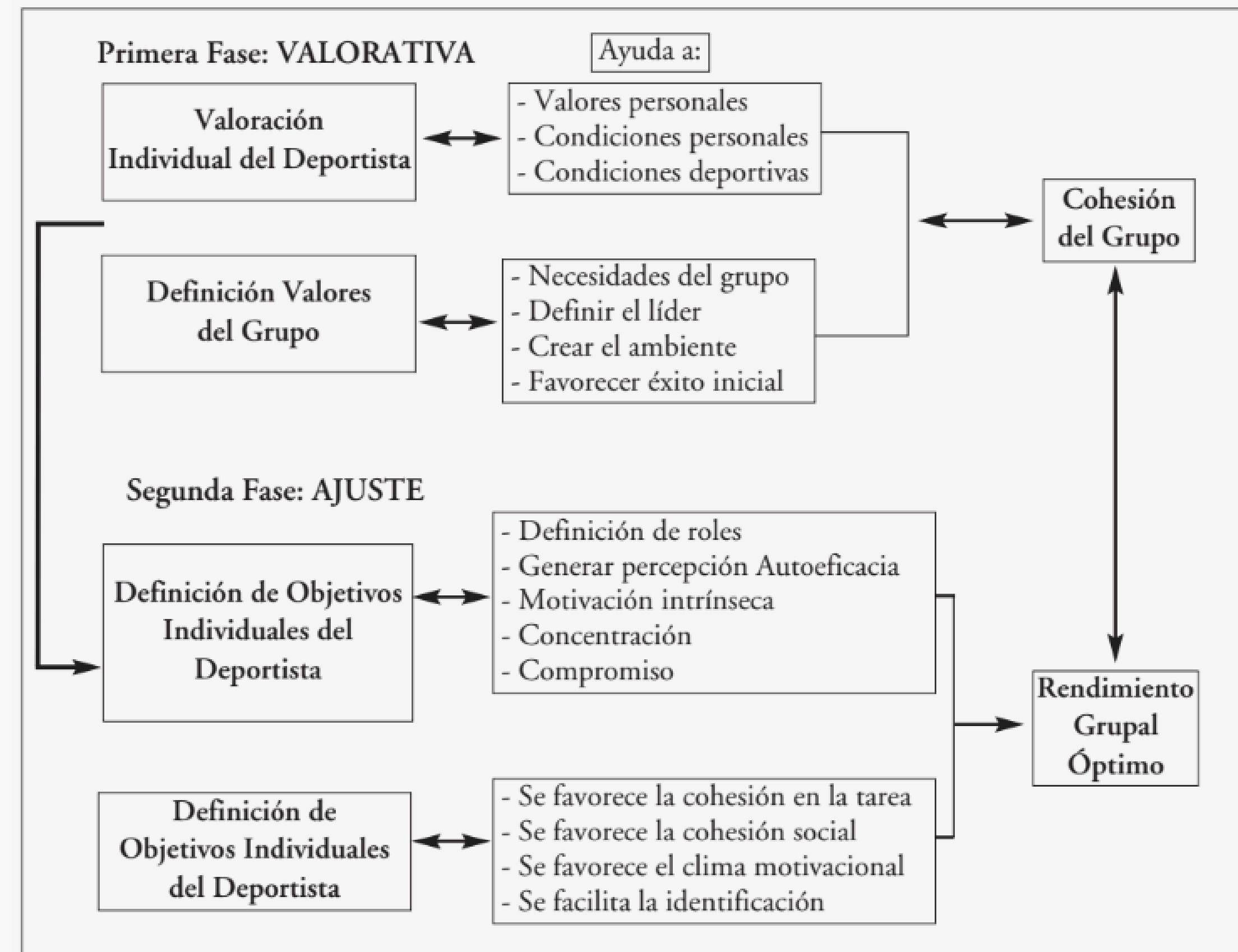
League of Legends
LPL 2022



Falta de habilidades

“Los directores de equipo y entrenadores tienen un papel crucial, pero a menudo carecen de habilidades profesionales para manejar conflictos y apoyar a los jugadores. Es esencial que los miembros del staff puedan ayudar a sus jugadores a lidiar con el estrés del sector y las críticas recibidas”. Ahí es donde entra el trabajo del psicólogo con el staff. Un **trabajo psicoeducativo** paralelo que busca **solventar esa carencia de capacidades de mediación** o asesoramiento que muchas veces vemos en los entrenadores y que afectan negativamente la efectividad de sus intervenciones.

En tanto consideremos al deporte electrónico como una actividad humana, social, competitiva y reglada, podemos acordar que resulta fundamental una mirada interdisciplinar que abogue tanto por la valoración del individuo como la del grupo. En palabras de Gonzalez Hernandez y Garcés de los Fayos Ruiz, es indispensable pensar un dispositivo que trabaje sobre los **valores** y las **condiciones personales** del deportista, sin por ello desmerecer la necesaria definición de valores grupales que permitan la cohesión del equipo en busca de un rendimiento óptimo. Definición de **objetivos** inteligentes, como vimos en módulos anteriores, de cierta **claridad en la tarea**, en una figura de **liderazgo** que evoque **compromiso** en el conjunto, etc.



FEEDBACK



La recopilación de comentarios representa una fase esencial en los procesos de iteración, desde las charlas técnicas post-competencia hasta los informes de cierre de los eventos -torneos, exposiciones, convenciones-. Cualquiera sea la vía de retroalimentación, resulta esencial contar con percepciones y **opiniones que guíen las acciones correctivas posteriores**, contribuyendo a clarificar aspectos que pueden haber pasado desapercibidos en las etapas previas. A diferencia de los KPI, **no solo se limita a la retroalimentación cuantitativa**, sino que también se enfoca en la **calidad de la experiencia** del participante, los factores estresores, las expectativas y las autopercepciones en relación a nuestras propias fortalezas, debilidades e inseguridades.

CLIMA ORGANIZACIONAL

"La forma de comportarse de un individuo dentro de una organización no depende solamente de sus características personales, sino también de la forma en que éste percibe los componentes de la misma". Como concepto, refiere al **ambiente generado por las emociones de los miembros de un grupo**, y en ese sentido ayuda a prevenir el desarrollo de actividades negativas o evaluar las fuentes de conflicto, estrés e insatisfacción que contribuyen a estas. En su abordaje entran en juego cuestiones relacionadas con la **responsabilidad, el conocimiento** de la estructura, la claridad de las **tareas**, el **entorno** laboral y el estilo de **liderazgo**.





KenZhu

Make/Break

League of Legends
LPL 2021



Diplomatura en Deportes Electrónicos UNLP | 2024

CENTROS DE ENTRENAMIENTO vs GAMING HOUSE

La transición del modelo de entrenamiento en gaming houses al de training facilities también responde a una intervención del ámbito de la psicología, pensado exclusivamente para favorecer la **separación de la vida profesional y la personal**, reduciendo la tensión emocional que se puede generar al compartir un mismo espacio por 24 horas con compañeros y entrenadores. Desprenderse de este modelo permite a los jugadores desarrollar habilidades básicas para la vida diaria como responsabilidad y pensamiento crítico (Goudas, 2010)

Qué y quiénes investigan en una psicología aplicada a los esports

Análisis temático sobre Psicología y profesionales en esports

2012-2020 (n = 24)



Alejo García-Naveira, Eva León Zarceño & Carlos González García (2021) Psicología y gamers profesionales en esports: análisis temático y agenda de investigación. Colegio Oficial de la Psicología, Madrid, España; Universidad Miguel Hernández, Elche, España

BENEFICIOS COGNITIVOS

La Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico publicó en 2018 un informe titulado **Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión**, donde -por su parte- distinguieron un total de 26 artículos entre los años 2012 y 2018, según 3 criterios fundamentales: a) provenir de **revistas o congresos** científicos - profesionales, b) abordar **beneficios comportamentales** del uso de los videojuegos y/o esports, excluyendo los estudios sobre trastornos o psicopatologías y c) integrar géneros con demostrada **popularidad**.

Capacidades cognitivas

"el uso de los videojuegos mejora la **memoria de trabajo**, la **flexibilidad cognitiva** y la **búsqueda visual** de los usuarios. Mejoran la habilidad multitarea, la habilidad para **procesar información periférica** y la habilidad para procesar la **comunicación verbal**"

Habilidades psicológicas

Experiencias motivadas por las relaciones sociales y la exploración, donde los videojuegos proveen al jugador un espacio para experimentar y pertenecer a un grupo, obtener **apoyo social**. En muchos casos, representa una actividad que ocupa un espacio importante, pero sin interferir con otros aspectos importantes de la vida. A través de la práctica de los esports, los jugadores tienden a mejorar la **autorregulación emocional**, la **autoestima** y la **comunicación**.

Desarrollo de valores

Cierta confirmación sobre cómo los videojuegos cooperativos influyen en las **intenciones colectivas**, siendo una forma de entrenamiento que puede **favorecer el trabajo en equipo** en la vida real.

Hasta 2020

Un pequeño número de publicaciones oficiales abordaba los deportes electrónicos con su eje principal puesto en aspectos psicológicos. Según Bascon-Seda y Rodrigues Sanchez (2020), de 106 artículos publicados entre 2008 y 2019, solo 22 tenían que ver con “la salud de los jugadores”. Y, quienes lo hacían, solían girar en torno a cuestiones de **rendimiento**, identificación de **conductas adictivas** o beneficios **cognitivos/sensoriales**.



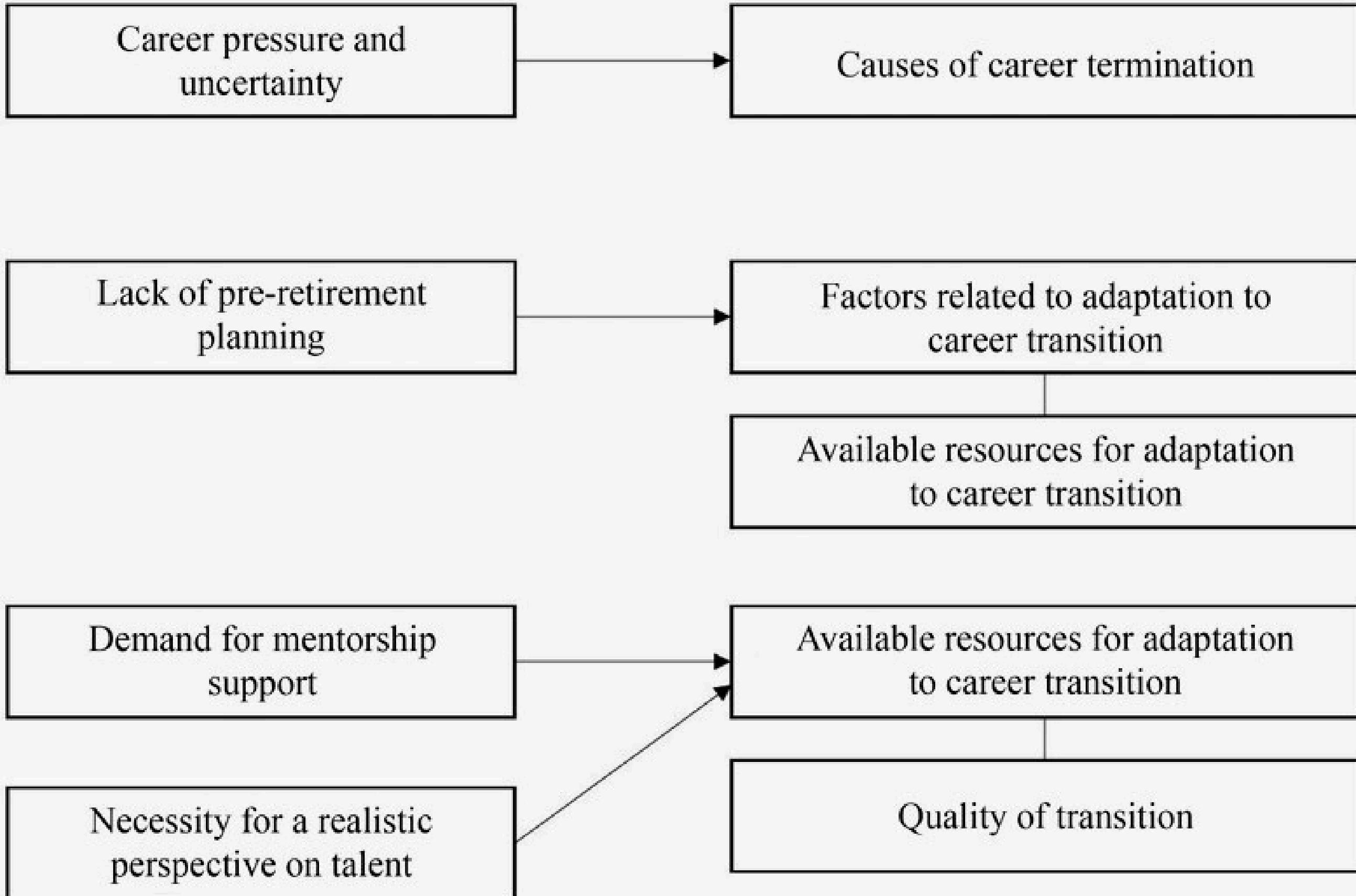
A partir de 2020

Investigaciones orientadas al retiro profesional

Algo que cobra especial sentido si pensamos, como vimos durante el primer módulo de esta Diplomatura, en la temprana profesionalización de los deportes electrónicos en Asia - principalmente en Corea del Sur ante la creación de la KeSPA- es la cuestión del "retiro profesional". Para este 2024, muchos de aquellos primeros jugadores reconocidos como atletas profesionales hoy llevarían casi 25 años en el sector.

De repente, autores como Hee Jung Jong y Seung Hang Hong (Transitioning out of esports, 2023), Yupei Zhao (The continuity of esports athletes career, 2024) o Andres Ramos (Navigating the unknown: a narrative exploration of career pathways in esports, 2024) empezaron a visibilizar una problemática muchas veces naturalizada: la **ausencia de planes de retiro** para muchos de los grandes jugadores de esports.

Identified themes



Conceptual model of adaptation to career transition

Program Focus Area(s)	Program Type	Number of Programs within Focus Area	% of Focus Area Specific for Program Type	% of Focus Area across all Programs (n = 95)
Administration/Business/ Economics/Entrepreneurship/ Event Management/ Management/Marketing	Bachelor's Degrees	29	82.9%	80.0%
	Master's Degrees	8	61.5%	
	Technical Degrees	5	55.6%	
	Certificates	22	81.5%	
	Undergrad Minors	12	92.3%	
Broadcasting/Communication/ Media/Production/Public Relations	Bachelor's Degrees	4	11.4%	15.8%
	Master's Degrees	3	23.1%	
	Technical Degrees	2	22.2%	
	Certificates	4	14.8%	
	Undergrad Minors	2	15.4%	
Coaching/Performance/ Sport Science	Bachelor's Degrees	3	8.6%	12.6%
	Technical Degrees	3	33.3%	
	Certificates	5	18.5%	
	Undergrad Minors	1	7.7%	
Game Design/Information Technology	Bachelor's Degrees	6	17.1%	10.5%
	Master's Degrees	1	7.7%	
	Certificates	3	11.1%	
General Esports	Master's Degrees*	1	7.7%	3.2%
	Technical Degrees	1	11.1%	
	Certificates*	1	3.7%	
Gambling	Bachelor's Degrees	1	2.9%	1.1%

Esports Business/ Management	The Business of Esports; Managing Esports; E-sport League Operations	88 (21.8%)
Introduction to/History of Esports	Introduction to the Esports Ecosystem; Overview of Esports	53 (13.1%)
Esports Media Production/ Communication	Media & Broadcasting in Esports; Esports Gaming & Digital Media	50 (12.4%)
Esports Event/Venue Management	Esports Event Management; Esports Project Management: Live Events	43 (10.6%)
Esports Performance/ Coaching	Intro. to Esports Coaching; Game Analysis; Skills & Strategy Development	32 (7.9%)
Video Game Design/ Studies	Introduction to Game Design; Game Development; Intro. to Game Studies	27 (6.7%)
Esports Internship/ Practicum	Esports Professional Immersion; Esports Management Practicum	26 (6.4%)
Esports Marketing/ Branding	E-sports Marketing & Branding; Marketing in Esports	22 (5.4%)
Esports Ethics/Law/ Governance	Esports Integrity Regulation & Risk; Advanced Law for Esports Orgs.	19 (4.7%)
Esports Trends/Current Issues	Contemporary Issues in Esports; Esports Industry Trends	19 (4.7%)
Esports Sociology	Sociological Impact of E-sports; Esports in Society; Esports Sociology	9 (2.2%)
Esports Capstone/Thesis/ Dissertation	Capstone in E-sports; Dissertation; Thesis; Masters Project	8 (2.0%)
Esports Medicine/Health	Esports Injuries & Rehabilitation; Health & Wellbeing for Esports Comp.	5 (1.2%)
Esports Research Methods	Research Methods and Esports Data; Methods in Esports Research	3 (0.7%)

En la sumatoria total de los cursos / asignaturas de los programas de estudio hasta 2021, el abordaje de la **gestión de negocio** representaba el 21% de la currícula. El 8% de las asignaturas respondían a la lógica de rendimiento competitivo, mientras que **sólo el 1.2% se centraba en el bienestar de los deportistas.**

La Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina se pronunció “oficialmente” al ofrecer un curso certificado bajo el nombre “Variables psicológicas entre los esports y los deportes electrónicos” (Julián de Muria, 2021), donde postularon la importancia del abordaje en términos psi sobre la **ansiedad**, la **motivación** y la **comunicación** de los jugadores.

Asimismo, validaron los trabajos de la consultora UPMIND, que trabajaba desde una psicología deportiva tradicional, basada en la **reconstrucción cognitiva**, el **aprendizaje por observación** y el establecimiento de **metas inteligentes**.

