



Exploración de habilidades socioemocionales en jugadores de esports de CDMX, Puebla y Querétaro

Exploration of socio-emotional skills in esports players from CDMX, Puebla and Querétaro



Lic. Freddy Hernández Estrada¹
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (México)
freddyhumberto.hernandez@upaep.edu.mx
Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6526-9850>

Dra. Lourdes Mateos Espejel²
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (México)
marialourdesesther.mateos@upaep.mx
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6969-7841>

Recibido: 3 de octubre de 2022
Aceptado: 15 de octubre de 2022
Publicado: 31 de diciembre de 2022

Received: October 3rd, 2022
Accepted: October 15th, 2022
Published: December 31st, 2022



Videopresentación



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2704>

Cómo citar: Hernández Estrada, F. & Mateos Espejel, L. (2022). Exploración de habilidades socioemocionales en jugadores de esports de CDMX, Puebla y Querétaro. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2704>

¹ Estudiante de la Licenciatura en Comunicación y Medios Digitales. Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla. La presente investigación forma parte de su proyecto de tesis, por lo que participa como primer autor al definir el tema, desarrollo de perspectiva teórica, recolección de datos e interpretación de resultados y conclusiones.

² Catedrática de la Escuela de Comunicación y Medios Digitales. Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla. Participa como segunda autora por contribuir al desarrollo de la revisión de la literatura, estrategia metodológica y análisis de resultados.

RESUMEN

Este trabajo tiene el objetivo de explorar las experiencias de los jóvenes, de 18 a 26 años de Ciudad de México, Puebla y Querétaro en deportes en juegos electrónicos para identificar las habilidades socioemo-

cionales que se desarrollan a partir de la interacción entre los participantes. Mediante una investigación de alcance exploratorio y tomando como base a la fenomenología y etnografía como metodologías selecciona-

das, se genera una aproximación a la definición de las habilidades mencionadas. Los resultados sugieren que las habilidades socioemocionales en los esports surgen por la confianza que los jugadores requieren desarrollar para la continuidad del juego, el establecimiento de obligaciones asumidas por voluntad propia. Se concluye que, dentro y fuera del juego, se conforma un espacio

donde el desenvolvimiento psicológico de los participantes se traduce en motivación y la empatía.

Palabras-clave: Esports, habilidades, socioemocionales

ABSTRACT

This work aims to explore the experiences of young people from 18 to 26 years of age from México City, Puebla, and Querétaro in sports in electronic games to identify the socio-emotional skills that are developed from the interaction between the participants. Through exploratory research, and based on phenomenology and ethnography as selected methodologies, an approximation to the definition of the skills is generated. The results suggest that socioemotional skills in sports arise from

the trust players need to develop for the game's continuity, and the establishment of obligations assumed by their own will. It is concluded that inside and outside the game, a space is formed where the psychological development of the participants translates into motivation and empathy.

Keywords: esports, skills, socioemotional

INTRODUCCIÓN

A nivel mundial existen más de 2000 millones de video jugadores activos, con una edad promedio de 34 años, siendo el 70 por ciento de estos jugadores mayores de 18 años (Statista, 2021). La firma Price Waterhouse Coopers (Stanton, 2022) ha indicado que los video juegos y los juegos electrónicos deportivos- *esports* en inglés, generan ganancias globales de 215 billones de dólares, siendo la región de Asia Pacífico la primera con un total de 109.4 billones, seguida de Norte América.

Estos datos dimensionan el alcance que existe en torno a los video juegos y abren la oportunidad para conocer el impacto positivo que poseen a nivel social.

Desde la década de 2000 los *esports* han ganado reconocimiento a través de torneos como la copa Mundial de Ciber juegos y deportes electrónicos, así como la Liga Mayor de Juegos, la cual se considera como una de las principales a nivel internacional (Southern Illinois University, s.f.).

Durante la pandemia originada por la Covid-19, la consultora de estudios de mercado Nielsen (1 de junio de 2020) encontró que el 82 por ciento de los consumidores globales jugaron video juegos y observaron video juegos durante la mayor parte de los momentos de encierro. Por ejemplo, países como Estados Unidos vieron un incremento de tiempo de juego en 46

por ciento, seguido de Francia con 41 por ciento, Reino Unido con 28 por ciento y Alemania en 23 por ciento. En México, el número de jugadores en 2021 ascendió a los 72.5 millones de personas que han jugado, al menos una vez, en una consola propia o de un tercero (The recovery village, 2021). Y es que la venta de consolas en el territorio mexicano ha alcanzado un promedio de 600,000 unidades al año, ubicando al país como el líder latinoamericano en las transacciones comerciales de esta industria (Statista, 2021).

Las cifras anteriores son indicadores de la necesidad de profundizar en la investigación sobre los *esports*, sobre todo en un contexto latinoamericano donde existen jugadores de diversas edades y en las que se presenta mayor penetración. De esta forma, el presente trabajo tiene el objetivo de explorar las experiencias de los jóvenes, de 18 a 26 años de Ciudad de México, Puebla y Querétaro en deportes en juegos electrónicos para identificar las habilidades socioemocionales que surgen a partir de la interacción dentro de los *esports*.

Para lograr este objetivo, el documento se divide de la siguiente manera: en la primera parte se hace la revisión de la literatura para comprender las últimas investigaciones sobre el tema del *esports* en el entorno de los jóvenes y su papel en la conformación de redes de apoyo emocional. En la segunda parte se definen las consideraciones metodológicas que guían la presente investigación, así como los resultados generados para finalmente abrir la discusión de futuras propuestas a realizar.

REVISIÓN DE LA LITERATURA

Los *esports* son un tema prolífico en la investigación científica (Giakoni- Ramírez, 2022) por su incidencia en el aprendizaje socioemocional, su aplicación en el ámbito educativo y por integrar una variedad de clasificaciones (Hallman y Giel, 2018), como es el caso de arenas multijugadores, disparador en primera persona, estrategia en tiempo real, superviviente final, luchador, simuladores de deportes y juegos de conducción que pueden ser jugados en un ambiente específico, como el entorno digital a cargo de organizaciones globales e internacionales sin una regulación o institucionalización (Jenny et al., 2017). Sin embargo, alcanzar un

nivel profesional sucede en raras ocasiones (Nielsen et al., 2017). Como en otros deportes, la profesionalización involucra que la persona esté preparada física y mentalmente (Hughes y Leavey, 2012) para las demandas que exige el ejercicio y la competencia deportiva. Aunque el reto existe, cada vez más los *esports* han ganado popularidad (Himmelstein et al., 2017), lo que ha generado que las personas se unan a la comunidad de *esports* desde jóvenes (Hattenstone, 2017).

Debe entenderse por comunidad a una plataforma virtual por la que los jugadores y fans de los *esports* se comunican entre sí, los jugadores se unen a la comunidad de juego para entrenarse y mejorar sus habilidades, mientras los fans se unen para aprender habilidades avanzadas (Hamari y Sjöblom, 2017).

Respecto al estudio de los *esports*, como juegos de video han sido apoyados por el Foro Económico mundial (2016) por incrementar el aprendizaje socioemocional. En este sentido Jones et al. (2014) refieren que los beneficios que brindan los video juegos en el campo de las emociones y las relaciones han estado marcados por el hecho de que los participantes desarrollan la capacidad de dejar pasar sentimientos de ira, culpa o frustración, y, por el contrario, después de jugar llegan a sentirse más felices (Colwell, 2007).

Incluso la investigación ha demostrado que la depresión llega a desarrollarse en menor medida entre jugadores que participan en un nivel moderado, a diferencia de los que nunca juegan video juegos y aquellos que juegan en exceso (Durkin y Barber, 2002). Y es que los *esports* generan un capital social (Freeman y Wohn, 2019) derivado del reclutamiento informal de los equipos a través de redes sociales o sistemas de búsqueda, lo cual se concibe de forma favorable por los jugadores. De esta manera, un jugador percibe que cuenta con apoyo de otros jugadores para desarrollar acciones específicas dentro de la red social en la que se desarrolle el juego (Freeman et al., 2011). De igual forma, la autorregulación y la auto reflexión son habilidades que llegan a desarrollarse en los *esports* debido a la evaluación del juego que hace por sí mismo el jugador para alcanzar mejores niveles de logro. (Popa et al, 2020).

Así mismo, investigaciones enfocadas a la educación (Rocancio, et al., 2017) han demostrado su

utilidad como herramientas didácticas y de apoyo en actividades docentes, además de comprenderse como espacios que comparten similitudes con otros espacios de esparcimiento, tal es el caso de restaurantes o parques temáticos (Crawford, 2015).

En este devenir los video juegos han ido encontrando una especialización que abarca desde lo narrativo hasta de públicos, y en este entramado se incorporan los *esports*, término acuñado en la jerga de los jugadores para referirse a los deportes electrónicos que forman parte de un entorno competitivo determinado por estructuras formales, como sucede con los deportes tradicionales. El fin principal es competir tanto a nivel individual como grupal (Giakoni- Ramírez, 2022). Así es posible que existan jugadores independientes o equipos completos, que gracias a los servicios de internet pueden integrarse por personas de diferentes países y edades.

MATERIALES Y METODOLOGIA

La presente investigación corresponde a un estudio cualitativo exploratorio de tipo fenomenológico-etnográfico. El primero busca comprender un fenómeno social a través de las reflexiones que surgen dentro de las conversaciones en grupo, sin intentar generalizar los resultados (Donoso, 2004) y el segundo tiene como propósito describir diversos grupos sociales desde su propia perspectiva. Este tipo de investigación es conveniente ya que desde la fenomenología es posible estudiar la naturaleza y significado de las cosas, por lo que es posible describir cómo las personas experimentan una situación, un concepto, o un evento (Saldana, 2011), además de comprender la forma en que interactúan los grupos sociales.

La muestra es de tipo no probabilística, homogénea, de casos tipo y por conveniencia, integrada por 12 participantes (Hernández, 2015). Los criterios de selección fueron los siguientes: jóvenes entre 18 y 16 años que radicaran en Ciudad de México, Puebla y Querétaro con edades entre 18 y 26 años que tienen acceso a internet, de clase media y media alta y que poseen una educación mínima de preparatoria. Para ello, debían poseer dentro del entorno de los *esports* una computado-

ra apta para correr los juegos, o bien, alguna consola de videojuegos que debe de contar con multijugador en línea. Así mismo debían ser jugadores de *Fort Nite*, *Roket* y *Halo*.

La muestra se conformó a partir de una convocatoria abierta en las redes sociales Facebook e Instagram en las que se publicó un cuestionario de cinco preguntas, las cuales tuvieron el objetivo de detectar a los candidatos que cumplieran con el perfil indicado. En esta primera etapa se recibieron 100 cuestionarios. Con base a un análisis de los perfiles, se encontraron 30 personas que cumplieron con las características de la muestra. De esta forma, se buscó contacto a través de mensaje directo en *Facebook*, *Instagram* y *WhatsApp*. Sin embargo, sólo 12 personas contestaron a estos mensajes, además de acceder a participar en el estudio. Para la recolección de datos se emplearon las técnicas de sesión de grupos y entrevistas a profundidad, las cuales fueron realizadas por la plataforma de *Discord* en formato de videollamada y pantalla compartida. En ambos casos se grabó a los participantes. Asimismo, se decidió que los formatos antes mencionados eran los más convenientes para alcanzar mayores niveles de profundidad en los datos y asegurar la obtención de la información en el tiempo estipulado para la presente investigación.

Para generar mayor validez al estudio se optó por realizar una triangulación de fuentes de datos, por lo que también se empleó la técnica de observación. Para esto se pidió permiso a los participantes seleccionados para que los investigadores pudieran estar presentes en una sesión de juego de los programas *Fort Nite*, *Rocket* y *Halo*. Los instrumentos empleados fueron una guía de entrevistas y matriz de observación basadas en la operacionalización de eventos de estudio (Hurtado de Barrera, 2015). El formato de las entrevistas a profundidad (Díaz-Bravo et al., 2013) correspondieron a preguntas semiestructuradas, con una guía de preguntas agrupada por temas, con base en los objetivos del estudio y revisión de la literatura.

Para la observación se realizó una matriz que integraba las principales sinergias del evento a observar: construcción de redes de apoyo. Las observación y entrevistas a profundidad fueron conducidas por el pri-

mer autor de esta investigación. Las entrevistas a profundidad se realizaron hasta alcanzar un nivel de saturación (Saunders et al, 2018); es decir, el punto donde no existen nuevos códigos en los datos, ya que se encuentran varios ejemplos de los mismos códigos, pero no surgen nuevos (Urquhart, 2013). Los participantes consintieron su participación verbalmente y no recibieron ninguna compensación por su colaboración.

Los datos recolectados fueron analizados en el software Atlas.ti v.22 bajo un enfoque inductivo, con el objetivo de reconocer las categorías iniciales hasta el punto de alcanzar la saturación teórica (Strauss y Cor-

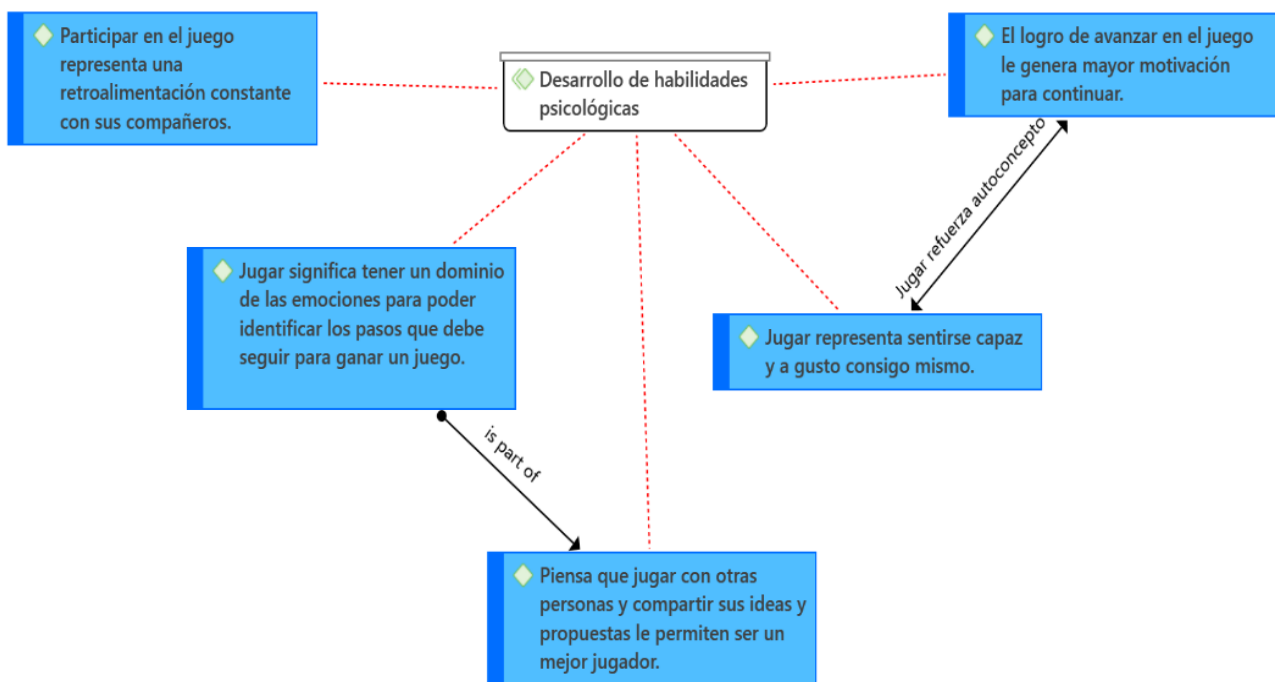
bin, 1998). De acuerdo con el proceso de codificación, todas las sesiones de grupo y entrevistas fueron transcritas e inicialmente leídas con el propósito de identificar temas recurrentes. Las matrices de observación buscaron igualmente buscar los temas recurrentes. La codificación, sobre todo, se basó en buscar el significado que formaba parte del discurso de los participantes; con el objetivo de comprender la subjetividad que existe en “los términos usados por los mismos actores sociales” (Lindlof y Taylor, 2002, p. 220). A partir de la codificación se establecieron cuatro categorías de análisis.

RESULTADOS

Categoría Analítica 1: desarrollo de habilidades psicológicas.

Figura 1

Red semántica de la categoría analítica 1



Nota: la figura muestra los códigos generados del proceso inductivo que realiza el investigador del presente trabajo.

La red semántica de esta categoría puede visualizarse en la Figura 1, la cual describe el refuerzo en el autoconcepto al momento de obtener un logro dentro del juego, lo cual está en concordancia con la satisfacción al conseguir un logro al jugar. La oportunidad de sentirse capaz y a gusto consigo mismo se constituye como un elemento de la dinámica del juego, que permite una expresión más espontánea. Así lo manifiesta Edgar R.: “decimos groserías, pero no es para faltarnos al respeto, sino que es parte del ambiente dentro del juego” (Comunicación personal, 30 de abril de 2022). Un punto para destacar es el logro de avanzar en el juego le genera mayor motivación para continuar ya que los jugadores cuentan con estrategias para tener mejor rendimiento a través de operaciones como la configuración de controles, guías y tutoriales en formato de video para mejorar, o escuchar técnicas que los entrevistados mencionan que desconocían. Así lo menciona José T.: “Sí he recibido ayuda y siento que me han ayudado a

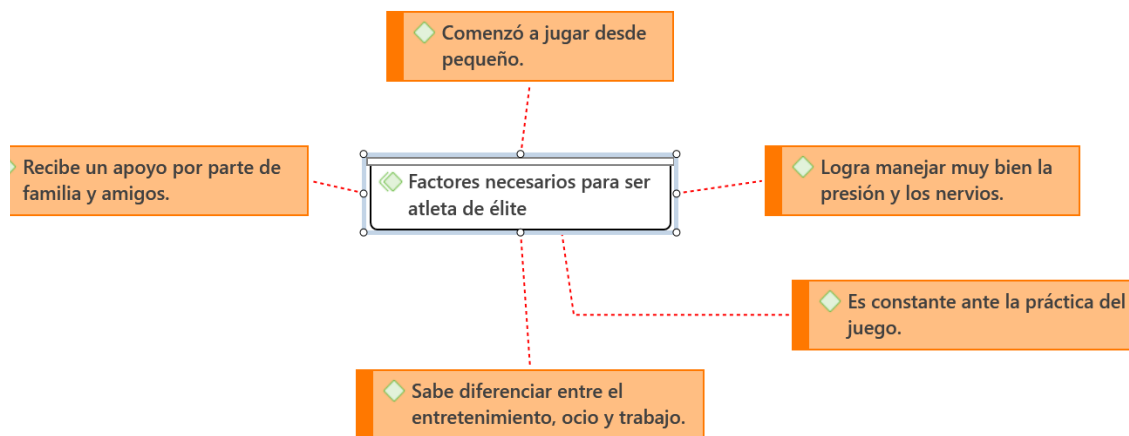
mejorar. En su momento parecían técnicas que desconocía en su momento y me explicaban para hacer bien todo el rollo” (Comunicación personal, 28 de abril de 2022). Así mismo, jugar con otras personas y compartir ideas y propuestas significa ser un mejor jugador. Luis H.: “Cuando competimos especialmente es cuando analizamos más las repeticiones. Nos ponemos a reflexionar qué es lo que hicimos bien, qué es lo que hicimos mal” (Comunicación personal, 28 de abril de 2022).

En temporadas del juego, esta práctica se intensifica ya que los jugadores consideran que es necesario realizar una reflexión más profunda: “reflexionar qué es lo que hicimos bien y qué es lo que hicimos mal” (Luis H., Comunicación personal, 28 de abril de 2022). A través de las observaciones se apreció que existe una sincronía que genera tranquilidad y vinculación a pesar de las diferencias entre los distintos juegos, como es el caso *Fort Nite*, *Rocket* y *Halo*.

Categoría analítica 2: Factores para un atleta de élite.

Figura 2.

Red semántica de la categoría analítica 2



Nota: la figura muestra los códigos generados del proceso inductivo que realiza el investigador del presente trabajo.

Los factores que los entrevistados mencionaron como fundamentales para ser o llegar a ser un atleta de élite pueden visualizarse en la Figura 2. Los entrevistados mencionaron que para consolidarse en el juego la mayoría comienza a jugar desde pequeños, recibe apoyo por parte de familiares y amigos, logra manejar la presión y los nervios, sabe diferenciar entre el entramiento, ocio y trabajo y es constante. Desde la visión de los entrevistados la constancia es un factor que genera resultados.

En este sentido la seriedad y el compromiso se constituyen como elementos claves derivados de la constancia, un ejemplo es el que menciona el jugador Nayib A. “Sí, a mí sí me gusta tomarlo con seriedad. Pero que sea un juego competitivo no quiere decir que no me pueda reír de perder o no disfrute otra cosa fuera de lo competitivo puede ser versátil, tomártelo en serio, pero también entender que es un juego” (Comunicación personal, 30 de abril de 2022). Los entrevistados, desde su infancia, tuvieron un acercamiento con los videojuegos y en algunos casos el género que jugaron en su niñez sirvió como punto de inflexión hacia lo que juegan en equipo. No obstante, otros testimonios indicaron que cuando se llegaba a la adolescencia, tendían a cambiar de género y practicar en el entorno del juego en turno que estaba de moda. “Cuando era niño me encantaban los de aventura. Cuando entré a la secundaria por la popularidad de las competiciones tanto de *Call of Duty*

como de *Halo*, empecé a tener más auge por los FPS y pues la verdad por eso mismo me gustó mucho *Rocket League*, porque fue como un descanso, como algo nuevo, todos lo aprendimos desde cero y por eso me quedé” (Edher, M., Comunicación personal, 28 de abril de 2022).

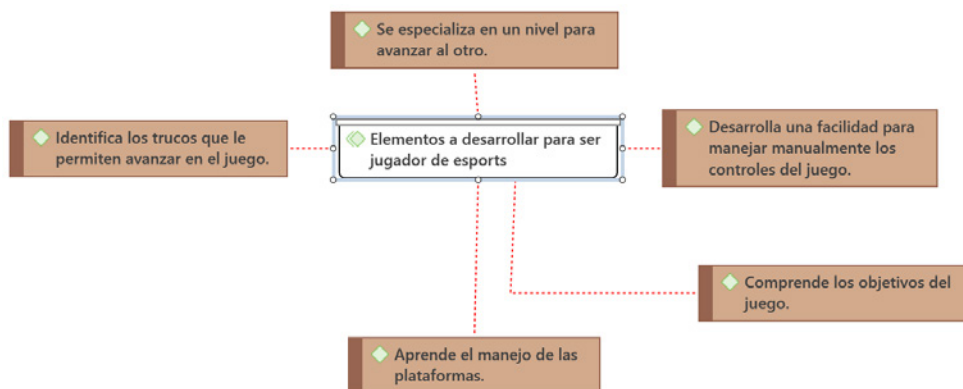
En cuanto a la práctica del juego los entrevistados consideran indispensable que se encuentren en comunicación dentro del chat de voz de sus respectivos servidores de *Discord* para que de esta manera se logre una mayor sintonía. El manejo de la frialdad, la presión y los nervios es un reto que los entrevistados manifestaron como factores necesarios de fortalecer para jugar y ser parte del equipo. Por ejemplo, en *Fort Nite* es necesario actuar de manera inmediata ya que ocurren ataques inesperados, por lo que los jugadores pueden aturdirse y quedar fuera de las jugadas.

Sobre al apoyo de parte de la familia y amigos, los entrevistados indicaron que existió mayor variación ya que la mayoría de los entrevistados manifestó que sí han llegado a expresarse con sus amigos, aunque esto no ocurre tan frecuentemente cuando se trata de comentarles a los familiares. José T. “no comparten tanto del tema pues es más que nada un apoyo; pero no tanto como mis amigos que sí saben el esfuerzo y todo lo que se requiere para ello y eso me ha apoyado mucho” (Comunicación personal, 28 de abril de 2022). Esto coincide con Edgar R. “no es como que me pregunten” (Comunicación personal, 30 de abril de 2022).

Categoría analítica 3: elementos a desarrollar para convertirse en un atleta de esports

Figura 3

Red semántica de la categoría analítica 3



Nota: la figura muestra los códigos generados del proceso inductivo que realiza el investigador del presente trabajo.

Ser un deportista de alto rendimiento conlleva que los participantes además de conocer las reglas del juego también conozcan diversas jugadas o alternativas que surgen de la experiencia. La Figura 3 corresponde a la red semántica de la presente categoría. Por esta razón, la identificación de trucos que permiten avanzar se configura como un elemento del proceso que vive un jugador para ser de alto rendimiento. Por ejemplo, en el *esport Fort Nite*, la donación de municiones, acompañamiento grupal, apuntes mediante comandas y alertas, representan estos trucos que permiten avanzar y diferenciarse de sus competidores.

Así mismo, la comprensión del objetivo que como grupo de juego se busca alcanzar es otro elemento del proceso. Los jugadores requieren seguir las indicaciones de otros compañeros para continuar y seguir presentes en la contienda. La flexibilidad es un elemento que permite a los jugadores conformarse como un equipo, sobre todo porque cada uno cuenta con distintos tipos de equipos tecnológicos, como es el caso de los controles de juego.

Con esto es posible percibir que en los *esports* la empatía y la conciencia del otro se constituyen como

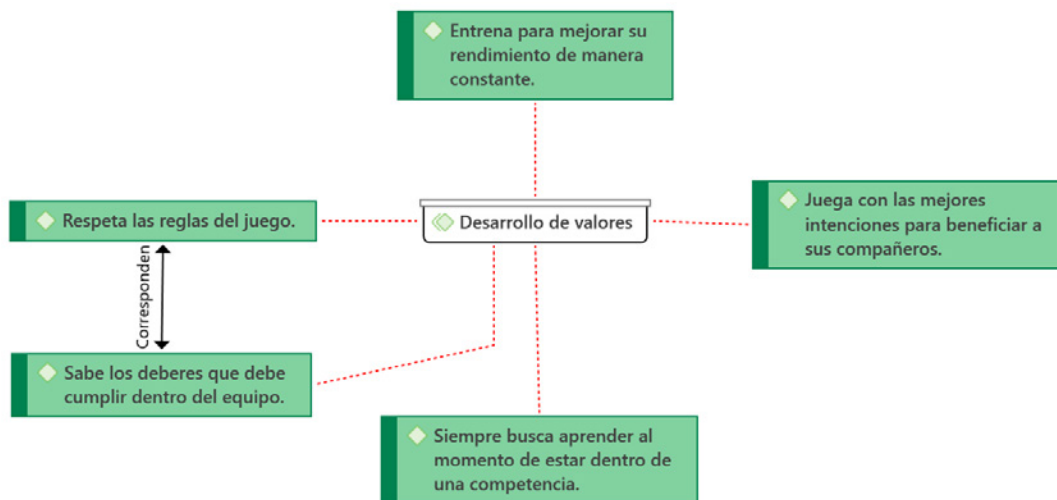
elementos fundamentales en la formación de un atleta. Por ejemplo, Luis H. lo manifiesta: “el objetivo es que todos juguemos parecidos o con buen posicionamiento. Yo pienso que a veces sí nos tratamos de estar en la misma sintonía” (Comunicación personal, 28 de abril de 2022).

Por otra parte, la especialización continua en distintos puntos del juego se configura como un elemento que debe alcanzarse para ser un atleta. “Lo hago rankeando con Nayo y con Beto para tratar de subir de nivel porque la comunicación es más directa. Sabes lo que está haciendo cada uno, entonces ya cada quién tiene ese rol” (Edgar R., Comunicación personal, 30 de abril de 2022). Jugar fuera de los equipos habituales es otro elemento para desarrollarse como atleta ya que esto les permite incrementar su rendimiento. “Sí trato de ayudarlos en cierto punto para ciertas mecánicas que yo aprendí gracias a otros equipos” (Edher M., Comunicación personal, 28 de abril de 2022). Con esto se enfatiza que los jugadores aprenden en otros contextos para trasladarlos a sus equipos de referencia.

Categoría analítica 4: desarrollo de valores

Figura 4

Red semántica de la categoría analítica 4



Nota: la figura muestra los códigos generados del proceso inductivo que realiza el investigador del presente trabajo.


En los *esports* se desarrolla un conjunto de valores que integran elementos emocionales que fomentan el compañerismo, por lo que la confianza es un factor que incrementa cada vez que se ejerce la interacción. Incluso cuando existen momentos difíciles, como las eliminaciones. Durante la observación un equipo perdió frente a un competidor; sin embargo, no existieron comentarios negativos o actitudes que denotaran que los jugadores no querían seguir jugando. De hecho, una vez terminada la jugada, los integrantes se trasladaron a la red social *Discord* para hablar del juego. “En general nuestra comunicación es muy buena porque sí nos tenemos suficiente confianza. Cuando alguien comenta alguna inquietud o problema antes del juego, nuestra respuesta siempre es de motivación o de ánimo. Cuando perdemos nunca nos reprochamos, ni nos enfadamos con alguien del equipo” (Edher M. Comunicación personal, 28 de abril de 2022). En la Figura 4 es posible percibir que los valores que se desarrollan durante la dinámica grupal de los jugadores. En este sentido los jugadores en los *esports* a través de sus comportamientos desarrollan una serie de valores implícitos que van desde la responsabilidad personal, como es el entrenamiento para mejorar el rendimiento, hasta el respeto de reglas y compañerismo.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El desarrollo de habilidades socioemocionales está presente en los entrevistados de la presente inves-

tigación. Como mencionan Jones et al. (2014) y Colwell (2007) los jugadores pueden lidiar con emociones negativas a través del video juego ya que durante las partidas deben enfrentarse a momentos de tensión y frustración en caso de perder un juego.

En las categorías analizadas una constante es que los jugadores están conscientes de que para avanzar es necesario dejar de lado emociones que puedan alterar el rumbo del equipo hacia la victoria. Y esto se refuerza porque los jugadores consideran que están interactuando sin considerar como un obstáculo a la virtualidad. Esto confirma lo que Crawford (2015) refiere sobre la percepción de los video juegos como espacios para socialización. Así, a través del análisis es posible inferir que los *esports* contribuyen a conformar habilidades socioemocionales ya que brindan la oportunidad para respetar reglas, compartir experiencias, trabajar en equipo y permitir que otros aprendan. Más allá de una visión individualista, prolifera la visión de comunidad, donde la empatía y la motivación se convierten en una constante a desarrollar.

De esta manera, se propone que para futuras investigaciones se aborde un mayor énfasis en cómo se construye la red de apoyo social gracias a los *esports* de manera que, las instituciones logren plantear proyectos enfatizados en un entorno de vinculación e integración para que distintas personas, especialmente aquellas que son introvertidas, logren sentirse integradas en contextos donde compartan los mismos intereses y valores. 

REFERENCIAS

- » Colwell, J. (2007). Needs met through computer game play among adolescents. *Personality and Individual Differences*, 43, 8, pp. 2072–2082. En <https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.06.021>
- » Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M. y Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2, 7, pp. 162-167
- » Donoso, T. (2004). Construcción Social: Aplicación del Grupo de Discusión en Praxis de Equipo Reflexivo en la Investigación Científica. *Revista de Psicología*, 13, 1, pp. 9-20. En <https://revistaspsicologia.uchile.cl/index.php/RDP/article/view/17459>
- » Durkin, K. y Barber, B. (2002). Not so doomed: computer game play a positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 4, pp. 373, 392. En [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(02\)00124-7](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(02)00124-7)
- » Freeman, G. y Wohn, D. (2019). Understanding eSports Team Formation and Coordination. *Computer Support Cooperation Work* 28, 1, pp. 95–126. En <https://doi.org/10.1007/s10606-017-9299-4>
- » Freeman, P., Coffee, P. y Rees, T. (2011). The PASS-Q: the Perceived Available Support in Sport Questionnaire. *Journal of Sport Exercise Psychology* 33, 1, pp. 54–74. En <https://doi.org/10.1123/jsep.33.1.54>

- » Giakoni-Ramírez F., Merellano-Navarro E. y Duclos-Bastías D. (2022). Professional Esports Players: Motivation and Physical Activity Levels. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19,4, pp. 1-13. En <https://doi.org/10.3390/ijer-ph19042256>
- » Hallmann, K. y Giel, T. (2018). Esports—Competitive Sports or Recreational Activity?. *Sport Management Review*, 21, 1, pp. 14–20. En <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- » Hamari, J., y Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27(2), 211–232. En <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- » Hattenstone, S. (2017,). The rise of eSports: are addiction and corruption the price of its success?. *The Guardian*. En <https://www.theguardian.com/sport/2017/jun/16/top-addictionyoung-people-gaming-esports>
- » Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México, McGraw Hill.
- » Himmelstein, D., Liu, Y., y Shapiro, J. (2017). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *Journal International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9,2, pp. 1-21. En <https://doi.org/10.4018/IJCMS.2017040101>
- » Hughes, L y Leavey, G. (2012). Setting the bar: Athletes and vulnerability to mental illness. *British Journal of Psychiatry*, 200, 2, pp. 95–96. En <https://doi.org/10.1192/bjp.bp.111.095976>
- » Hurtado de Barrera, J. (2010). *Metodología de la Investigación. Guía holística para la comprensión de la ciencia*. Caracas, Quirón Ediciones.
- » Jenny, S., Manning, R., Keiper, M. y Olrich, T. (2017). Virtual(Ly) Athletes: Where ESports Fit within the Definition of Sport. *Quest* 69, 1, pp. 1–18. En <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- » Lindlof, T. y Taylor, B. (2002) *Qualitative Communication Research Methods*. London, Sage Publishing.
- » Király, O., Griffiths, M., King, D., Lee, H., Lee, S., Bányai, F., Zsila, Á., Takacs, Z. y Demetrovics, Z. (2018). Policy Responses to Problematic Video Game Use: A Systematic Review of Current Measures and Future Possibilities. *Journal of Behavioral Addictions*, 7, 1, pp. 503–517. En <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.050>
- » Müller, K., Beutel, M., Dreier, M. y Wölfling, K. (2019). Clinical Evaluation of the DSM-5 Criteria for Internet Gaming Disorder and a Pilot Study on Their Applicability to Further Internet-Related Disorders. *Journal of Behavioral Addictions*, 8, 1, pp. 16–24. En <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.140>
- » Nielsen. (1 de junio de 2020). 3, 2, 1 Go! Video Gaming is at an All-Time High During COVID-19. Nielsen report. En <https://www.nielsen.com/insights/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/>
- » Nielsen, R. y Karhulahti, V. (14 de agosto de 2017). *The Problematic Coexistence of Internet Gaming Disorder” and Esports*. [Memorias de congreso]. 12th International Conference on the Foundations of Digital Games, Nueva York, Estados Unidos. En <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3102071.3106359>
- » Popa, D., Mîndrescu, V., Iconomescu, T. y Talaghir, L. (2020). Mindfulness and self-regulation strategies predict performance of Romanian handball players. *Sustainability* 12,3667. doi: 10.3390/su12093667
- » Rocancio, A., Ortíz, M., Llano, H., Malpica, M. y Bocanegra, j. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Revista de Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 17, 2, pp.46-36. En <https://doi.org/10.19053/1900771X.v17.n2.2017.7184>.
- » Rumpf, H., Achab, S., Billieux, J., Bowden-Jones, H., Carragher, N., Demetrovics, Z., Higuchi, S., King, D., Mann, K., Potenza, M., Saunders, J., Abbot, M., Ambekar, A., Tolga, O., Assanangkornchai, S., Bahar, N., Borges, G., Brand, M., Chan, E., Chung, T., Derevensky, J., Kashef, A., Farrell, M., Fineberg, N., Gandin, C., Gentile, D., Griffiths, M., Goudriaan, A., Grall-Bronnec, M., Hao, W., Hodgins, D., Ip, P., Király, O., Kook, H., Kuss, D., Lemmens, J., Longk, J., Lopez-Fernandez, O., Mihara, S., Petry, N., Pontes, H., Rahimi-Movaghar, A., Rehbein, F., Rehm, J., Scafato, E., Sharma, M., Spitzler, D., Stein, D., Tam, P., Weinstein, A., Wittchen, H., Wölfling, K., Zullino, D. y Poznyak, V. (2018). Including Gaming Disorder in the ICD-11: The Need to Do so from a Clinical and Public Health Perspective. *Journal of Behavioral Addictions*, 7, 1, pp. 556–561. En <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30010410/#:~:text=However%2C%20just%20as%20with%20any,for%20those%20who%20need%20it>.
- » Saldana, J. (2011). *Fundamentals of Qualitative Research*. Oxford UK Oxford University Press.
- » Saunders, B, Sim, J., Kingstone, T., Baker, S., Waterfield, J., Bartlam, B., Burroughs, H. y Jinks, CL. (2018). Saturation in qualitative research: exploring its conceptualization and operationalization. *Quality & Quantity*, 52, 4, pp. 1893-1907.
- » Southern Illinois Universtiy (s.f.). About Esports. En <https://www.siu.edu/esports/about/history.shtml#:~:text=Esports%20traces%20its%20origins%20back,cutthroat%2C%20inaugural%20Donkey%20Kong%20tournament>
- » Stanton, R. (1 de junio de 2022). Global entertainment & media revenues surge to \$2.3 trillion; virtual reality sees 36% growth as gaming and esports are on pace to become a \$324 billion business. PwC. Price Water House Coopers. En <https://www.pwc.com/gx/en/news-room/press-releases/2022/global-entertainment-and-media-outlook-2022-2026.html>
- » Statista (2021). Video Games Demographics - Who plays games in 2021. <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/#gref>
- » Statista. (2021). Important social aspects of gaming interactions according to gamers worldwide in 2021. En <https://www.statista.com/statistics/1235068/online-gaming-social-aspects/>
- » Strauss, A. y Corbin, J. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. 2. London Sage Publishing.
- » The recovery village (2021). Video Game addiction statistics. En <https://www.therecoveryvillage.com/process-addiction/video-game-addiction/gaming-addiction-statistics/>
- » Urquhart, C. (2013). *Grounded Theory for Qualitative Research. A practical Guide*. London Sage Publishing.
- » World Economic Forum. (2016). New vision for education: Fostering social and emotional learning through technology. En <https://www.weforum.org/reports/new-vision-for-education-fostering-social-and-emotional-learning-through-technology>