

Licenciatura en producción de videojuegos y simulaciones

“ESPORTS: FRUSTRACIÓN, ADICCIÓN, EFECTOS PSICOLÓGICOS”

T E S I S

PRESENTA:

Alejandro Nicolás Biga

10/03/2025

Resumen:

Los videojuegos se han convertido en el medio de entretenimiento más grande y abarcativo, ocupando un lugar central en la vida de una gran parte de la sociedad gracias a los avances tecnológicos. Esta transformación ha redefinido tanto el entretenimiento como la forma en que las personas interactúan social, emocional y psicológicamente en entornos digitales. En particular, los deportes electrónicos, o *esports*, que abarcan la competición profesional de videojuegos, han surgido como un fenómeno global, con millones de jugadores y espectadores. Sin embargo, este auge también ha planteado preocupaciones sobre su impacto en la salud mental de los jugadores, especialmente en lo que respecta a la frustración y la adicción.

Para comprender estos efectos, se realizó un estudio encuestando a 92 jugadores de *esports* para analizar sus respuestas emocionales después de las partidas en diversos videojuegos competitivos, enfocándose en las clasificatorias, donde se compite por ascender de nivel. A lo largo de este trabajo se explora los factores psicológicos, hipótesis y posibles soluciones a este ambiente competitivo que en la mayoría de los casos termina generando una frustración enorme en los jugadores ya que una ínfima parte logra llegar a los rankings más altos. La frustración es particularmente elevada cuando los jugadores sienten que su desempeño no alcanzó sus expectativas o cuando

atribuyen el resultado a factores externos, como el bajo rendimiento de un compañero o problemas técnicos. Este análisis post-partida permite observar cómo la experiencia en los *esports* puede contribuir a una relación adictiva y emocionalmente cargada con el juego, subrayando la importancia de promover un enfoque saludable en esta actividad.

Abstract:

Video games have become the most expansive and popular form of entertainment, holding a central place in the lives of many people worldwide due to rapid technological advancements. This transformation has redefined entertainment itself and reshaped how individuals interact socially, emotionally, and psychologically within digital environments. Specifically, electronic sports, or *esports*, which involve competitive professional video gaming, have emerged as a global phenomenon with millions of players and spectators. However, this growth has also raised concerns about the potential negative impact on players' mental health, especially regarding frustration and addiction.

To understand these effects, a study was conducted with a sample of 92 *esports* players to analyze their emotional responses after matches in various competitive games, with a particular focus on ranked matches, where players compete to move up in level. This study explores psychological factors, hypotheses, and potential solutions within this competitive environment, which often generates considerable frustration, as only a small fraction of players achieve the highest rankings. Frustration is especially heightened when players feel their performance falls short of expectations or attribute

the outcome to external factors, such as poor teammate performance or technical issues. This post-match analysis highlights how *esports* experiences can foster an emotionally charged and potentially addictive relationship with gaming, underscoring the importance of promoting a healthier approach to these activities.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN: **1**
VOLUMEN 1 ..... **2**
IMPACTO CULTURAL Y SOCIAL 2
Transformación del concepto de deporte y atleta 3
Construcción de comunidades y conexiones globales 4
Representación y diversidad 5
Impacto educativo y desarrollo de habilidades 7
Simbolismo en la cultura juvenil y la era digital 10
Impacto económico y profesionalización 12
Los esports como un fenómeno cultural en constante expansión 13
PROBLEMÁTICA **15**
INVESTIGACIÓN **17**
VOLUMEN 2 ..... **21**
DATOS DE LA INVESTIGACIÓN 21
Evaluación de las hipótesis 21
Hipótesis 1: “La mayoría de los jugadores de esports están en ligas promedio tirando a bajas” 21
Hipótesis 2: “Los videojuegos Esports no tiene abordaje a lo que sucede post partida” 24
Hipótesis 3: “La mayoría de los jugadores perciben de manera negativa el funcionamiento del sistema de puntos en partidas clasificatorias ” 27
MARCO REAL DE LAS HIPÓTESIS 30
El crecimiento de jugadores en los esports: una promesa de éxito cada vez más distante 30
El costo del éxito en un entorno sobresaturado 31
Impacto psicológico y filosófico del fracaso percibido 33
La ausencia del enfoque post partida : carencia crítica 34
La Espiral del Estrés: Cuando los Juegos Competitivos Ignoran el Bienestar del Jugador 36
El impacto emocional de la competición constante 37
El diseño del juego como factor clave 39
Sistemas de puntos confusos : ¿influyen en la problemática? 41
VOLUMEN 3 ..... **45**
TOXICIDAD 45
Razones : la normalización de lo nocivo 45
El anonimato y falta de consecuencias 46

Tipos de toxicidad (compañeros / rival)..... 47
TILT..... 51
Tilt: una más.....51
Estrés, tilt y como están relacionados..... 53
Tilt: cómo prevenirlo.....56
VOLUMEN 4..... 59
LA PSICOLOGÍA DE LOS ESPORT.....59
¿Por qué ocurre esto ?..... 60
Diseños adictivos..... 62
SISTEMAS SBMM..... 64
Emparejamiento basado en habilidad (SBMM)..... 64
¿Cómo se calcula la habilidad de un jugador ?.....70
Cuadro del balance de jugador.....72
Balance por equipos..... 72
Fase de agrupación..... 74
Cuadro del balance de grupo.....77
MICROTRANSACCIONES.....78
Monedas de juego y su implicación.....78
Las cajas sorpresa o “Loot Boxes”..... 81
¿Cómo las empresas pueden generar una adicción a las microtransacciones?.....82
El truco final : Microtransacciones y SBMM.....84
CONCLUSIÓN.....87
BIBLIOGRAFÍA:..... 90

INTRODUCCIÓN:

En la última década, los videojuegos han evolucionado de ser una forma de entretenimiento ocasional a convertirse en un fenómeno global que involucra a millones de personas. Este cambio se ha visto impulsado por los avances tecnológicos que han permitido una mayor accesibilidad, interactividad y realismo en las experiencias de juego. Los *esports*, o deportes electrónicos, representan uno de los sectores más destacados de esta revolución, donde los videojuegos competitivos han alcanzado niveles profesionales, con torneos, ligas internacionales y una comunidad activa de jugadores y espectadores. A pesar de su creciente popularidad, el impacto de los *esports* en la salud mental de los jugadores ha generado preocupación en diversas áreas. La naturaleza competitiva de estos juegos, combinada con las presiones externas, como las expectativas de rendimiento y las recompensas de los sistemas de clasificación, puede generar emociones intensas, entre ellas, frustración y ansiedad. Los jugadores, especialmente en modalidades clasificatorias, experimentan una constante presión por mejorar su rendimiento y alcanzar niveles más altos, lo que puede desencadenar en reacciones emocionales y, en algunos casos, en comportamientos adictivos.

Este trabajo se enfoca en entender cómo las experiencias post-partida en *esports*, particularmente en las partidas clasificatorias, influyen en el bienestar

psicológico de los jugadores. A través de un estudio realizado a 92 jugadores, se analizan las respuestas emocionales después de las partidas y se exploran las causas subyacentes de la frustración y la ansiedad que muchos jugadores experimentan. Asimismo, se investigan los posibles efectos a largo plazo de este entorno competitivo en la salud mental de los jugadores, y se proponen soluciones para promover un enfoque más saludable y equilibrado hacia los *esports*.

El objetivo principal de esta tesis es hacer énfasis en las dinámicas emocionales y psicológicas involucradas en la experiencia de los *esports*, con el fin de contribuir a una mayor comprensión de cómo estos videojuegos afectan la vida cotidiana de los jugadores y cómo se pueden mitigar los efectos negativos asociados con la competencia digital.

VOLUMEN 1.

IMPACTO CULTURAL Y SOCIAL

Los esports han evolucionado de ser una curiosidad de nicho a convertirse en una industria global, influenciando la cultura de masas, la economía, y redefiniendo lo que significa ser atleta en el siglo XXI. Hoy en día, el impacto cultural de los esports es innegable y su simbolismo en la sociedad actual abarca desde la celebración de la competencia en entornos digitales hasta la conexión entre personas de todo el mundo que comparten una misma pasión.

.

Transformación del concepto de deporte y atleta

Los esports han desafiado las nociones tradicionales de lo que se considera un deporte, demostrando que el rendimiento y la habilidad no se limitan al ámbito físico. Los atletas de esports, como en cualquier otra disciplina, requieren dedicación, práctica y mentalidad competitiva. Juegos como *League of Legends*, *Counter-Strike: Global Offensive*, y *Fortnite* exigen reflejos rápidos, estrategia, y trabajo en equipo al mismo nivel que muchos deportes físicos, consolidando a los esports como una forma legítima de competencia y entretenimiento. Equipos completos de entrenadores, psicólogos y analistas trabajan con ellos para optimizar su desempeño. Esto no solo eleva la percepción pública de los esports, sino que valida la disciplina como un deporte legítimo, evidenciando que el esfuerzo y la dedicación de los jugadores son comparables a los de los atletas tradicionales.

Cuando hablamos de un jugador profesional de esport estamos hablando del 0,1% del total de los jugadores que son capaces de distinguirse entre millones de usuarios para poder vivir de jugar competitivamente, estos mismos son vitoreados de la misma manera que lo son jugadores de de deportes como fútbol o basket cuando entran a una cancha, juegan para clubes famosos, incluso pueden compartir los mismos sponsors que los deportes ya mencionados y son reconocidos mundialmente, acumulando fama a la par de dinero. Lógicamente esto atrae también la atención de muchas personas que observan esto desde fuera y se proponen competir dentro de estos juegos con la ilusión de formar parte de esta élite y con el tiempo hay mas y mas jovenes que se unen al mercado de los esports, eliminando el estigma de no querer compararse por vergüenza a un deportista clásico al punto de superarlos en

popularidad. Esta realidad cada vez más presente en la actualidad rompe el debate, puesto que a pesar de tener opiniones contrarias en el siglo XXI es innegable la popularidad que tienen los esports y la importancia social que tienen en la actualidad.

Construcción de comunidades y conexiones globales

Los esports han creado una red global de comunidades apasionadas, conectando a personas de todas partes del mundo a través de torneos, redes sociales, y transmisiones en vivo. Plataformas como *Twitch* y *YouTube Gaming* permiten que millones de personas sigan los torneos en tiempo real, generando una comunidad de seguidores que apoya a sus equipos favoritos y comparte experiencias en un entorno digital. Los eventos masivos, como el *League of Legends World Championship* o *The International* de *Dota 2*, reúnen a miles de fans tanto en estadios como en plataformas en línea, convirtiéndose en verdaderas celebraciones globales de la cultura de los videojuegos. Además de estos eventos principales, existen ligas regionales, torneos de menor escala y competiciones amateur que permiten que más personas se involucren en los esports, tanto como jugadores como espectadores. Estas ligas locales y competencias semiprofesionales fomentan la creación de comunidades más pequeñas, pero igualmente apasionadas, donde los jugadores y los fans pueden conectarse de manera más directa y personalizada. En muchos casos, los esports permiten que jóvenes de distintas ciudades, culturas y contextos socioeconómicos tengan la oportunidad de interactuar y colaborar, lo que fortalece la diversidad y el entendimiento intercultural dentro de la comunidad.

Este sentido de comunidad se extiende a las redes sociales, donde los aficionados de los esports participan activamente, comparten contenido, memes, noticias, y debaten sobre las estrategias de juego, los resultados de las competiciones, o el rendimiento de sus equipos favoritos. Grupos de fans, foros y comunidades en línea dedicadas a los esports permiten que los seguidores se mantengan conectados y actualizados sobre los acontecimientos de la industria, incluso cuando no están viendo un torneo en directo. Así, los esports trascienden el simple acto de jugar o ver una partida y se convierten en un estilo de vida para muchos, alimentando una cultura de apoyo y respeto mutuo que conecta a personas de diversas procedencias.

Este fenómeno ha facilitado, además, que los jugadores y equipos profesionales sean accesibles para sus seguidores. A diferencia de los deportes tradicionales, donde las interacciones con las estrellas suelen estar restringidas, muchos jugadores de esports dedican tiempo a conectarse directamente con sus fans a través de transmisiones en vivo, redes sociales y eventos en línea. Esto ha dado lugar a una relación cercana entre jugadores y seguidores, que puede ser tanto inspiradora como motivadora, creando una lealtad y apoyo genuinos que ayudan a construir y fortalecer aún más las comunidades de esports.

Representación y diversidad

La escena de los esports ha dado pasos significativos hacia una mayor diversidad e inclusión, fomentando un entorno donde jugadores de diferentes géneros, edades, etnias y orientaciones sexuales puedan participar y destacar. Aunque históricamente los videojuegos han sido vistos como una actividad predominantemente

masculina y juvenil, los esports están rompiendo estos estereotipos y evolucionando para reflejar una comunidad mucho más diversa. La industria está comenzando a abordar los desafíos de inclusión a través de iniciativas y ligas específicas que buscan proporcionar una plataforma de visibilidad y oportunidades para aquellos que anteriormente enfrentan barreras de acceso en los videojuegos competitivos. Por ejemplo, en los últimos años han surgido ligas específicas para mujeres, así como equipos y competiciones que celebran y promueven la participación de minorías étnicas y personas LGBTQ+. Iniciativas como *Women in Gaming*, *Diversidad en los Esports*, y torneos inclusivos como *GirlGamer Festival* se han convertido en espacios seguros donde las jugadoras pueden competir sin enfrentarse a la discriminación y el acoso que, lamentablemente, aún persiste en algunas comunidades de videojuegos. Esto no solo ha impulsado la participación de mujeres y minorías, sino que también ha servido para crear modelos a seguir en el mundo de los esports, ayudando a que las nuevas generaciones vean en estos espacios una oportunidad viable y segura para desarrollarse.

Además, algunos equipos de esports están asumiendo una postura activa en la inclusión, contratando personal de diversos orígenes y promoviendo la diversidad en sus plantillas. Estos equipos y organizaciones no solo están contribuyendo a que los esports sean un espacio más representativo, sino que también están educando a sus seguidores sobre la importancia de la inclusión y el respeto. En un esfuerzo por combatir la toxicidad en la comunidad de videojuegos, cada vez más ligas y plataformas de streaming establecen normas claras contra la discriminación y el acoso,

y apoyan programas de sensibilización que fomentan un ambiente positivo y de respeto.

La visibilidad de atletas y figuras públicas diversas en los esports tiene un poderoso efecto transformador. Al presentarse en plataformas globales y al participar en eventos de alta visibilidad, estos jugadores envían un mensaje claro: los esports son un espacio accesible para todos, independientemente de su identidad de género, raza o preferencia sexual. Los jugadores y equipos que han alcanzado éxito y reconocimiento desde esta diversidad inspiran a muchos jóvenes que alguna vez pensaron que el mundo de los videojuegos no estaba abierto para ellos. Ver a personas diversas triunfar en el ámbito de los esports refuerza el mensaje de que el talento y la dedicación son las claves del éxito, y no las características personales o el trasfondo cultural.

Impacto educativo y desarrollo de habilidades

El auge de los esports ha revelado su potencial como una poderosa herramienta educativa, promoviendo no solo el entretenimiento, sino también el desarrollo de habilidades clave para la vida personal y profesional. A través de los deportes electrónicos, los jugadores adquieren competencias en estrategia, trabajo en equipo, comunicación efectiva y resolución de problemas, todas ellas cualidades esenciales que pueden aplicarse en diferentes ámbitos profesionales y personales. La creciente popularidad de los esports ha llevado a muchas instituciones educativas a reconocer su valor formativo, implementando programas de entrenamiento y hasta otorgando becas

académicas a estudiantes interesados en dedicarse a los deportes electrónicos de manera profesional.

Los programas educativos que incorporan los esports están diseñados para ir más allá del juego en sí, abarcando aspectos como la gestión de la presión, la toma de decisiones rápidas y el trabajo en equipo. En un entorno de competición, los jugadores deben aprender a adaptarse a situaciones cambiantes en fracciones de segundo, tomando decisiones estratégicas en condiciones de alta presión. Esta capacidad de reaccionar rápidamente y con precisión es una habilidad transferible que resulta valiosa en cualquier entorno de trabajo de ritmo rápido, como la tecnología, la medicina, o la gestión de proyectos. Tambien los esports enfatizan el trabajo en equipo y la colaboración, ya que el éxito en muchos videojuegos competitivos depende de la capacidad de los jugadores para coordinarse, comunicarse de manera efectiva y confiar en sus compañeros de equipo. Con los esports, los jugadores aprenden a trabajar hacia objetivos comunes, a comprender y valorar los roles de sus compañeros, y a desarrollar estrategias colectivas, habilidades que son invaluables en cualquier carrera profesional donde la cooperación y el liderazgo juegan un papel fundamental. La capacidad de comunicarse con claridad y precisión, especialmente en momentos críticos de juego, enseña a los estudiantes a manejar la información de forma rápida y directa, una competencia esencial en los entornos laborales.

El impacto de los esports en la educación también se refleja en las becas y oportunidades de carrera que ofrecen ciertas instituciones educativas. Cada vez más universidades y colegios de todo el mundo están creando programas de esports que

ofrecen becas deportivas a jóvenes talentos, dándoles la oportunidad de desarrollarse profesionalmente mientras cursan estudios académicos. Esto permite a los estudiantes equilibrar su pasión por los videojuegos competitivos con una educación formal, facilitando una carrera a largo plazo, ya sea en los esports, en roles de apoyo como entrenadores, analistas y gestores de equipos, o en campos relacionados como desarrollo de videojuegos y tecnología. Asimismo, los esports han comenzado a formar parte de programas de aprendizaje experiencial en las escuelas secundarias, donde se enseñan habilidades técnicas, como la gestión de redes y el mantenimiento de equipos, así como habilidades sociales, como la gestión del tiempo, la resiliencia y la ética en el juego. Estos programas también pueden incluir lecciones sobre el equilibrio entre la vida personal y el juego, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar una relación saludable y controlada con el entretenimiento digital, y evita problemas relacionados con el tiempo de pantalla excesivo.

El ambiente competitivo de los esports también ayuda a los jugadores a desarrollar una ética de trabajo sólida y habilidades de gestión del tiempo, ya que la preparación para torneos y competencias implica una combinación de entrenamiento intensivo y planificación de horarios. Los jugadores deben equilibrar la práctica, el análisis de estrategias y su rendimiento académico, lo que requiere disciplina y una organización eficiente. Esta experiencia enseña a los estudiantes a establecer metas realistas, a trabajar de manera constante hacia sus objetivos y a ser resilientes en caso de enfrentar derrotas o fracasos, cualidades que son fundamentales en cualquier carrera profesional. Los esports representan una plataforma única para la enseñanza y el desarrollo de habilidades clave, que va más allá del simple juego. Al reconocer el

valor educativo de los deportes electrónicos, las instituciones académicas están fomentando una nueva generación de estudiantes que no solo son habilidosos en el juego, sino que también están preparados para enfrentarse a los desafíos del mundo profesional. A través de los esports, los jóvenes desarrollan una gama de habilidades que serán fundamentales en sus vidas, haciendo de esta disciplina mucho más que un entretenimiento: un camino hacia el crecimiento personal y profesional.

Simbolismo en la cultura juvenil y la era digital

Para las nuevas generaciones, los esports representan mucho más que una competencia; son un símbolo potente de la era digital y del entretenimiento interactivo que define la cultura moderna. En un mundo en el que los jóvenes buscan experiencias interactivas y conexiones significativas, los esports ofrecen una plataforma donde el entretenimiento y la participación activa se combinan. A diferencia de los deportes tradicionales, donde la mayoría de los fans solo pueden ser espectadores, en los esports los jóvenes pueden participar activamente, no solo como jugadores aficionados, sino también como streamers, creadores de contenido y analistas de estrategias de juego. Esta dualidad de ser tanto espectador como participante ha transformado a los esports en un fenómeno cultural, inspirando a millones de jóvenes a considerarlos como una aspiración y, en muchos casos, incluso como un estilo de vida.

El auge de los esports también refleja y refuerza los valores de conectividad y accesibilidad que caracterizan la era digital. Gracias a plataformas como *Twitch*, *YouTube Gaming* y redes sociales como *Twitter* y *Instagram*, los jugadores profesionales y los fans pueden interactuar de manera directa y en tiempo real,

generando una relación de cercanía y admiración mutua que no se ve en otros ámbitos de entretenimiento. Esta accesibilidad no solo permite que los fans sigan de cerca las vidas y carreras de sus jugadores favoritos, sino que también brinda a los jóvenes un espacio para expresar su apoyo y participar en la comunidad global de los esports, comentando, compartiendo y aprendiendo sobre el juego. Para muchos, estos entornos digitales se convierten en espacios donde pueden encontrar amigos, compartir experiencias y sentirse parte de algo más grande, independientemente de su ubicación o contexto social.

El simbolismo de los esports en la cultura juvenil también se relaciona con el sentido de logro y progreso personal que promueve. En los videojuegos competitivos, el avance se basa en el desarrollo de habilidades, la disciplina y la superación constante, valores que resuenan profundamente en una generación que ha crecido en una era donde la autoexpresión y el crecimiento personal son celebrados. Para muchos jóvenes, llegar a los niveles más altos en un juego o ser reconocido en una comunidad de esports se convierte en una fuente de orgullo y autoestima. En un mundo que valora cada vez más la especialización en competencias digitales, el éxito en los esports se considera un reflejo de dedicación, habilidad y perseverancia, cualidades que la cultura juvenil valora y aspira a emular. Los esports también representan un cambio en la forma en que las nuevas generaciones consumen contenido. Para muchos jóvenes, ver competencias de videojuegos es tan entretenido como ver un evento deportivo tradicional, si no más. Los torneos de esports, que se transmiten en plataformas de streaming, logran captar la atención de millones de espectadores a nivel mundial, proporcionando una experiencia que combina la emoción de la competencia en vivo

con la posibilidad de interactuar directamente a través de chats y comentarios en tiempo real. Esta experiencia híbrida entre espectador y participante es un reflejo de los hábitos de consumo de una generación digitalmente conectada, que prefiere experiencias en las que puede ser parte activa en lugar de solo un observador pasivo. Además, los esports han impulsado una subcultura juvenil que celebra la creatividad, la innovación y la tecnología. Para los jóvenes, formar parte de la comunidad de esports no solo implica jugar o ver competencias, sino también participar en el diseño de contenido, desde fan art y memes hasta análisis de estrategias y creación de perfiles de jugadores. Esta cultura de colaboración y creatividad es un reflejo de cómo los jóvenes de hoy valoran la autoexpresión y la conexión a través de medios digitales, convirtiendo a los esports en un espacio donde se exploran identidades y se construyen comunidades basadas en intereses compartidos.

Impacto económico y profesionalización

La industria de los esports ha mostrado un crecimiento económico asombroso en los últimos años, consolidándose como uno de los sectores de entretenimiento más rentables y en rápida expansión a nivel global. Este crecimiento ha sido impulsado por múltiples factores, incluyendo patrocinios de grandes marcas, acuerdos de transmisión y audiencias millonarias en eventos en vivo y en línea, así como premios cada vez más elevados en los torneos más destacados. Con campeonatos como el *Fortnite World Cup*, el *Call of Duty League Championship*, el *Intel Extreme Masters (IEM)* de *Counter-Strike: Global Offensive (CS) y* el *Rocket League Championship Series (RLCS)*, los esports han captado la atención de empresas de primer nivel, que ven en esta industria una plataforma efectiva para conectar con las generaciones jóvenes y

tecnológicamente conectadas. Gracias a ello, los patrocinios y acuerdos de colaboración se han convertido en un pilar financiero de la industria, atrayendo a marcas como Coca-Cola, Red Bull, Nike y Mercedes-Benz, y llevando el valor de mercado de los esports a miles de millones de dólares.

El crecimiento económico de los esports ha impulsado, a su vez, la profesionalización de la industria, creando una amplia gama de oportunidades laborales que van más allá de los jugadores profesionales. Hoy en día, la industria de los deportes electrónicos cuenta con una infraestructura profesional bien definida, en la cual se han generado puestos de trabajo en áreas como la gestión y desarrollo de equipos, la producción y transmisión de eventos, la creación de contenido digital y el marketing en redes sociales. Los equipos de esports requieren de un equipo multifacético de profesionales, incluyendo entrenadores, analistas, nutricionistas, psicólogos deportivos y managers que se encarguen de guiar a los jugadores a través de su carrera profesional y asegurar un rendimiento óptimo. Al igual que en los deportes tradicionales, los equipos necesitan.

Los esports como un fenómeno cultural en constante expansión

Los esports representan una transformación fundamental en la forma en que las personas consumen entretenimiento y se relacionan con la competencia deportiva en la era digital. Lo que comenzó como un pasatiempo de nicho, ha evolucionado hasta convertirse en un fenómeno cultural de escala mundial, en el que el espíritu competitivo ha encontrado un nuevo hogar en las arenas virtuales. Esta expansión ha llevado a los esports a consolidarse como una fuerza en la industria del entretenimiento y también

en la cultura popular y los medios. Los videojuegos competitivos, que abarcan desde los disparos en primera persona (*FPS*) como *Counter-Strike* y *Overwatch*, hasta los juegos de estrategia como *StarCraft II*, los juegos de lucha como *Street Fighter* y *Tekken*, y los de batalla campal como *Apex Legends* y *Fortnite*, han demostrado que el interés por la competencia puede cruzar fronteras geográficas y culturales. Cualquier tipo de juego competitivo parece tener el potencial de capturar la atención y el entusiasmo de una audiencia global, que se reúne no solo para competir sino para celebrar los valores de la destreza, el trabajo en equipo y la perseverancia.

La influencia cultural de los esports es evidente en la popularidad y el fervor que generan los grandes torneos y eventos en vivo, que se han convertido en celebraciones masivas de la cultura de los videojuegos y el entretenimiento digital. Eventos como el *Fortnite World Cup*, el *Intel Extreme Masters (IEM)* y el *Rainbow Six Siege Invitational* reúnen a miles de fans en estadios repletos y millones de espectadores en línea, creando un ambiente similar al de los grandes campeonatos deportivos tradicionales. Estos eventos no solo destacan el talento y la habilidad de los jugadores, sino que también celebran a los fans, quienes participan activamente en la experiencia mediante el cosplay, el fan art, la música y la creación de contenido que resalta el entusiasmo y la creatividad de la comunidad de esports. Esta cultura, en constante expansión, demuestra cómo la pasión por los esports trasciende la competencia y las partidas, incluso el medio del videojuego.

Los esports también se extiende a otros ámbitos de la cultura popular, entre ellos el cine, la moda y la música. Los deportes electrónicos han sido el tema central de

documentales, series y películas que capturan la intensidad y las historias de éxito de jugadores y equipos en busca de la victoria. Asimismo, muchos jugadores y personalidades de los esports se han convertido en íconos culturales y figuras públicas seguidas por millones de personas, cuyo impacto se percibe en las redes sociales, los medios y los eventos en vivo. Este fenómeno ha dado lugar a colaboraciones entre marcas de moda y equipos de esports, que han lanzado líneas de ropa inspiradas en la cultura del gaming, reflejando el poder y atractivo que los esports tienen sobre la juventud y la cultura de masas. La creciente influencia de los esports en estos sectores no solo subraya su relevancia en el mundo del entretenimiento, sino también su capacidad para dar forma a tendencias culturales globales, consolidándose como un símbolo de la era digital y de las nuevas formas de interacción social.

PROBLEMÁTICA

La problemática abordada en este trabajo tiene que ver en parte con la importancia y el impacto social que generan este tipo de videojuegos competitivos. Teniendo ahora una referencia de la importancia social que tiene el estar en las altas esferas del deporte electrónico en lo que a fama y dinero respecta es normal para una persona joven aspirar a esto, el “vivir y ser famoso por jugar bien un videojuego”, algo que de primeras puede parecer un sueño hecho realidad esconde bastantes capas de por medio. En los deportes electrónicos, al igual que en cualquier ámbito competitivo donde se reúnan grandes cantidades de personas con un objetivo común, el número de ganadores es extremadamente limitado. Este fenómeno se magnifica en las partidas

clasificatorias, donde los jugadores compiten para obtener puntos que los posicionan en los rankings más altos. Sin embargo, las estadísticas muestran que solo un porcentaje ínfimo de jugadores logra alcanzar y mantenerse en las posiciones más privilegiadas. Este desequilibrio genera una amplia brecha entre quienes logran el éxito y la mayoría que queda rezagada, lo que conlleva frustración, estrés y, en muchos casos, una obsesión por mejorar y ascender.

Esta dinámica competitiva, a menudo impulsada por sistemas de diseño que prioriza el tiempo de juego y la inversión emocional, lleva a muchos jugadores a desarrollar una relación poco saludable con el videojuego. Factores como la dificultad para manejar la derrota, la presión de sobresalir en un entorno altamente competitivo y el impacto de las interacciones con otros jugadores en partidas que generalmente son en equipo, contribuyen al desgaste emocional. A lo largo de este trabajo se analizarán estas cuestiones, explorando no solo las emociones negativas como la frustración, sino también las razones que llevan a los jugadores a seguir involucrados en estas experiencias, incluso cuando resultan perjudiciales para su bienestar. Un aspecto central de este trabajo de investigación será cómo las prácticas de diseño de los desarrolladores de videojuegos pueden potenciar o incluso explotar estas dinámicas nocivas. Esto incluye sistemas de progresión que incentivan largos periodos de juego, mecánicas que refuerzan el sentido de competencia extrema y entornos que no siempre promueven comportamientos saludables o inclusivos. También se abordará cómo estas prácticas pueden estar estrechamente vinculadas a los intereses comerciales de las empresas, priorizando el engagement y los ingresos por encima del bienestar del jugador.

Por otro lado, el trabajo también buscará comprender la perspectiva de los jugadores, dando voz a sus experiencias y reflexiones. ¿Qué opinan ellos mismos sobre el impacto que el juego tiene en su vida? ¿Por qué continúan jugando a pesar de los efectos negativos que puedan experimentar? Este enfoque permitirá abordar la problemática desde un marco más amplio, reconociendo que el atractivo de los videojuegos competitivos no solo reside en los premios o el reconocimiento, sino también en la satisfacción que muchos encuentran en superar desafíos, colaborar en equipo y formar parte de una comunidad global. Esta investigación analizará el nivel de compromiso que los jugadores tienen con los videojuegos competitivos, la interacción social que se genera en estos entornos, la gestión emocional frente a la derrota y la frustración, y el papel que las empresas juegan en este ecosistema. Además, se evaluará cómo todo esto impacta en la salud mental de los jugadores, ofreciendo una visión integral de un fenómeno que, aunque apasionante, está cargado de complejidades que merecen una reflexión crítica.

INVESTIGACIÓN

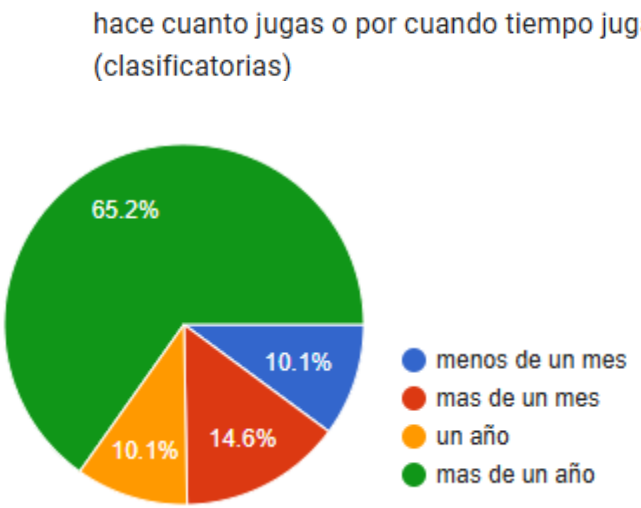
Para abordar esta problemática de manera fundamentada, se realizaron encuestas a jugadores activos de diferentes tipos de esports, incluyendo géneros como *shooters* en primera persona, *battle royale*, *multiplayer online battle arena* (*MOBA*) y juegos de lucha. Estas encuestas permitieron recopilar datos valiosos sobre las experiencias individuales de los jugadores, sus hábitos de juego, las emociones que enfrentan durante las partidas y sus percepciones sobre los efectos del juego en su

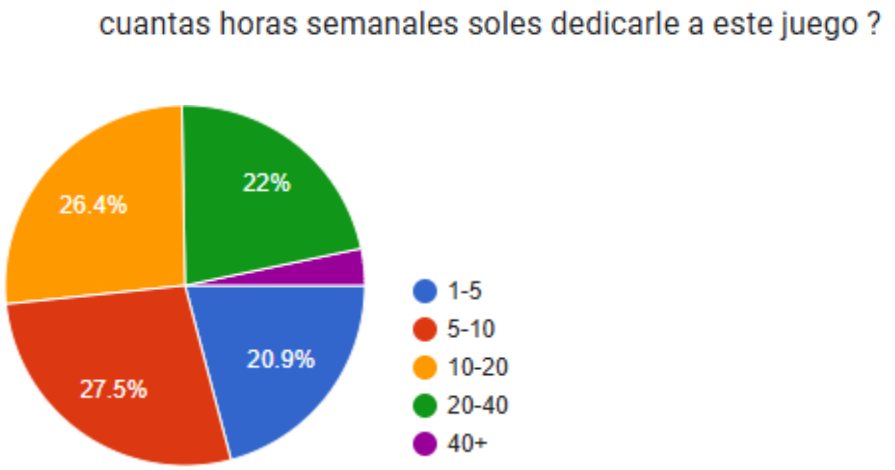
vida diaria. A través de este enfoque, fue posible validar hipótesis relacionadas con los niveles de frustración que experimentan al competir, el impacto que las derrotas reiteradas tienen en su autoestima y cómo las mecánicas de los juegos pueden fomentar conductas adictivas. Además, las encuestas ofrecieron una ventana para entender las interacciones sociales dentro de estos entornos competitivos, explorando tanto las dinámicas positivas, como el trabajo en equipo y la construcción de comunidades, como las negativas, incluyendo actitudes tóxicas y conflictos entre jugadores. Estos datos también proporcionan información crucial sobre cómo los jugadores perciben las prácticas de las empresas desarrolladoras de videojuegos, desde los sistemas de recompensa y progresión, hasta las mecánicas que pueden reforzar la necesidad de jugar de manera constante para mantenerse competitivos.

El análisis de los resultados de estas encuestas de este trabajo de investigación no solo permitirá corroborar las hipótesis planteadas, sino también profundizar en el entendimiento de este fenómeno desde una perspectiva psicológica. Este enfoque busca no solo identificar los problemas, sino también proponer posibles soluciones y estrategias que puedan ayudar a mitigar los efectos negativos que los esports tienen sobre sus jugadores, generando un marco más saludable para el desarrollo de esta industria en constante expansión.

Antes de adentrarnos en el análisis detallado de los resultados obtenidos a través de las encuestas, es fundamental establecer la legitimidad de los datos y validar que los participantes representan con precisión a la comunidad de jugadores competitivos que buscamos estudiar. Para ello, una de las primeras secciones de la

encuesta estuvo diseñada para confirmar que los encuestados fueran, efectivamente, jugadores activos de este tipo de videojuegos. Los resultados fueron contundentes: casi el 100% de los participantes cumple con este criterio, lo que refuerza la validez de las respuestas como una muestra confiable de la realidad de los esports desde la perspectiva de sus practicantes. Además, se exploró el nivel de compromiso y dedicación que estos jugadores tienen hacia los videojuegos competitivos, indagando específicamente por cuánto tiempo han participado de manera activa y cuántas horas a la semana destinan al juego. Los resultados indican que un 65% de los encuestados lleva más de un año jugando de manera competitiva, invirtiendo entre 20 y 40 horas semanales en estas actividades. Este rango equivale a dedicar un promedio de 3 a 5 horas diarias, lo cual refleja no solo una afición, sino también un estilo de vida que gira en torno a este tipo de entretenimiento. Es importante señalar que un porcentaje menor, aunque significativo, declaró jugar más de 40 horas a la semana, acercándose al compromiso de una jornada laboral completa o incluso excediéndose en algunos casos.





Estos datos no solo confirman que los encuestados son jugadores activos, sino que también destacan la intensidad y el nivel de dedicación que mantienen hacia los esports. Esto posiciona a esta muestra como una representación válida de una comunidad que vive profundamente involucrada en el mundo de los videojuegos competitivos, acumulando experiencias prolongadas y significativas. Asimismo, la prolongada exposición a estos juegos permite analizar con mayor profundidad las dinámicas emocionales, psicológicas y sociales que experimentan, desde el manejo de la frustración y la presión competitiva hasta los efectos de la repetición constante de las sesiones de juego. Por esto mismo la encuesta se sustenta en datos provenientes de personas no solo activas, sino también veteranas en la práctica de los esports. Su compromiso, que en muchos casos implica más de 5 horas diarias dedicadas exclusivamente a estos videojuegos, brinda un panorama robusto para estudiar el impacto de estas experiencias en su bienestar emocional y psicológico. Este contexto inicial es clave para entender las conclusiones y hallazgos que se presentan a lo largo

de esta investigación, proporcionando un marco sólido y representativo de la realidad de este fenómeno en crecimiento.

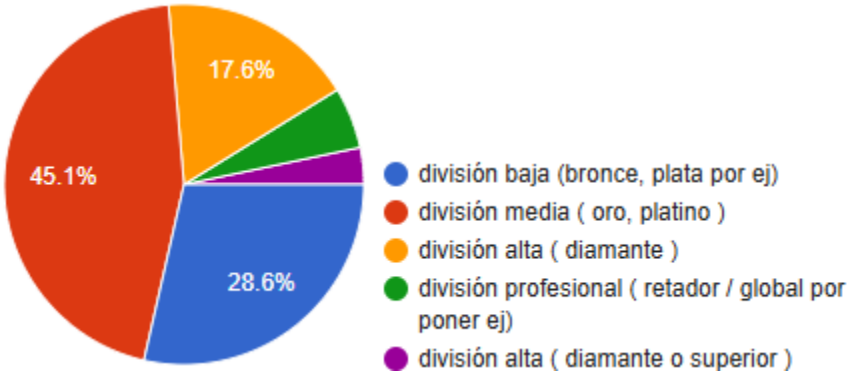
VOLUMEN 2.

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

Evaluación de las hipótesis

Hipótesis 1: “La mayoría de los jugadores de esports están en ligas promedio tirando a bajas”

Una de las hipótesis centrales de esta investigación era que la mayoría de los jugadores activos de videojuegos competitivos no solo no pertenecen a las ligas élite o profesionales, sino que la gran mayoría se encuentra en rangos medios o bajos dentro de las clasificaciones. Este supuesto quedó ampliamente confirmado a partir de los resultados obtenidos en las encuestas, que reflejan una tendencia clara: el 45.6% de los encuestados se encuentra en ligas consideradas medianas o promedio, como Oro, Platino, Nova o AK, mientras que un 28.9% adicional pertenece a ligas bajas, como Bronce o Plata. Esto implica que un significativo 74.5% de los jugadores encuestados ocupa posiciones medias o bajas en el ranking competitivo de sus respectivos juegos.



Este dato adquiere mayor relevancia cuando se considera el compromiso de estos jugadores con los videojuegos competitivos. Muchos de ellos llevan años jugando de manera activa, con un tiempo de dedicación que en algunos casos supera las 5 horas diarias. A pesar de esta inversión significativa de tiempo y esfuerzo, una mayoría considerable permanece estancada en rangos donde las recompensas competitivas y el reconocimiento son limitados. Por otro lado, solo un 23.1% de los jugadores logra alcanzar una liga alta, como Diamante o Supreme, mientras que apenas un 2.4% se encuentra en las ligas profesionales más prestigiosas, como Master, Retador, Campeón o Global. Estos resultados validan la hipótesis inicial al destacar que la estructura competitiva de los esports genera un desequilibrio considerable entre esfuerzo y resultados. La frustración surge como una consecuencia natural de esta situación. Para muchos jugadores, el hecho de dedicar tanto tiempo y energía a mejorar sus habilidades, solo para mantenerse o caer en un rango medio o bajo, provoca una sensación de estancamiento y desaliento. Este fenómeno se amplifica al perder más partidas de las que se ganan, un problema común en las ligas inferiores y medias, donde el equilibrio entre los equipos y la calidad de las partidas suelen ser inconsistentes. Además, esta frustración se ve alimentada por la cultura del rendimiento

inherente a los videojuegos competitivos. Los jugadores están constantemente expuestos a la comparación social, ya sea a través de las tablas de clasificación, las transmisiones de profesionales, o el mismo diseño de los juegos, que enfatizan la progresión y la búsqueda de rangos más altos. Cuando esta progresión no ocurre, a pesar de un compromiso sostenido, muchos jugadores experimentan una sensación de fracaso que puede afectar negativamente su percepción del juego y, en casos más graves, su bienestar emocional. Esta combinación de expectativas externas e internas genera una sensación de fracaso en muchos jugadores. A pesar de su dedicación, la falta de progreso tangible en los rangos altos puede llevar a una percepción negativa del juego y, en algunos casos, a un impacto en el bienestar emocional. Este dilema subraya la necesidad de reexaminar los sistemas de progresión en los *esports* y de promover enfoques que permitan a los jugadores valorar su desarrollo de manera más integral, más allá de los rangos alcanzados.

Esto tambien puede analizarse a través del prisma del filósofo Jean-Paul Sartre y su noción de "la mirada del otro". Según Sartre, la identidad de un individuo no se construye de manera aislada, sino que está profundamente influenciada por cómo cree que es percibido por los demás. Para Sartre, la interacción social implica constantemente ser observado y juzgado, lo que lleva al individuo a experimentar una dualidad: ser un sujeto que actúa y, al mismo tiempo, un objeto para los demás. Esto puede generar una tensión entre el "yo" auténtico y el "yo" que se percibe reflejado en las expectativas de quienes lo rodean. En el contexto de los *esports*, esta dinámica se traduce en la presión que los jugadores sienten al saberse evaluados por su rendimiento y rango competitivo. Los sistemas de clasificación no sólo establecen un

marco para medir el progreso, sino que también actúan como un estándar socialmente aceptado de habilidad y éxito. Así, los jugadores internalizan estas expectativas de la comunidad, atribuyendo su valor como competidores (e incluso su autoestima) al rango que ocupan en la jerarquía del juego. Aquellos que permanecen en ligas medias o bajas pueden sentirse definidos, no por su esfuerzo o dedicación, sino por la percepción que otros puedan tener de ellos a partir de su rango. Esto puede llevar a que experimenten una sensación de insuficiencia o fracaso, no solo porque no logran cumplir sus propias expectativas, sino también porque sienten que no están alcanzando los estándares impuestos por la comunidad de jugadores. La mirada del otro, en este caso, no es una interacción directa con alguien específico, sino una construcción colectiva de lo que significa "ser bueno" en un videojuego competitivo.

Hipótesis 2: “Los videojuegos Esports no tiene abordaje a lo que sucede post partida”

La segunda hipótesis planteada en esta investigación sostiene que la mayoría de los videojuegos competitivos no abordan de manera adecuada lo que sucede después de cada partida, dejando a los jugadores en un estado emocional poco gestionado. Los resultados de las encuestas respaldan ampliamente esta afirmación, revelando que un abrumador 73% de los encuestados considera que los juegos en los que participan no ofrecen ningún tipo de orientación o enfoque post partida. Esto contrasta con un 22% que percibe que los juegos los incitan a seguir jugando inmediatamente, independientemente de si han ganado o perdido, mientras que

apenas un 4% señaló que algunos títulos recomiendan descansar tras finalizar una partida. Este panorama refleja una tendencia preocupante: los videojuegos competitivos priorizan exclusivamente lo que sucede durante la partida, ignorando casi por completo los estados emocionales de los jugadores al terminar. Esta falta de enfoque post partida no solo fomenta largos periodos de juego continuo, sino que también contribuye al desgaste mental y emocional de los jugadores, quienes, en su mayoría, permanecen atrapados en un ciclo de frustración. La presión constante de recuperar puntos de clasificación, esenciales para avanzar de rango, y el temor a perderlos debido a una derrota, genera un círculo vicioso en el que el jugador intenta compensar el resultado negativo jugando una partida tras otra. Según los datos recabados, el 62% de los encuestados opta por jugar inmediatamente una nueva partida después de perder, con la esperanza de recuperar puntos perdidos. Este comportamiento se intensifica cuando las derrotas se acumulan, llevando a un desgaste significativo: meses de esfuerzo y victorias pueden desmoronarse en cuestión de días o semanas de malas rachas. Por otro lado, solo un 22% de los jugadores encuestados afirmaron que optan por descansar después de una derrota, lo que pone de manifiesto la falta de herramientas en los juegos para fomentar este tipo de hábitos saludables. Un 15.6% adicional indicó que prefieren jugar partidas no clasificatorias, probablemente como una forma de liberar frustración sin la presión competitiva o para recuperar su autoestima después de una mala experiencia en el ámbito competitivo.



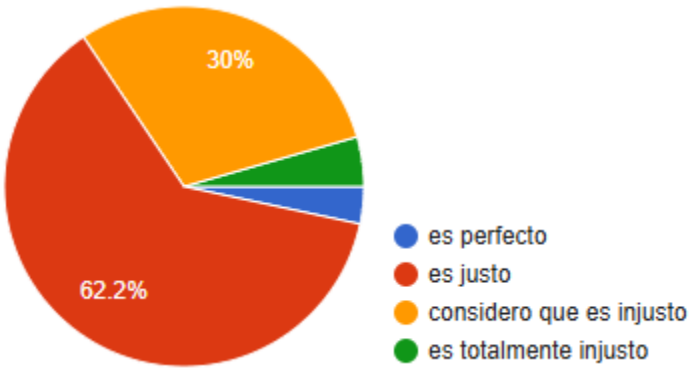
Esta dinámica también tiene un impacto directo en la conducta de los jugadores dentro del juego. A medida que se acumulan las partidas y la frustración, es común que los jugadores comienzan a exhibir comportamientos tóxicos, como insultar a sus compañeros de equipo, "trolear" intencionalmente al dejarse matar o negarse a colaborar. Estas actitudes no solo afectan su propia experiencia, sino que generan un ambiente competitivo hostil que perjudica a sus compañeros de equipo y, en general, a toda la comunidad del juego. La toxicidad, estrechamente vinculada al estado emocional de los jugadores tras las derrotas consecutivas, se convierte en un problema cíclico: un jugador frustrado por malas rachas adopta comportamientos negativos, lo que afecta a otros jugadores, quienes a su vez pueden replicar estas actitudes. Este ciclo refuerza la necesidad de un abordaje post partida efectivo, diseñado para mitigar las emociones negativas y fomentar un entorno más saludable. Este problema merece especial atención, ya que expone una carencia fundamental en el diseño de muchos videojuegos competitivos. Más adelante en este trabajo, se profundizará en cómo la toxicidad afecta a los jugadores y al entorno competitivo en general, pero es importante

subrayar que esta problemática es real y engloba a mucho más apartados que evaluaremos en el avance del trabajo.

Estos resultados ponen de manifiesto una de las dinámicas más complejas de los videojuegos competitivos: mientras que ofrecen una fuente de entretenimiento y un desafío constante, también tienen el potencial de generar niveles significativos de estrés y frustración en jugadores comprometidos que no logran avanzar.

Hipótesis 3: “La mayoría de los jugadores perciben de manera negativa el funcionamiento del sistema de puntos en partidas clasificatorias ”

Un hallazgo interesante y, a la vez, contradictorio dentro de este estudio es la percepción de los jugadores respecto al sistema de puntaje en sus juegos competitivos. Según los resultados, mientras que un 62% de los encuestados **considera que dicho sistema es justo**, un significativo 30% lo percibe como injusto. Este dato plantea un dilema importante: ¿por qué una proporción considerable de jugadores interpreta el sistema de puntaje de manera negativa?.



Entre las posibles causas de esta percepción encontramos diversos factores. En primer lugar, el propio diseño del sistema de puntaje podría ser intrínsecamente complejo o difícil de comprender, generando confusión entre los jugadores. Si las reglas, criterios o cálculos detrás de la asignación de puntos no son claros, esto puede dar lugar a interpretaciones erróneas o a la sensación de arbitrariedad (por ejemplo las partidas Clasificatorias de *Counter Strike 2,* las cuales se basan en el KDA del jugador para posicionarlo en un rango o en otro no teniendo ningún puntaje visible a los ojos del jugador de cuantas partidas le quedan para subir de división o que derrota lo lleva a descender en el ranking). En segundo lugar, podría tratarse de un problema de balance en el diseño del juego, donde ciertos elementos no son equitativos o favorecen desproporcionadamente a determinados estilos de juego, jugadores más experimentados o incluso factores externos como la calidad de la conexión a Internet, esto último es muy recurrente en Latinoamérica puesto que la velocidad del internet así mismo como la calidad del mismo es bastante inferior al del resto de continentes, además de la ubicación de los servidores del juego en cuestión, si bien los juegos esports más grandes tienen servidores tanto en Latinoamérica sur y norte hay algunos juegos que no tienen servidores en el continente lo que genera altos niveles de latencia haciendo que se necesite un buen servicio de internet para poder jugar competitivamente con jugadores de otros continentes.

No se debe subestimar el impacto de las emociones del jugador al evaluar el sistema de puntaje. La frustración derivada de una derrota, especialmente en partidas clasificatorias donde la pérdida de puntos tiene consecuencias tangibles en el progreso del jugador, puede influir significativamente en la percepción de injusticia. Desde esta

perspectiva, el problema podría no radicar en el sistema en sí, sino en la manera en que los jugadores procesan emocionalmente los resultados negativos. Este fenómeno puede relacionarse con lo que el filósofo Friedrich Nietzsche denominó el “resentimiento”, un sentimiento que surge cuando una persona proyecta sus frustraciones internas hacia algo externo, en este caso, el sistema de puntaje del juego. Nietzsche sostenía que este tipo de emociones tienden a reinterpretar la realidad de forma desfavorable, lo que podría explicar por qué algunos jugadores perciben el sistema como injusto pese a su diseño objetivo. Por otro lado, también se podría considerar el concepto de justicia desde una perspectiva subjetiva. Para muchos jugadores, la idea de justicia no se limita únicamente al sistema matemático de asignación de puntos, sino que está profundamente influenciada por sus propias expectativas y experiencias dentro del juego. Si un jugador siente que realizó un esfuerzo significativo o que tuvo un rendimiento destacado y, aun así, perdió puntos debido a factores que considera injustos (como errores de sus compañeros o desequilibrios en el emparejamiento), su percepción de injusticia se refuerza.

Esta problemática también puede analizarse desde la perspectiva de Søren Kierkegaard, quien se enfoca en la relación del individuo con su "yo". Kierkegaard plantea que la desesperación surge cuando el individuo no puede reconciliarse con la realidad de su propio yo, especialmente cuando este "yo" no coincide con las expectativas personales o sociales. En el contexto de los videojuegos competitivos, la percepción de injusticia podría estar vinculada con el desajuste entre la autoimagen del jugador (su desempeño idealizado) y los resultados reales que obtiene en el sistema de puntaje. Este choque entre la expectativa y la realidad puede llevar al jugador a culpar

factores externos, como el sistema de puntaje, para proteger su ego de la sensación de fracaso o insuficiencia.

Por último, también es relevante considerar la justicia desde una perspectiva subjetiva. Para muchos jugadores, la idea de justicia no se limita únicamente al sistema matemático que determina los resultados, sino que está profundamente influenciada por sus propias experiencias y expectativas dentro del juego. Si un jugador percibe que su esfuerzo no se ve recompensado debido a factores externos (como errores de sus compañeros, emparejamientos desiguales o mecánicas poco claras), su percepción de injusticia se refuerza, agravando la frustración y el descontento.

MARCO REAL DE LAS HIPÓTESIS

El crecimiento de jugadores en los esports: una promesa de éxito cada vez más distante

El fenómeno de los esports ha crecido de manera exponencial año tras año, tanto en número de jugadores como en relevancia cultural y económica. Según un informe de *Newzoo* de 2023, el número de jugadores de videojuegos competitivos supera ya los 3,2 mil millones, y el crecimiento anual del 15% en el sector refleja cómo los esports han trascendido las barreras del entretenimiento tradicional para convertirse en una parte central de la cultura digital contemporánea. Sin embargo, este crecimiento masivo plantea desafíos significativos para quienes buscan destacarse en un entorno cada vez más competitivo. Si bien la profesionalización del sector ha permitido a muchos jugadores convertir su pasión en una carrera, la proporción de aquellos que logran alcanzar las ligas más altas sigue siendo extremadamente pequeña. Esto se

debe a que, a medida que crece la base de jugadores, las probabilidades de éxito disminuyen. Este fenómeno puede entenderse desde la perspectiva de la ley de los rendimientos decrecientes, aplicada aquí al esfuerzo individual: con una cantidad limitada de posiciones en la cima, cada vez es más difícil diferenciarse en una masa creciente de competidores altamente capacitados.

El costo del éxito en un entorno sobresaturado

Para mantenerse en la cima, los jugadores que históricamente dominaban las ligas profesionales ahora enfrentan una presión mucho mayor. Según estudios, los profesionales de esports dedican entre 8 y 12 horas diarias al entrenamiento, abarcando mecánicas de juego, análisis táctico y preparación mental. Incluso con esta dedicación, jugadores de élite han visto cómo sus posiciones se ven amenazadas por una nueva generación de talentos. Por ejemplo, en disciplinas como *League of Legends* o *CS:GO*, es común observar cómo veteranos del sector pasan de competir en escenarios internacionales a ocupar lugares en ligas regionales o equipos de nivel medio. Algunos jugadores que estuvieron en lo más alto han sido relegados no por una falta de habilidad, sino porque el volumen de nuevos talentos redefine constantemente el estándar competitivo.

Este cambio estructural no solo impacta a los jugadores de élite, sino que pone en evidencia un fenómeno cada vez más palpable: el **embudo competitivo**. A medida que más personas ingresan al mundo de los esports, el camino hacia las ligas más altas se vuelve progresivamente más estrecho. Este embudo representa una dinámica asfixiante donde millones de jugadores compiten por un número extremadamente

limitado de posiciones destacadas, creando una barrera casi insuperable para la gran mayoría. La saturación competitiva refuerza este embudo, ya que los sistemas de clasificación en muchos juegos están diseñados para ser deliberadamente restrictivos. Mientras la base de jugadores crece de manera exponencial, los espacios disponibles en las ligas superiores permanecen inalterados o incluso se reducen debido a la constante entrada de nuevos talentos. Este desbalance entre el esfuerzo individual y las oportunidades reales de avanzar genera en muchos jugadores una sensación de estancamiento y desmotivación. El embudo no solo simboliza la dificultad de ascender, sino también el hecho de que, a pesar del esfuerzo y el tiempo invertidos, una gran parte de la comunidad queda atrapada en niveles intermedios o bajos, viendo el éxito como un horizonte cada vez más distante. Además, para quienes logran ascender a las ligas más altas, la batalla está lejos de terminar. Mantenerse en la cima dentro del competitivo de los esports no solo implica dominar las habilidades mecánicas y estratégicas del juego, sino también **estudiar constantemente el entorno cambiante del meta**. Muchos juegos competitivos introducen actualizaciones frecuentes, conocidas como *parches*, que ajustan habilidades, modifican personajes y alteran las dinámicas del juego. Cada parche requiere que los jugadores inviertan tiempo adicional en analizar los cambios, entender su impacto y adaptar sus estrategias. En algunos títulos, estos ajustes son mensuales o incluso semanales, lo que añade una capa de complejidad al proceso de mantenerse competitivo.

En este contexto, el éxito no solo depende del talento, sino también de la capacidad de adaptación y la dedicación para mantenerse al día con las novedades del juego. Esto refuerza aún más la naturaleza excluyente del embudo competitivo, donde

incluso los mejores jugadores deben enfrentarse a una presión constante para evolucionar y no quedar rezagados. Este ciclo perpetuo de actualización y esfuerzo convierte al éxito en los esports en una meta no solo esquiva, sino también efímera, donde el margen de error es cada vez más pequeño y la exigencia nunca deja de aumentar.

Impacto psicológico y filosófico del fracaso percibido

El impacto psicológico del fracaso percibido en entornos competitivos, como los esports, ha sido explorado en diversas investigaciones relacionadas con la psicología del rendimiento. En estos espacios, la presión por destacar en una comunidad creciente y altamente exigente puede generar sentimientos de frustración, estrés y desmotivación, especialmente cuando el éxito parece cada vez más inalcanzable. El concepto de fracaso percibido no necesariamente implica no lograr un objetivo, sino la sensación de no cumplir con las expectativas propias o externas. En los esports, esto puede ser particularmente marcado debido a la constante evaluación basada en métricas como el rango o las tablas de clasificación. Investigaciones muestran que los jugadores suelen internalizar estos estándares como una medida directa de su valor personal, lo que puede llevar a ciclos de autocrítica y pérdida de confianza en sus habilidades.

A medida que la comunidad competitiva crece, los jugadores enfrentan un aumento de presión tanto interna como externa. Este fenómeno se relaciona con el burnout competitivo, una forma de agotamiento mental y físico que surge cuando las demandas de rendimiento exceden los recursos personales. En los esports, el burnout

no solo afecta el desempeño, sino también la motivación intrínseca, especialmente cuando los jugadores sienten que su esfuerzo no se traduce en progreso tangible. Además, el fracaso percibido en estos contextos puede derivar en consecuencias psicológicas como ansiedad, estrés, y en casos más severos, depresión. Estas emociones suelen estar ligadas a la sensación de no cumplir con los estándares de éxito que se imponen dentro de la comunidad o que cada jugador asume como propios. Un aspecto importante que destacan las investigaciones es la importancia de redefinir el éxito en estos entornos, enfocándose no solo en los resultados finales, sino en el aprendizaje y el disfrute del proceso. Esto puede ayudar a los jugadores a encontrar un equilibrio entre sus metas competitivas y su bienestar emocional, disminuyendo el impacto del fracaso percibido y fomentando una relación más saludable con la actividad competitiva.

La ausencia del enfoque post partida : carencia crítica

La ausencia de herramientas emocionales y de gestión al finalizar una partida en los videojuegos competitivos representa un vacío importante en el diseño, que no solo afecta la experiencia inmediata del jugador, sino que también tiene repercusiones más amplias a nivel psicológico y social. Un estudio publicado en el *International Journal of Mental Health and Addiction* (2021) destaca que la combinación de varios factores, como las derrotas consecutivas, la presión inherente a los sistemas de clasificación y la carencia de estrategias efectivas para el manejo emocional post partida, puede llevar a estados de frustración aguda que, si no son gestionados, terminan derivando en un agotamiento mental crónico. Este agotamiento no solo afecta el rendimiento del jugador

en las partidas posteriores, sino también su salud mental general, aumentando la probabilidad de conductas compulsivas y problemas asociados como ansiedad o desmotivación. La estructura de los videojuegos competitivos está diseñada, en gran medida, para priorizar la experiencia "dentro de la partida", es decir, mientras los jugadores están activos en el enfrentamiento. Durante estos momentos, se activan sistemas de recompensa inmediata a través de puntos, clasificaciones y logros, lo que fomenta la inversión emocional en cada partida. Sin embargo, el diseño ignora casi por completo las consecuencias emocionales de una derrota, especialmente en entornos de alta presión. Esto genera un desequilibrio emocional significativo, ya que los jugadores quedan en un limbo tras finalizar la partida: no se les ofrece un espacio para reflexionar, descomprimirse emocionalmente o recuperar un equilibrio psicológico, sino que, por el contrario, se les impulsa a regresar inmediatamente al juego. Este problema es particularmente evidente en la forma en que los videojuegos competitivos abordan los sistemas de progreso. La presión por recuperar puntos perdidos tras una derrota, combinada con el temor a descender en las clasificaciones, empuja a los jugadores a jugar una partida tras otra sin descanso. Según los datos de la investigación, un 62% de los jugadores encuestados indicaron que optan por jugar inmediatamente después de perder, intentando mitigar la frustración con la esperanza de obtener un resultado positivo. Sin embargo, esta estrategia rara vez es efectiva, ya que las emociones negativas acumuladas tras una derrota tienden a intensificarse con cada partida adicional, creando un círculo vicioso de frustración. En este contexto, los sistemas de clasificación, en lugar de motivar un progreso saludable, se convierten en una fuente constante de estrés. Además, el impacto de este diseño no solo se limita al individuo,

sino que tiene efectos secundarios importantes en la comunidad del juego. La frustración acumulada y la falta de herramientas para manejar las emociones post partida suelen manifestarse en comportamientos tóxicos, como insultos, "trolear" como mencione en la evaluación de los resultados de la encuesta o quedarse AFK (“Away From Keyboard” quedarse quieto a propósito para perder más rápido ya que la pena es menor que irse de la partida) actitudes antideportivas. Este tipo de conductas son particularmente comunes después de derrotas consecutivas y no solo afectan la experiencia del jugador frustrado, sino también la de sus compañeros de equipo, quienes sufren las consecuencias de un ambiente competitivo cada vez más hostil. Este fenómeno ha sido descrito en investigaciones como las de Kowert y Quandt (2016), quienes señalan que los entornos competitivos sin estrategias de regulación emocional post partida generan un "efecto cascada" de negatividad: la frustración de un jugador puede propagarse rápidamente al resto de los participantes, afectando a toda la comunidad.

La Espiral del Estrés: Cuando los Juegos Competitivos Ignoran el Bienestar del Jugador

El estudio de Adachi y Willoughby (2013), publicado en el *Journal of Youth and Adolescence*, destaca una problemática fundamental en los videojuegos competitivos: su incapacidad para fomentar una adecuada autorregulación emocional en los jugadores. Estos juegos están diseñados con un enfoque exclusivo en la competencia, lo que genera un entorno que intensifica el estrés, pero no ofrece mecanismos para que los jugadores gestionan sus emociones negativas, especialmente después de una

derrota. El estrés que experimentan los jugadores se ve agravado por la falta de tiempo o recursos para procesar sus emociones tras una mala partida. Esto dificulta que los jugadores puedan manejar la frustración o el agotamiento emocional, lo que puede llevarlos a una acumulación de estrés, frustración y conductas tóxicas. En este contexto, la ausencia de herramientas emocionales adecuadas en los videojuegos competitivos contribuye a que los jugadores no desarrollen la capacidad de manejar situaciones de derrota de manera saludable, perpetuando un ciclo negativo que afecta tanto su bienestar emocional como su desempeño en el juego.

El impacto emocional de la competición constante

Este ciclo perpetuo de victorias y derrotas en los videojuegos competitivos, sin ninguna intervención emocional o tiempo de descanso, crea un ambiente que no solo perjudica a los jugadores a nivel personal, sino que también afecta la dinámica social dentro de la comunidad del juego. Los jugadores, al ser constantemente empujados a seguir jugando para recuperar puntos o mejorar su clasificación, no tienen la oportunidad de procesar emocionalmente sus experiencias. Las derrotas se acumulan, intensificando la frustración, lo que puede resultar en un agotamiento psicológico generalizado. Al no contar con herramientas dentro del juego que permitan la reflexión o el descanso, se amplifica un círculo vicioso donde el jugador siente que no puede escapar de la presión. Este entorno no solo disminuye el disfrute de la experiencia, sino que también puede generar una sensación de impotencia al no encontrar una salida del ciclo de competencia constante.

Lo que es aún más problemático es que este enfoque de "recuperación inmediata" no solo afecta la experiencia individual de los jugadores, sino que tiene un impacto significativo en la salud de la comunidad de jugadores. La presión constante de seguir compitiendo, unida a la acumulación de emociones negativas, genera un caldo de cultivo para comportamientos tóxicos, como la agresividad, el "troleo", o la falta de cooperación con el equipo. Estos comportamientos no solo afectan a aquellos que los exhiben, sino que también deterioran la experiencia de los demás jugadores. La toxicidad, alimentada por la frustración de las derrotas no gestionadas, crea un ambiente hostil que disuade a los jugadores de disfrutar del juego o de participar en futuras partidas. De hecho, muchos jugadores se sienten atrapados en un ciclo donde la presión para mejorar constantemente afecta su bienestar emocional y social, disminuyendo así su motivación para seguir jugando. Sin una intervención que permita a los jugadores descansar, reflexionar y procesar las derrotas, los videojuegos competitivos perpetúan este ciclo negativo, afectando no solo el bienestar emocional individual, sino también la cohesión y la salud de las comunidades de jugadores.

Este ciclo emocional y psicológico se ve amplificado por **el sistema de dopamina, adrenalina y serotonina (DAS)**, que está presente en los videojuegos competitivos. Tras una derrota, el jugador se enfrenta a la presión de recuperar los puntos perdidos, lo que crea un conflicto interno entre lo que el cerebro espera y lo que realmente experimenta. La dopamina, que normalmente se libera como una recompensa tras alcanzar logros o metas, se ve desviada hacia la frustración de haber perdido puntos de clasificación. En lugar de generar un deseo positivo de avanzar, la dopamina se transforma en un impulso constante para "recuperar lo perdido", lo que

coloca al jugador en un estado de alerta y ansiedad. Este impulso es alimentado por la adrenalina, que intensifica la respuesta emocional y motiva al jugador a actuar sin pensar, impulsado por la urgencia de corregir su derrota lo más rápido posible.

Este estado de "reacción impulsiva" altera el proceso de toma de decisiones, llevando al jugador a actuar de manera irracional o reactiva, guiado únicamente por sus instintos y la necesidad inmediata de recuperar lo perdido. En lugar de formular estrategias y reflexionar sobre cómo mejorar, la adrenalina lo lleva a realizar acciones rápidas, sin considerar las consecuencias, lo que generalmente culmina en una nueva derrota. Esta derrota, a su vez, intensifica aún más la adrenalina, mientras que la dopamina sigue ausente, creando una sensación de vacío. El jugador se ve atrapado en un ciclo en el que, a pesar de su esfuerzo, la victoria parece cada vez más lejana. Al mismo tiempo, el cerebro espera una recompensa en forma de serotonina, que es la hormona asociada con la satisfacción y el bienestar, pero esta solo llega tras un éxito significativo. La falta de victorias, especialmente después de múltiples intentos, impide que se libere serotonina, lo que aumenta la frustración y genera una sensación de desesperanza. Así, el jugador se encuentra atrapado en un ciclo donde la frustración se acumula, sin la posibilidad de romperlo, lo que no solo afecta su rendimiento, sino también su bienestar emocional y su relación con el juego.

El diseño del juego como factor clave

El diseño de los videojuegos competitivos, tal como se encuentra en la mayoría de los títulos actuales, se centra predominantemente en maximizar la participación continua del jugador, sin considerar suficientemente los efectos psicológicos que

pueden generar las mecánicas de juego. En lugar de promover el bienestar emocional, estos juegos estructuran sus sistemas de recompensa, las clasificaciones y los incentivos de manera que crean un ciclo interminable de "sólo una partida más", lo que puede resultar perjudicial para los jugadores. El sistema de clasificación, que premia el rendimiento y la progresión, genera una constante presión para continuar jugando, ignorando por completo las posibles repercusiones emocionales que esta presión puede tener. Además, la falta de espacios para la reflexión y la recuperación emocional puede hacer que los jugadores se vean atrapados en un ciclo de frustración y ansiedad, especialmente cuando no alcanzan los resultados esperados.

Adachi y Willoughby proponen un enfoque mucho más equilibrado y reflexivo en cuanto al diseño de videojuegos competitivos. Según sus recomendaciones, incorporar mecanismos de recuperación emocional en el diseño del juego podría ser clave para mitigar los efectos negativos que la competición continua tiene sobre la salud mental del jugador. Una medida simple pero efectiva sería la implementación de pausas obligatorias después de un número determinado de partidas, lo que permitiría a los jugadores desconectarse brevemente para evitar el agotamiento. Además, incluir mensajes que sugieren descansar o reflexionar entre sesiones podría ayudar a reducir la impulsividad del jugador de continuar inmediatamente después de una derrota. Otra propuesta interesante sería la incorporación de sistemas de retroalimentación constructiva que, en lugar de simplemente mostrar las estadísticas de la partida, ofrezcan análisis detallados de los errores cometidos de manera objetiva y sin juicios negativos. Esto podría proporcionar a los jugadores una oportunidad de aprender y mejorar, en lugar de reforzar su frustración. La implementación de estas medidas no

solo contribuiría a reducir el estrés acumulado, sino que también mejoraría la experiencia general del jugador, permitiéndole disfrutar de una competición más saludable y equilibrada.

Sistemas de puntos confusos : ¿influyen en la problemática?

La percepción negativa del sistema de puntaje en partidas clasificatorias no es un fenómeno aislado; se encuentra ampliamente documentado en la literatura sobre diseño de videojuegos y psicología del jugador. Este problema surge principalmente de la interacción entre el diseño del sistema de puntos, la experiencia de juego y las expectativas emocionales de los jugadores. Estudios como el de Hamari y Keronen (2017), publicado en *Computers in Human Behavior*, han explorado cómo los sistemas de gamificación, incluidos los de clasificación en videojuegos, influyen en la motivación y el compromiso de los jugadores. Su investigación señala que cuando un sistema de puntaje se percibe como opaco o injusto, puede generar una desconexión entre las expectativas del jugador y su experiencia real, lo que incrementa la frustración y disminuye la satisfacción general. Un aspecto crítico en esta problemática es la falta de transparencia en los sistemas de puntuación, como ocurre en juegos como *Counter Strike 2*, donde las métricas internas, como el KDA, influyen en la clasificación del jugador sin una explicación clara de cómo se calculan los ascensos o descensos. Esta falta de claridad refuerza la percepción de arbitrariedad, como también lo subraya el trabajo de Zagal, Björk y Lewis (2013) en *Games and Culture*, quienes destacan que un diseño de sistemas que no comunica adecuadamente sus reglas puede generar

sentimientos de frustración y desconexión en los jugadores. Además, el impacto de factores externos como la calidad de la conexión a internet en regiones como Latinoamérica exacerba esta percepción. Según un informe de la *Economic Commission for Latin America and the Caribbean* (2020), la calidad de las conexiones en esta región está significativamente por debajo de la media global, lo que coloca a los jugadores en desventaja frente a competidores de otras regiones, contribuyendo a su percepción de inequidad en los sistemas de clasificación. Desde una perspectiva psicológica, el trabajo de Vanden Abeele et al. (2020) en *Media Psychology* refuerza la idea de que las emociones negativas, como la frustración tras una derrota, pueden amplificar las percepciones de injusticia en los jugadores. La sensación de perder puntos no solo tiene un impacto tangible en el progreso, sino que también afecta profundamente el sentido de competencia y autoestima del jugador, lo que puede interpretarse como un fracaso personal. Esta dinámica puede vincularse con las ideas de Nietzsche y Kierkegaard mencionadas previamente: los jugadores proyectan su frustración en el sistema como una forma de reconciliar su desempeño idealizado con los resultados obtenidos, protegiendo así su autoconcepto.

Para abordar esta problemática, investigaciones como las de Rigby y Ryan (2011) sobre la teoría de la autodeterminación proponen que los videojuegos deben satisfacer las necesidades psicológicas básicas de los jugadores: autonomía, competencia y relación. Sin embargo, los sistemas de puntaje que no recompensan adecuadamente el esfuerzo individual o que no tienen en cuenta factores externos, como el desempeño del equipo, pueden fallar en satisfacer estas necesidades. Por ejemplo, un jugador puede sentir que no tiene control (autonomía) sobre el resultado de

una partida debido a emparejamientos desiguales o la falta de compensación por un buen desempeño individual en un equipo que pierde. La autonomía se ve comprometida cuando los jugadores sienten que no tienen control sobre el resultado de una partida. Esto ocurre especialmente en sistemas donde el desempeño individual no es recompensado de manera justa o donde factores externos, como emparejamientos desiguales o problemas técnicos, tienen un impacto significativo en los resultados. Por ejemplo, un jugador que realiza un esfuerzo excepcional en una partida puede terminar perdiendo puntos de clasificación debido a errores de sus compañeros de equipo o a la calidad de la conexión a Internet, lo que genera una sensación de impotencia. En lugar de percibir el progreso como el resultado de su esfuerzo y habilidad, los jugadores interpretan los resultados como algo arbitrario o injusto, debilitando su motivación intrínseca para continuar compitiendo.

La **competencia**, definida como la necesidad de sentir que uno tiene habilidades y puede mejorar a través del esfuerzo, también se ve afectada por estos sistemas. Los jugadores que no reciben retroalimentación positiva ni ven reflejado su rendimiento en el sistema de puntaje experimentando una desconexión entre su esfuerzo y el progreso percibido. Esto no solo genera frustración, sino que también disminuye su interés a largo plazo, ya que el juego deja de ser una fuente de crecimiento personal y se convierte en una actividad que refuerza sentimientos de insuficiencia o frustración. Un diseño que no permite a los jugadores comprender cómo pueden mejorar o que no ofrece métricas claras para medir su progreso individual contribuye a este problema, esto se debe también a que la mayoría de esports son videojuegos por equipo en los

cuales la participación de cada miembro es vital para la victoria (como excepción los fighting games) .

Por último, la **relación social**, un pilar clave para el bienestar de los jugadores en videojuegos multijugador, suele verse gravemente afectada en los entornos competitivos por equipos. En muchos juegos de esports, como *League of Legends* o *Counter-Strike*, el diseño del sistema promueve dinámicas de "culpabilidad colectiva" donde los jugadores, en lugar de enfocarse en la mejora grupal, tienden a culpar a sus compañeros de equipo por los fracasos. Este fenómeno se ve exacerbado por sistemas de puntaje o emparejamiento que priorizan la victoria como métrica principal, ignorando las contribuciones individuales que cada jugador pudo haber hecho durante la partida. La falta de reconocimiento por esfuerzos personales, como un jugador que cumplió su rol a la perfección mientras el resto del equipo falló en coordinarse, contribuye a sentimientos de frustración y aislamiento. Esta dinámica, en lugar de fomentar una comunidad solidaria, lleva a un entorno tóxico donde las relaciones entre los jugadores se deterioran. Este problema es especialmente difícil de abordar en juegos de equipos, ya que el éxito depende intrínsecamente de la colaboración y confianza mutua. A diferencia de los juegos individuales, donde las decisiones personales son el único factor determinante, en los esports por equipos, la capacidad de coordinarse con otros jugadores es tan importante como la habilidad técnica. Sin embargo, cuando las derrotas son percibidas como fracasos colectivos sin un análisis constructivo, los jugadores tienden a distanciarse emocionalmente de su equipo, viendo a sus compañeros más como obstáculos que como aliados. Este enfoque competitivo mal

gestionado erosiona la cohesión del grupo, lo que a largo plazo puede desmotivar incluso a los jugadores más habilidosos.

VOLUMEN 3

TOXICIDAD

Razones : la normalización de lo nocivo

Hay varias razones del porqué la violencia verbal no solo se da en partidas online sino porque es hasta cierto punto normal. Tanto es así que cuando uno se predispone a entrar a jugar a algún esport da por sentado que va a recibir un insulto o una puteada en cada sesión de juego, esto se da gracias al aura de toxicidad que representan este tipo de juegos, **pero porque es así ?**. Partiendo por la base de que estos juegos suelen ser de 5 jugadores contra 5 jugadores, al ser un equipo reducido de personas todas deben actuar de manera coordinada y cumplir sus respectivos roles para alcanzar la victoria, cuando alguien falla en su labor, sea por falta de habilidad, ser superado por su oponente del mismo rol, o simplemente al estar “tilt” puede desencadenar una hilera de insultos totalmente injustificados, ya que el individuo afectado no tiene la intención de “trolear” sino que se ve superado por la situación causándole un gran malestar, ya que no solamente su equipo lo insulta, sino que su oponente podría mofarse de la situación para que este pierda si “focus mental” (estado de concentración en los objetivos del juego), es algo que afecta a todos los jugadores

cada vez que tiene una mala partida. La competitividad de las partidas en todos las divisiones, la ansiedad, el perder puntos, dentro de otros factores exclusivos del Esport forman un caldo de cultivo para estas actitudes nocivas en la cual un grupo de jugadores insulta a una sola persona como si de un ciberbullying se tratase.

El anonimato y falta de consecuencias

Esto también se incrementa por el anonimato que otorgan los videojuegos, donde es más fácil insultar o también “echa la culpa”, puesto que como antes mencione, el no poder cumplir con el rol es sinónimo de que serás insultado y para que todo el peso del equipo no caiga sobre uno, los jugadores tienden a echarse la culpa de las malas decisiones o la poca habilidad para desempeñar su respectivo rol haciendo que la culpa no caiga enteramente en ellos mismos lo que también causa un aura de toxicidad generalizada. El anonimato también nos inhibe de saber cómo afectan nuestros insultos a los demás, el Esports donde no existe el chat de voz ni siquiera puedes saber por el tono de la voz de la persona que estado de ánimo posee, pudiendo saturar a la persona y haciendo que baje su rendimiento o directamente se desconecte de la partida si todos los jugadores de la misma lo están insultando.

Por esto mismo podemos deducir que no solo se trata del anonimato, puesto que en estos videojuegos existe un sistema de penalizaciones y baneos según tu actitud dentro de la partida, trampas o los mismos insultos, sino que estamos hablando de una falta de consecuencias reales. El no poder ver la tristeza, ira o enfado en la cara

de tu compañero, el temblar de su voz o los golpes que le propina al teclado, la persona que propina los insultos no tiene forma de medir como afectan sus palabras a la otra persona, bien sabido es que los humanos (mentalmente estables) somos seres empáticos y por más que la otra persona merezca o no dichos insultos los mismos cesarán si hubiera alguna forma de medir dichas consecuencias a tiempo real, algo por el momento imposible. Otros ejemplos son las mismas redes sociales donde no sabemos como impactan los comentarios en las personas a través de la pantalla, fomentando una deshumanización de la persona por las razones anteriormente mencionadas.

Tipos de toxicidad (compañeros / rival)

Los tipos de toxicidad en los esports se dividen en los grupos de personas a los cuales se le ejerce : esto puede ser entre compañeros del mismo equipo o el equipo rival. Ya hablamos anteriormente de la percepción y la frustración de los errores de uno mismo, como los mismos nos alejan de nuestros objetivos competitivos pero queda otra parte importante destinada a las personas con las cuales compartimos las partidas clasificatorias.

Compañeros: la toxicidad entre compañeros suele ser la más común en esports, según la encuesta de investigación solo el 1.1% de los encuestados tiene sesiones de juego satisfactorias en cuanto a lo social, esto es una clara muestra que no solamente los “trols” o “afks” marcan la diferencia en una buena o mala partida sino que los insultos y humillaciones son mucho más frecuentes en una estadística del 99% de

las partidas clasificatorias independientemente del juego. Si bien existen varias razones como la frustración o el “tilt” (término que se abarcara con más profundidad al final del título) existe una situación muy recurrente en la que dos o más personas discuten sobre sus errores en la partida y como estar perjudican a su propio equipó en vez de centrarse en sus errores y mejorar. Esto último está relacionado con una importante **disonancia cognitiva** entre lo que pensamos de nosotros mismos y la forma de ver a la otra persona que nos resalta nuestros errores.

En una situación de estrés como lo es estar perdiendo una partida clasificatoria, tendemos mucho a echarle la culpa de nuestros errores a los demás y demonizar las opiniones y críticas de la otra persona, esto ocurre puesto a que a nuestro cerebro le cuesta muchos menos recursos definirnos a nosotros como los buenos y a las demás personas como malas, ya que no solamente en muy difícil cambiar de razonamiento en una situación de estrés, sino que nuestro cerebro no puede concebir el hecho de que estemos del lado opuesto a la razón.

Esto mismo esta respaldado en un estudio de psicólogo Leon Fistinguer en su libro publicado en 1957 “ *Theory of Cognitive Dissonance”* el cual hablo de esta disonancia cognitiva y evaluó puntos importantes : según el **tipo de creencias** donde explica que cuanto más personales son las creencias entre dos o más personas más significativas será la disonancia. Según **el valor de las creencias:** la importancia de dicha creencia u opinión sobre un tema importante para la persona aumenta dicha disonancia. Y por último **el tamaño de la desigualdad** : La disonancia crece cuando las personas implicadas en una contraposición de ideas son muy opuestas o sus creencias son muy contrarias, lo aumenta el nivel de disonancia.

Leon Fistinguer también trata los efectos de esta disonancia cognitiva los cuales están relacionados con el cambio de comportamiento, pensamientos, decisiones y actitudes del individuo afectado haciendo que dicha persona se sienta ansiosa o culpable de las mismas ideas o posturas que ellos mismos defendieron en un anterior debate o algo más profundo que marque su vida rutinaria. Algunos ejemplos clave de esto último es la disonancia cognitiva de un fumador como fumar a pesar de conocer el efecto médicos adversos al uso del tabaco, elegir promover un comportamiento saludable como ejercicio regular o un deporte el cual no práctica, mentir o engañar autoconsiderándose una persona honesta o comprar un vehículo que no economice combustible a pesar de tener conciencia ambiental o ser activista.

Esto puede llegar al punto de que el individuo se auto persuada y se justifique por estos cambios de comportamiento, como si en su propia cabeza no hubiera ningún conflicto interno, lo que hace que este tipo de situaciones nocivas y pensamientos para nada saludables se repitan. Lastimosamente por las redes sociales y la comunicación por foros de internet, no es sorpresa que existan grupos de personas que busque apoyo o consuelo placebo en sus malas prácticas, las cuales fomentan la idea de “falsa verdad” haciendo que los razonamientos erráticos de los individuos afectados sea mayor, manteniéndolos en una burbuja donde la razón y el planteamiento lógico no pueden entrar.

Rivales: La toxicidad entre rivales si bien no es tan común como dentro de los mismos compañeros, ya que se puede restringir dicha comunicación en la mayoría de estos juegos porque no condicionan nuestra victoria si puedo hacerlo con nuestra

derrota. Una estrategia que permiten los esport es afectar la psiquis de nuestro oponente. Hay formas inteligentes y deportivas como cambiar la estrategia de juego en un género donde el cálculo y la planificación es vital para la victoria, cambiar nuestra manera de jugar en partida puede afectar a que nuestros oponentes no pueda predecirnos y contraatacar nuestras ofensivas, esta es una manera deportiva de afectar la psiquis de nuestros oponentes, pero también hay otra estrategia más nociva y es la que vamos a abordar en este trabajo, la cual se basa en insultar al rival para hacerle perder la concentración. Esta técnica se suele utilizar cuando el oponente tiene una ventaja notoria entre nosotros ya sea de habilidad o estadísticas en partida (recordar que no todos los esports se basan en habilidad, puesto que en géneros como los mobas importan también los ítems comprando, builds, tiempo de partida, personaje, entre otros factores importantes que condicionan nuestra fortaleza en partida sobre nuestra habilidad) el rival en cuestión nos insulta a nosotros o un compañero de equipo para hacer que no pensemos con claridad, no nos acoplemos a las estrategias de nuestros compañeros o simplemente no prestarle atención a la partida para contestar a dichos insultos, esto no solamente crea un ambiente de toxicidad en la partida, sino que también frustra de gran manera al afectado haciendo que sienta una gran impotencia al verse superado en habilidad y en ítems además de ser insultado por su propio equipo el cual solo ve los efectos negativos de su actuar en partida porque hasta el rival mismo se está riendo y mofando de él. Esto es una carga de adrenalina muy grande y provoca que al terminar la partida no solo nos sintamos mal por haber perdido, sino también sumarle la pérdida de puntos de clasificatoria y todo el desgaste emocional que esto implica.

Tilt: una más.

Esta mezcla de enojo, frustración e impotencia que genera la toxicidad dentro de cada partida se denomina **tilt**, un estado de ánimo que resulta de la acumulación de emociones negativas tras varios malos resultados en sesiones de juego. Según los encuestados en esta investigación, el 61.5% vuelve a jugar una partida clasificatoria para recuperar los puntos perdidos, mientras que el 16.5% opta por una partida no clasificatoria y solo un 22% tiene el hábito correcto de descansar una vez que se encuentra en un estado mental que no le permite jugar en condiciones óptimas. Desde el punto de vista psicológico, el **tilt** podría entenderse a través del marco de las actitudes disfuncionales, como las evaluadas por la “Escala de Actitudes Disfuncionales” (DAS, por sus siglas en inglés). Estas actitudes incluyen pensamientos rígidos y extremos, como "tengo que ganar todas las partidas para valer como jugador" o "si pierdo, es porque no soy lo suficientemente bueno". Tales creencias suelen amplificar la frustración y la percepción de fracaso en situaciones de derrota o bajo rendimiento, intensificando el estado de **tilt.**

cuando perdes una partida clasificatoria



En términos fisiológicos, durante una partida, el cerebro opera bajo tensión constante. La combinación de toxicidad, la importancia de los puntos clasificatorios y la competitividad inherente a los esports impide que el jugador alcance un estado de relajación. Esto provoca la liberación continua de adrenalina, una hormona relacionada con el estrés. En un contexto ideal, tras realizar una acción exitosa, el cerebro debería liberar dopamina, el neurotransmisor asociado con el placer y la recompensa. Sin embargo, en un estado de tilt, la falta de recompensas positivas “como una victoria o un buen desempeño” limita la liberación de dopamina, dejando solo los efectos del exceso de adrenalina. Esto no solo impide disfrutar la partida, sino que también dificulta la toma de decisiones óptimas y alimenta un ciclo de frustración. Además, la ausencia de serotonina, vinculada a la sensación de bienestar, refuerza la negatividad y la impulsividad, generando un espiral emocional que lleva al jugador a entrar en más partidas sin estar en condiciones adecuadas.

Estudios como el realizado por Greitemeyer y Mügge en el año 2014 titulado como “Video Games do affect social outcomes” señalan como el mismo entorno competitivo de cualquier videojuego tiende a generar estas situaciones frustrantes y respuestas emocionales negativas de manera sostenida. En su trabajo de metaanálisis

resalta como este tipo de videojuegos son capaces de generar un “ciclo de agresividad” constante por la exposición de una persona a situaciones donde no tiene el cien por ciento del control de lo que pasa en una partida y esto repercute en su imagen individual, puesto que su ranking se ve afectado por las malas decisiones de sus compañeros lo cual siente como un golpe a su autoestima de manera injusta. Este tipo de evaluación cognitiva lleva a reacciones emocionales exageradas, como enojarse por una partida en un ranking bajo, frustrarse y en la mayoría de los casos agredir sin sentido a sus compañeros al inicio de una partida, ya que carga con dicha frustración. Además, este metaanálisis subrayó que las dinámicas de los videojuegos competitivos tienden a reforzar respuestas impulsivas, tienden a señalar las derrotas como un fracaso personal y no como una nueva oportunidad nueva para mejorar, esto aumenta las posibilidades de reincorporarse rápidamente a una nueva partida sin haber procesado emocionalmente la derrota anterior. Este comportamiento está profundamente emparejado con el **tilt** , ya que en lugar de pensar una nueva estrategia o tomarse un tiempo para descansar, el jugador busca de manera compulsiva “reparar” su perdida, lo que lleva siempre a un peor desempeño por el estrés acumulado. Por lo tanto, se destaca siempre la importancia de desarrollar estrategias de autorregulación emocional para mitigar estos efectos, como descansar después de una derrota.

Estrés, tilt y como están relacionados

Si bien ya hablamos de como el tilt afecta a la mente de los jugadores en su toma de decisiones, no está de más observar los efectos relacionados por el estrés

para comprender de mejor manera como el tilt influye muchísimo en la toma de decisiones.

Un estudio realizado por el científico Rober Sapolsky "*Why Zebras Don't Get Ulcers*" en el año 2004 explica cómo el estrés afecta al cerebro humano, particularmente en la toma de decisiones y el autocontrol. Según Sapolsky cuando el cerebro experimenta una situación de estrés aguda, se activa una respuesta de "lucha o huida" mediada por el sistema nervioso simpático. Esto resulta en la liberación de cortisol y adrenalina, hormonas esenciales para la supervivencia inmediata, pero dañinas si su producción es prolongada o frecuente, como ocurre en una larga sesión de partidas competitivas.

A diferencia que en la vida real, en los videojuegos no existe una amenaza física, sino que existen otros desafíos en cuanto a lo psicológico y social : la presión por ganar, el riesgo a perder los puntos de clasificatoria y la toxicidad del entorno. Estos factores activan la misma respuesta fisiológica de estrés que describe Sapolsky. En un estado de **tilt** , el cerebro se encuentra atrapado en un ciclo de hiperactivación, lo que provoca :

- **Sobrecarga de la amígdala:** La amígdala es la región cerebral que procesa las emociones, esta se vuelve hiperactiva bajo estrés. Esto intensifica las emociones negativas, como la frustración y el enojo, haciendo que el jugador reaccione de manera impulsiva en lugar de reflexiva lo cual es una traba importante a la hora de tomar decisiones o estrategias que lo acerquen a su deseada victoria.

- **Supresión de la corteza prefrontal:** La corteza prefrontal es el region cerebral encargada de la planificación, el razonamiento lógico y el autocontrol, esta se ve “apagada” bajo altos niveles de cortisol. Esto impide que los jugadores evalúen objetivamente las situaciones, llevando a malas decisiones como reincorporarse a una partida sin reflexionar o confrontar a otros jugadores de manera tóxica.

Sapolsky también señala que, en situaciones de estrés crónico, el cerebro prioriza los patrones de comportamiento que requieren menos esfuerzo cognitivo. Esto se traduce como la activación de hábitos automáticos. En el contexto del **tilt** esto significa que los jugadores son más propensos a recurrir a estrategias poco efectivas o a repetir comportamientos impulsivos, como jugar de manera agresiva y sin planificación, lo cual perpetúa el ciclo de derrota. Si prestamos atención, esto puede estar relacionado con la “disonancia cognitiva” de Leon Fistinguer, el cual también demostró con su estudio que el cerebro humano en situaciones de estrés prioriza la respuesta más fácil, o la que requiera menos esfuerzo en vez de la más lógica o correcta.

Como vimos en este trabajo el estrés crónico tiene un gran impacto en el cerebro humano y si bien vimos cómo este influye tremendamente en nuestro estado de **tilt** también existen más reacciones químicas nocivas fruto de este como:

- **El aumento de adrenalina:** La cual genera un estado de hiperalerta, útil para la reacción inmediata, pero contraproducente para tareas que requieran

planificación estratégica. Hay que recordar que los esports más jugados como *League of Legends* la victoria depende del trabajo en equipo y las partidas suelen durar de 20 a 50 minutos. Lo que puede generar errores tácticos durante la partida.

- **El cortisol elevado:** Esto puede interferir en la memoria de trabajo, la cual es crucial en videojuegos competitivos parar recordar estrategias, descifrar las acciones de los oponentes para así recordar estrategias y evaluar los resultados de decisiones pasadas. En el estado de **tilt**, esta capacidad se ve disminuida, lo que dificulta enormemente el aprendizaje de los errores y la capacidad de mejorar en el juego o la acción.
- **Reducción de la neuroplasticidad:** En condiciones de estrés prolongado, el cerebro reduce su capacidad de adaptarse a nuevas situaciones y aprender experiencias. Esto es especialmente perjudicial en videojuegos competitivos, donde la adaptabilidad es esencial para contrarrestar las nuevas estrategias que adoptan los oponentes al transcurrir las diferentes partidas.

Tilt: cómo prevenirlo

Reconociendo el **tilt** como una de las grandes razones y efectos de la toxicidad es necesario evaluar posibles formas de prevenirlo:

- **Reconocimiento temprano:**

- **Síntomas:** los primeros más notorios son el aumento notable de la frustración al iniciar una partida nueva tras una derrota, también una gran dificultad para concentrarse, pensamientos negativos recurrentes sobre el desarrollo de la partida y la impulsividad a la hora de tomar decisiones estratégicas
- **Autoevaluación** : tras perder varias partidas clasificatorias consecutivas sería inteligente reconocer que estamos tilteados. Si nos sentimos impotentes y frustrados al comienzo de una partida llena de oportunidades de victoria es un síntoma clave y deberíamos tomar un descanso.

- **Técnicas de manejo del estrés:**

  - **Respiración controlada:** cuando presentamos una situación de estrés es importante controlar la respiración ya que una respiración profunda y pausada puede ayudar a reducir los niveles de adrenalina y cortisol en las partidas
  - **Pausas activas:** en las pausas entre partida y partida es recomendable realizar estiramientos, caminar o realizar algún ejercicio de relajación muscular. Nuestro cuerpo también siente los efectos de la frustración como la rigidez muscular por lo que realizar estos ejercicios puede ayudar a la comodidad y confort del jugador.
  - **Meditar sobre la partida :** meditar y reevaluar nuestras decisiones después de una partida puede ser una practica sumamente util puesto

que aprovechamos este tiempo para centrar nuestra mente en que cosas podríamos mejorar como jugadores y no pensar en la derrota como punto final.

- **Establecer límites de tiempo de juego**: Establecer limites claro sobre cuanto tiempo jugar y cuanto tiempo descansar, no solamente para nivelar el estrés sino tambien para gestionar nuestro tiempo de manera adecuada y que el juego no ocupe un valor mas importante que nuestras obligaciones.
- **Rutinas pre y post partida:** Es muy inteligente el uso de música o realizar otra actividad antes de encarar una nueva partida.

- **Objetivos realistas:**

Es importante mentalizar nuestros objetivos competitivos en base a varios factores como nuestra tasa de victorias y habilidad de juego autopercibida, puesto que es importante marcar objetivos a corto plazo para no frustrarnos si no cumplimos metas muy poco probables como alcanzar la máxima división posible o ganar muchas partidas consecutivas. Completar estos objetivos a corto plazo ayudan mucho a la motivación del jugador de manera más sostenible puesto que aumenta la probabilidad de generar una correcta retroalimentación de diversión y partidas ganadas. Por ejemplo si un jugador gana el 50% de sus partidas, es poco realista que esperase ganar el 90% de manera inmediata. En su lugar podría plantearse aumentar su tasa de victorias entre un 5% o un 10%

para sentir un progreso visible más rápido y de esta manera sostener su motivación por más tiempo, esto también es aplicable a objetivos dentro de la partida como realizar algún objetivo en un tiempo determinado o perfeccionar una estrategia de juego.

Es muy importante entender que de base como ya vimos en la encuesta de este trabajo investigativo solo el 0,1% de los jugadores de este tipo de juegos llegan a la élites e incluso al profesionalismo, hay que tener en cuenta primero nuestras capacidades y si bien cualquier podría tener el potencial para transformarse en un jugador profesional hay que empezar despacio, puliendo nuestras habilidades por años sin esperar transformarnos en profesionales de la noche a la mañana.

VOLUMEN 4

LA PSICOLOGÍA DE LOS ESPORT

Los videojuegos competitivos como bien sabemos son bastante variados en su género, desde mobas, shooters e incluso de deportes pero todos convergen en una fórmula adictiva pero eficiente, equipos de 5 personas contra 5 personas cuyo objetivo es ganar, la base de esta fórmula reside en la repetición de parámetros constantes y familiares, en cada partida nos encontraremos con los mismos niveles, los mismos personajes, los mismos ítems y las mismas habilidades entre otros factores, pero lo importante reside en lo que ocurre dentro de la partida, que personajes se elijen, qué

composición se puede optar, qué estrategias adoptar en base al comportamiento del enemigo, etc. Los factores sumamente importantes del gameplay residen en que hacemos con las herramientas que tenemos, como maximizar el uso de estas herramientas simples que nos brindan este tipo de juegos para alcanzar la victoria, lo que da como resultado una infinidad de variables, tomando como ejemplo a *League of Legends* existen billones de composiciones posibles de personajes sin contar la itemización de los mismos, o las millones de estrategias en los 7 mapas y 25 armas distintas. Es esta combinación tan peculiar entre lo familiar y lo impredecible que nos lleva a jugar una partida más, ya sea por los factores anteriormente vistos en este trabajo de investigación u otros aparejados como el mismo diseño de estos juegos, ya que no es pura coincidencia que estos juegos sean tan adictivos sino que fueron intencionalmente diseñados de esta manera.

¿Por qué ocurre esto ?

Los videojuegos esport al menos los más grandes son juegos free to play, es decir que no son de pago y tienes acceso a todo lo que dispone el juego en cuanto a historia y jugabilidad desde el primer instante que te registras y lo descargas. Esto puede generar dudas en base a cómo mantienen los servidores del juego, como organizan competiciones millonarias, marketing cinematográfico y sosteniendo una base de miles de empleados desarrollando y mejorando estos videojuegos. Aunque parezca increíble la mayor fuente de ingresos que tiene este tipo de juegos son los

elementos cosméticos los cuales se compran con dinero real a través de la tienda, los cuales pueden cambiar el color o vestimenta de nuestro personaje, nuestras armas o emoticones, ninguno tiene un impacto real en el gameplay o en la partida e incluso dependiendo del juego del cual estemos hablando se pueden conseguir simplemente jugando. Es precisamente por esto que las compañías de videojuegos buscan priorizar el tiempo de juego de sus usuarios, puesto que aumenta significativamente la probabilidad de que gaste dinero real en una microtransacción por este tipo de cosméticos.

En las encuestas realizadas para este trabajo de investigación quedó en evidencia no solamente la existencia de estos micropagos en un 80% de estos videojuegos, sino también que un 50% de los encuestados admite haber gastado dinero real en los mismos. Lo que condiciona más la veracidad de esta afirmación es que ese porcentaje de jugadores todos llevan más de un año jugando esports mientras que los encuestados que no gastaron dinero aún no llevaban más de un par de meses al momento de la entrevista.

Entonces, *¿cómo maximizan este tiempo de juego las empresas de esport?* uno pensaría que con hacer un juego divertido bastaría, pero nada mas alejado de la realidad, varias empresas de videojuegos patentaron diversos sistemas para mantener al jugador atrapado y todos estos sistemas se basan en el manejo de la **Adaptación Hedónica** la cual es un fenómeno psicológico referido a la adaptación de un jugador a los estímulos y recompensas que ofrece el videojuego, haciendo que los jugadores vuelvan a su nivel base de felicidad después de experimentar continuos cambios

positivos o negativos. Bajado al plano de los videojuegos esto ocurre por ejemplo si un jugador es derrotado continuamente y pierde el interés por el juego o por si el contrario arrasa en todas las partidas que juega haciendo que el juego le parezca excesivamente fácil y pierda el interés de igual manera por la falta de un desafío. Por eso existe la nivelación por partida o **matchmaking** el cual es el sistema encargado de nivelarnos con personas que se encuentran aproximadamente en nuestro mismo nivel de habilidad, por lo que se genera un efecto de **"CoinFlip"** donde experimentaremos partidas donde seremos los mejores y otras donde no tengamos la mínima chance de ganar, haciendo que por lo reñidas que son las partidas nuestro porcentaje de victoria sea de un aproximado del 50% haciendo que nuestra adaptación hedónica fluctúe constantemente entre una victoria satisfactoria y una derrota apabullante, lo cual genera el efecto de "lanzar una moneda al aire" (CoinFlip en ingles), es como tirar de la ruleta cada vez que nos proponemos jugar una partida competitiva y esto mismo resulta muy adictivo.

Diseños adictivos

Para que un videojuego sea adictivo primero se prioriza el apartado visual y la interfaz de usuario, si tomamos como ejemplo a esports como *League of Legends* o *Fornite* observaremos que en pantalla hay diversos elementos visuales muy llamativos como los iconos de habilidad de nuestro personaje, barras de vida o escudo, el mismo diseño de los ítems o power ups en nuestro inventario a la par de un sinfín de sonidos o alertas que nos notifican de todo lo que está pasando en partida incluso de lo que no vemos, como que el otro equipo haya realizado un objetivo en la otra parte del mapa o

que la zona de juego se esté cerrando. Mediante el uso de estos estímulos constantes nuestro cerebro recibe información cada segundo y a pesar de que puede ser una alerta importante o no, tendemos a reaccionar de una u otra manera, cualquier alerta suele traducirse en un cambio de estrategia y cualquier medalla o número elevándose en pantalla como una breve satisfacción, lo que pone por las nubes a nuestro nivel de dopamina.

Estos estímulos, combinados con la presión inherente a cada partida competitiva donde la mínima diferencia de habilidad entre los jugadores, resultado del sistema de matchmaking previamente explicado, se hace evidente, nos sumergen en un estado de concentración absoluta. Es como entrar en una especie de trance en el que nos desconectamos de todo lo que ocurre fuera de la pantalla: nuestra postura, la alimentación, el descanso e, incluso, el paso del tiempo. Este estado mental no es opcional, sino casi una necesidad para tener la más mínima posibilidad de victoria, ya que nuestro adversario no solo está igual de enfocado, sino que también utilizará todas las herramientas, alertas e información que el juego le proporcione en nuestra contra. Por ejemplo, podrá contrarrestar nuestros objetivos, tomar posiciones estratégicas en el mapa o adaptar su build de objetos para neutralizar nuestra ventaja, todo basado en las señales y acciones que tanto ellos como nosotros realizamos durante la partida.

Sin embargo, este nivel de intensidad no suele replicarse en partidas públicas o no competitivas. En estos modos, el matchmaking es más flexible, emparejándonos con jugadores de rangos y perfiles más diversos. Esto hace que las partidas sean

menos predecibles y el llamado efecto “**CoinFlip**" (la sensación de que el resultado depende casi enteramente del azar) no sea tan pronunciado como en el entorno competitivo. Pero, ¿cuál es la diferencia fundamental entre el matchmaking de una partida casual y una competitiva? La clave reside en los complejos sistemas de "**SBMM**" (*Skill-Based Match Making*), que predominan en el ámbito competitivo. Estos algoritmos no solo buscan equilibrar las habilidades de los jugadores, sino que, en cierta medida, pueden predeterminar el resultado de la partida incluso antes de que esta comience, creando un entorno donde cada decisión cuenta y la más mínima ventaja puede ser decisiva.

SISTEMAS SBMM

Emparejamiento basado en habilidad (SBMM)

Estos sistemas están presentes en todos los videojuegos Esports, como jugadores interactuamos siempre con este tipo de sistemas, a pesar de que las empresas no te notifiquen que existen dichos sistemas y no puedas ver cómo siquiera funciona, pero como explique antes dicta el resultado de nuestras partidas antes de que comiencen. Son avanzados algoritmos que se basan en parámetros tan minuciosos como nuestra conducta y sirven para maximizar el tiempo que pasamos jugando. Dado que cierto número de derrotas y victorias consecutivas llevan a una pérdida de interés, cierta sucesión de victorias y derrotas resulta tremendamente mucho más adictivo. Para conseguirlo estos complejos sistemas nos emparejan con otras personas que garanticen estos resultados, por más irónico que pueda sonar este mismo sistema de “emparejamiento por habilidad” ni siquiera toma como referencia

principal nuestra habilidad como jugador, sino que es una mera variantes mas dentro de su algoritmo, la meritocracia tiene muy poco lugar e independientemente lo bueno que seamos este sistema se encargará de nivelar nuestro win rate en un 50% aproximadamente. Por decirlo de una manera mas simple, te meten palos en la rueda en función no solo de nuestra habilidad sino nuestro comportamiento, conducta y estado mental al momento de darle a jugar en una partida clasificatoria.

La empresa ***Activision,*** desarrolladora de la saga de videojuegos *Call of Duty* el cual tiene su apartado competitivo dentro de los esport consolidándose como una de las franquicias más importantes de los videojuegos, reveló un documento a los medios el día 4 de abril de 2024, explicando como funciona su sistema de SBMM. Lo cual ayuda mucho a comprender como funcionan estos algoritmos que usan estas super empresas.



Este white papper ayuda a comprender que variables de cada jugador analizan estos sistemas para emparejarlos los con otros usuarios en una partida competitiva. Como se ve en la carátula de presentación del documento se evalúan otros puntos como la velocidad de conexión del usuario, la plataforma, los periféricos que usa, dentro de otras categorías que afectan considerablemente el resultado de las partidas.

1. CONNECTION – As the community will attest, Ping is King. Connection is the most critical and heavily weighted factor in the matchmaking process.
2. TIME TO MATCH – This factor is the second most critical to the matchmaking process. We all want to spend time playing the game rather than waiting for matches to start.
3. The following factors are also critical to the matchmaking process:
    - PLAYLIST DIVERSITY – The number of playlists available for players to choose from.

- RECENT MAPS/MODES – Considering maps you have recently played on as well as your mode preferences, editable in Quick Play settings.
- SKILL/PERFORMANCE – This is used to give our players – a global community with a wide skill range – the opportunity to have an impact in every match.
- INPUT DEVICE – Controller or mouse and keyboard.
- PLATFORM – The device (PC, Console) that you are playing on.
- VOICE CHAT – Enabled or disabled.

En el mismo documento podemos observar cómo este sistema busca generar el efecto **CoinFlip** antes mencionado, resaltando la importancia de este para maximizar el tiempo de juego del usuario.

What is Skill?

For the purposes of core multiplayer matchmaking, we generally define skill as how well a player can be expected to perform against the rest of the population in a given game mode, based on their previously observed performance. At a technical level we are interested in a value with the following properties:

1. It should be constrained between two numbers, otherwise it is difficult to reason about the space of all possible skill values, making analysis of the distribution more difficult.
2. It should be highly predictive: if we base your skill on a specific in-match performance metric (such as "kills per unit time"), it should also be a reliable predictor of your future performance as measured by this metric.
3. It should be summable such that the average skill of multiple players is predictive of their combined skill. This allows for very efficient and predictive team balancing. Team balancing is very important for forming games where the outcome is unpredictable. Blowouts result in players leaving the game which adversely affects the player pool. Team balance itself is covered in more detail later in the document.
4. It should be capable of adapting to a player's ever-changing performance quickly.
5. It should be resilient: the overall skill distribution should remain accurate in all situations. Simple skill algorithms can shift, inflate, deflate and even collapse when exposed to large population changes such as influxes of fresh players.

Esta evaluación se realiza constantemente después de cada partida, midiendo el desempeño del jugador para poder agruparse con los demás jugadores no solo de su mismo rango de habilidad sino que también posean ciertas características externas que evalúa el sistema como la velocidad de coneccion a internet u otras mencionadas en la carátula del documento.

Más abajo en el documento cuando habla sobre cómo estas variables cambian a través del tiempo podemos observar que aunque pueda ocurrir desfases de victorias o derrotas el jugador no puede escapar del ciclo y su winrate seguirá aproximándose al 50%. Por la distribución binomial (distribución de probabilidad estadística que establece la probabilidad de que un valor tome uno de dos valores independientes bajo un conjunto dado de parámetros o supuestos) que implica lanzar una moneda al aire en

cada una de las partidas, puede dar como resultado que en una sesión de juego por ej: de 5 partidas competitivas seguidas el 3% de los jugadores aproximadamente puedan experimentar esta racha de victorias o derrotas consecutivas. Volviéndose a nivelar en la siguiente sesión de juego donde el jugador vuelva a ser reevaluado por el sistema y siendo redireccionado a partidas más acordes a su nivel de habilidad.

Entonces podemos entender que si rendimos muy bien durante varias partidas en verdad se trata de una probabilidad muy pequeña dentro de un algoritmo muy riguroso el cual nos emparejara con jugadores semi profesionales en nuestra siguiente sesión de juego para mantenernos en la franja del 50%, así mismo si rendimos pésimo por varias partidas es mejor esperar a la siguiente sesión para volver a aplastar a un rival que está por debajo de nuestro rango. Esto nos hace replantearnos si acaso nuestra habilidad importa dentro del juego. Cuando nos derrotan durante varias partidas, ¿ es el juego tirándonos de la correa ?, pero cuando tenemos una buena partida ¿ es el juego dándonos un hueso ? ¿Son nuestras partidas fáciles las infernales de los demás ?. Estas medidas y estos sistemas tan rigurosos dan como resultado una potente adicción, pero por sobre todo hacen más fructíferas las primeras horas de juego de un jugador novato el cual podrá entrar al juego competitivo de manera mas rápida mientras que los jugadores profesionales o de elite experimentaran partidas mucho más desafiantes.

All these factors strongly encourage the long-term health of the *Call of Duty* player base, helping the title avoid the feedback loop of low-to-average skill players continually leaving the game as the average skill of the population rises. By avoiding this feedback mechanism, the remaining 10-20% of the player population benefits. If low skill players engage with our titles less, then higher and higher skilled players become the new low skill players (relatively speaking). As a result, they then experience the negative outcomes of being the lowest skilled players in the core multiplayer population, likely resulting in those players then returning at reduced rates. This ultimately becomes a feedback loop, likely resulting in a player

En el paper se puede observar el resultado de un riguroso sistema de emparejamiento, donde el núcleo de jugadores en una partida normal está compuesto por personas altamente hábiles, agrupadas en un mismo lobby. Esto genera partidas más intensas, en las que la victoria o la derrota parecen depender de un factor de aleatoriedad tan pronunciado que asemeja estar dictado por el azar (CoinFlip). Este mecanismo resulta altamente adictivo para los jugadores.

En términos generales, este tipo de juegos son fáciles de comenzar, ya que el sistema no puede generar un perfil preciso sin datos previos de comportamiento. Esto suele derivar en que los nuevos jugadores sean emparejados con oponentes de un nivel similar o inferior, lo que les permite acumular victorias rápidamente al inicio. Sin embargo, a medida que el jugador asciende en el ranking, el sistema puede analizarlo con mayor detalle y ajustar su emparejamiento para controlar su porcentaje de victorias y derrotas. Este proceso crea un ciclo infinito de retroalimentación, en el que el sistema empareja al jugador con oponentes que aseguran resultados equilibrados, manteniéndolo enganchado y motivado a jugar "una partida más".

¿Cómo se calcula la habilidad de un jugador ?

La habilidad de un jugador se determina en función de su desempeño relativo en relación con una métrica específica. Después de cada partida, se calcula esta métrica de desempeño sobre el jugador para posteriormente ser comparada con los demás miembros de la partida que acaba de jugar, tanto compañeros de equipo, como los rivales a los cuales se enfrentó y con estas comparaciones se actualiza el nivel de habilidad de cada jugador. El ajuste de habilidad es inversamente proporcional a la probabilidad de que un jugador haya obtenido el resultado que logró frente a los demás participantes de la sala. Es importante resaltar que la métrica de desempeño utilizada solo tiene en cuenta el rendimiento durante la partida; aspectos como la progresión del jugador o el tiempo invertido en el juego no influyen en el cálculo de habilidad.

Este proceso de cálculo de habilidad incorpora varios parámetros cuidadosamente seleccionados en los cuales se toma en cuenta dentro de otros factores nuestros KDA (asesinatos/muertes/asistencias) y su importancia en partidas competitivas:

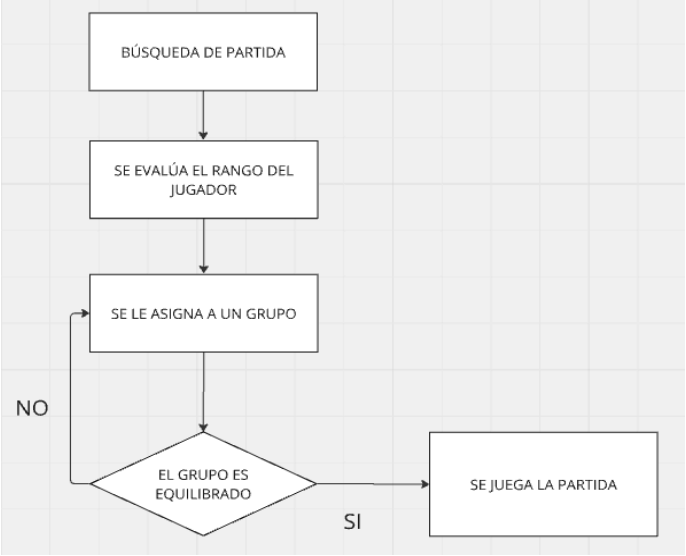
1. **Total de eliminaciones en partida:** Esta métrica indica qué tan bien se desempeñó un jugador en comparación con los demás oponentes en la sala, sin embargo tiene un problema: muchos jugadores pueden terminar con el mismo número de eliminaciones, lo que hace difícil diferenciar quien fue mejor.Además, esta métrica no toma en cuenta cuántas veces murió el jugador, algo importante en esports como *Counter Strike 2* o *Call*

of duty warzone, donde sobrevivir es clave. Por ej: un jugador con 10 eliminaciones y solo 1 muerte es claramente mejor que uno con 10 eliminaciones y 20 muertes.

2. **Relación Eliminaciones/muertes (K/D)** : Esta métrica es más precisa porque no solo considera las eliminaciones, sino también cuántas veces murió el jugador. Esto refleja mejor uno de los objetivos principales (eliminar enemigos) como el secundario (evitar morir).Sin embargo, tiene un fallo: no tiene en cuenta las muertes causadas por el propio jugador (como suicidios), lo que permite que algunos jugadores manipulen su habilidad para conseguir partidas más fáciles, la cual es una práctica conocida como *reverse boosting,* práctica muy utilizada por creadores de contenido de este tipo de juegos para poder hacer videos de partidas impresionantes donde fingen hacer un despliegue de habilidad increíble cuando en realidad están haciendo uso de esta vulnerabilidad de sistema de emparejamiento.
3. **Eliminaciones / (Muertes por Enemigos):** Esta métrica soluciona el problema de las muertes autoinfligidas, ya que solo cuenta las muertes causadas por los enemigos. Esto evita que los jugadores manipulen el resultado de la partida al suicidarse. Pero aún tiene un inconveniente: no distingue entre un jugador que participó toda la partida y uno que se unió al final. Por ejemplo, un jugador con 10 eliminaciones y una muerte, tendrá el mismo valor, sin importar si estaba afk toda la partida.

Para abordar estos desafíos, es necesario ajustar todos los factores que contribuyen o perjudican el desempeño de un equipo, al mismo tiempo que se garantiza que el sistema sea resistente a manipulaciones de parte de los jugadores. Con este objetivo, se realizan iteraciones constantes en las métricas de desempeño para optimizar la experiencia del jugador competitivo.

Cuadro del balance de jugador



Balance por equipos

El rendimiento de un equipo, es tanto o más importante como el de un solo jugador. Puesto que para lograr la victoria en la mayoría de estos juegos esports es vital la comunicación y trabajo en equipo. Cuando un equipo es claramente superior al

otro, los participantes del equipo perdedor tienden a sentirse frustrados y desmotivados, lo que puede afectar negativamente su experiencia general. En ausencia de un adecuado equilibrio de equipo, los grupos mas grandes (es decir que no posee ningún jugador AFK comparado con el que pueda tener el rival) o aquellos con una composición ligeramente superior al promedio tienden a obtener una ventaja significativa. Esto se debe a que, estadísticamente, incluso un pequeño incremento en la habilidad promedio de un equipo puede resultar en una probabilidad mucho mayor de superar a un equipo seleccionado al azar de la población general. Por ej; un equipo que juega en "**premade**" (jugadores comunicados por videollamada) los cuales suelen ser un grupo de amigos con mejor trabajo en equipo y comunicación que 5 personas agrupadas por el sistema de habilidad que se acaban de conocer. Esto simboliza una ventaja importante frente a los demás equipos sumado a que alguno de los miembros esté haciendo **smurfing** (práctica donde un jugador de alta división competitiva se crea una nueva cuenta, para arrasar en partidas de bajo rango) para ayudar a sus amigos o compañeros de equipo a escalar de rango más rápidamente, desequilibrando de esta manera al sistema de emparejamiento. Para tratar de nivelar los niveles entre equipos el sistema de emparejamiento detecta la composición de cada equipo en base a que si los jugadores están jugando juntos, el rango individual de cada participante y trata de ajustar la diferencia de habilidad o falta de comunicación con equipos rivales de más alto rango o un ajuste de recompensas recibidas en puntos de partidas clasificatorias. Es decir: si el sistema detecta que un equipo está conformado por jugadores premades los emparejara o con equipos ligeramente más competentes o reciben menos puntos

de clasificatoria, a la vez que si se da un empate, como suele pasar en juegos como Counter Strike la mayor cantidad de puntos se le dará al otro equipo.

Fase de agrupación

La fase de agrupación ocurre cuando estamos formando un nuevo lobby o completando uno que ya existe. Durante esta fase el sistema SBMM persigue tres objetivos :

1. Evitar partidas imposibles de equilibrar
2. Evitar partidas incompletas que estén desequilibradas
3. Asegurarse de que al completar un lobby, no se produzca un desbalance entre los equipos.

Estos puntos a evaluar son variantes del problema computacional *k-particionamiento* el cual determina como elementos de un grupo X pueden dividirse en subconjuntos mas pequeños, lo cual requiere un gran gasto computacional, para cada lobby nuevo el sistema SBMM busca una solución a este problema de manera que los jugadores no superen el tamaño máximo del equipo y K sea el número de equipos según el videojuego o sus modos de juego.

Ejemplo de un juego 6v6:

- **Grupos buscando partida:** {3},{2},{2},{1} => [{3},{1}] vs [{2},{2}]. Este es un equipo válido.
- **Grupos buscando partida:** {4},{4},{3} => [{4},{3}] vs [{4}]. No hay forma de equilibrar estos grupos sin que uno de los equipos supere el tamaño máximo o de habilidad

Como la mayoría de esports se basan en el enfrentamiento de dos equipos se suele usar la **heurística de Karmarkar-Karp** el cual es un algoritmo que ayuda a dar solución a los problemas computacionales del k-particionamiento, haciendo que la suma de los subconjuntos sean lo más iguales posibles, de esta manera entendiendo los números como perfiles de jugadores en base a su nivel de habilidad, los ordena de mayor a menor, reemplaza el número más grande y el segundo número más grande por su diferencia, si quedan dos o más números, regresa al paso uno y con el **Backtracking** (otro algoritmo que ayuda a la toma de decisiones) calcula la partición. Estos algoritmos que conforman este sistema heurístico son rápidos de ejecutar y garantizar que se cumpla con el primer objetivo mencionado.

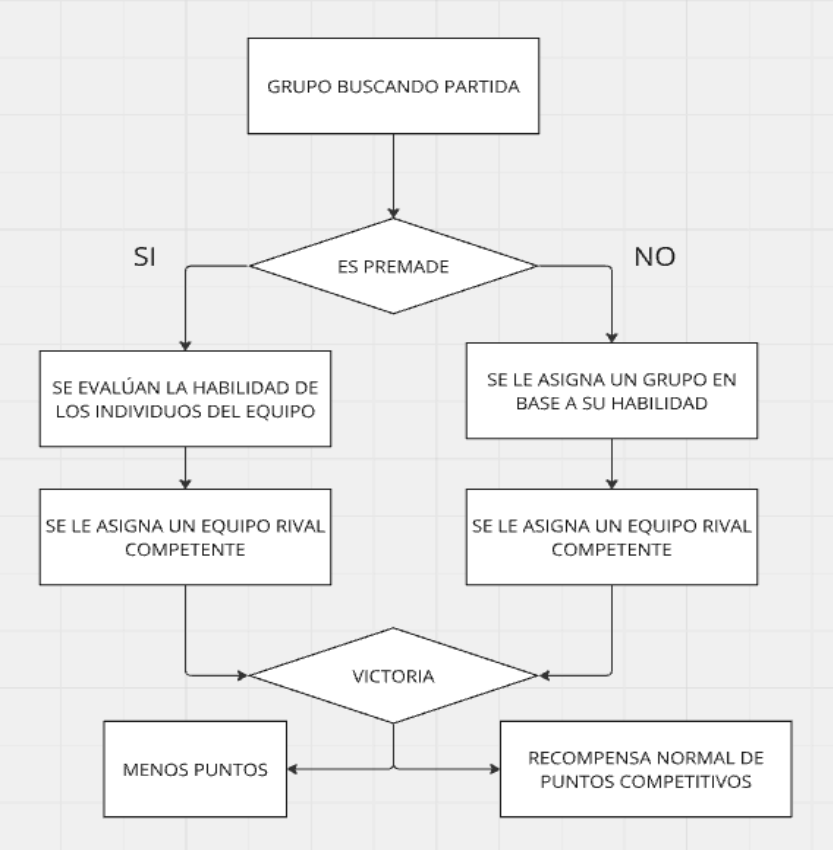
Sin embargo, saber que conjunto de grupos es equilibrado no es suficiente para conformar un lobby. Para cumplir con los objetivos 2 y 3 tambien es necesario limitar las diferencias de tamaño entre equipos dentro de un lobby. Los lobbies nuevos siempre se crean con una diferencia de tamaño de cero, incluso si no estan completamente llenos. Al completar un lobby, se acepta un grupo solo si no empeora la diferencia de tamaño existente entre los equipos.

Ejemplo de un lobby formado desde 0 para un 6v6:

- **Grupos buscando partida:** {3},{2},{2},{2},{1} => [{3},{2}] vs [{1},{2},{2}]. Este es un equipo válido.
- **Grupo buscando partida:** {3},{2},{2},{2},{1},{1} => [{3},{2},{1}] vs [{1},{2},{2}]. Es no es un equipo válido, ya que hay una diferencia sustancial de nivel de habilidad entre los miembros de los equipos.

Estos algoritmos que son capaces de cumplir con estas reglas deben ser extremadamente rápidos ya que se ejecutan miles de veces por segundo. Durante esta fase, solo es viable determinar si los equipos en un lobby podrán equilibrarse; la composición exacta de los equipos se calcula únicamente cuando el lobby esta formado. Esto implica que los jugadores agrupados deben ser fáciles de equilibrar mas adelante. El componente **habilidad** en la heurística, junto con las reglas de agrupación por habilidad, ayuda a aumentar las probabilidades de que los equipos estén mas equilibrados.

Cuadro del balance de grupo



Como se puede apreciar, estos sistemas no solamente se encargan de emparejar a un jugador con **un equipo** o **un rival**, sino que estos complejos algoritmos también se encargan de nivelar la partida en base a las estadísticas de un equipo como grupo, tomando en cuenta no solamente el rango individual de cada participante sino también su nivel de comunicación o presunta sinergia al armar el equipo antes de la partida, para poder emparejarlos de mejor manera contra otro equipo similar o estadísticamente mejor para cubrir este tipo de ventajas que conlleva entrar a una partida clasificatoria con un equipo **premade** o **pre-hecho.** Esto no solo comprende la partida en sí, sino también las recompensas obtenidas por cada una de las partes, a

mayor diferencia en rango o comunicación premade más o menos puntos obtenidos en clasificatoria.

MICROTRANSACCIONES

Ya habiendo desvelado todas las herramientas de diseño que utilizan las empresas que desarrollan videojuegos esports para mantener al jugador sin poder parar de jugar, para de esta manera poder incrementar las chances de que los usuarios hagan compras dentro de un juego que se presupone “**gratis**”, ahora queda ver más de cerca estos sistemas, sus implicaciones y la relación que tienen con los algoritmos de **SBMM** .

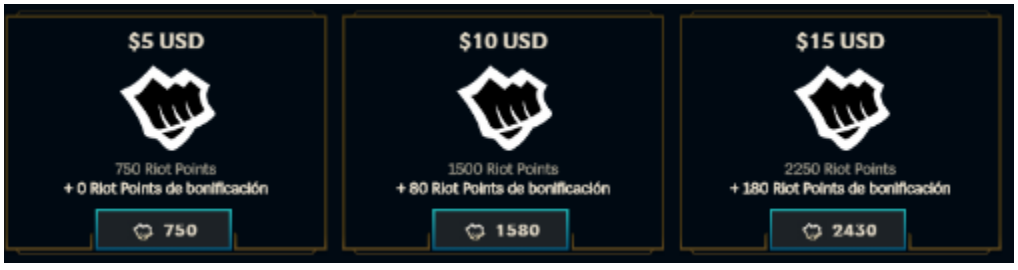
Monedas de juego y su implicación

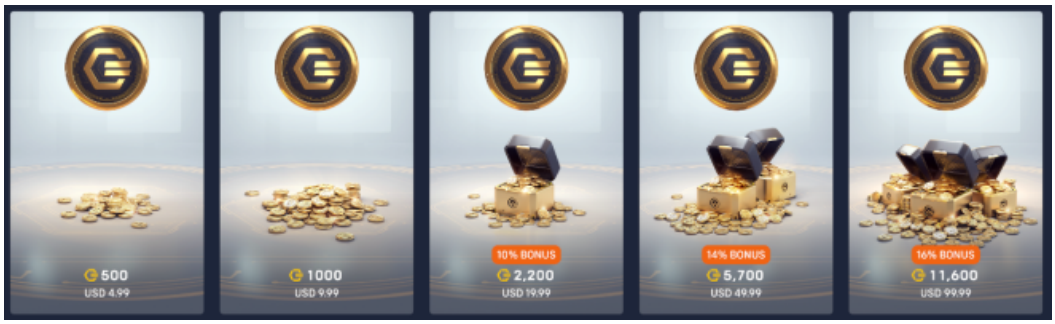
Las microtransacciones están ligadas en su mayoría a la compra de un cosmético, ya sea ropa exclusiva para un personaje, calcomanías para un arma dentro de otros efectos que como la palabra lo indica no afectan al gameplay, con la particularidad agregada de que no se pueden conseguir jugando. Estos cosméticos no solamente son anunciados dentro de la sección de tienda de los juegos, sino también en el menú principal del mismo, los cuales comparten temáticas, packs de skins, poseen ofertas, videos de anuncios publicitarios dentro del cliente para que cuando el jugador entra al juego le obligue a ver un video promocional de los mismos cosméticos que acaban de anunciar, dentro de muchas otras formas invasivas de mostrarle al jugador cada nuevo cosmético que sale al mercado.

Estos cosméticos no se compran de manera directa sino que se compran con **“monedas premium”**, las cuales son otro tipo de monedas distintas a las que se consiguen jugando y solamente sirven para la compra de cosméticos, este tipo de moneda es la que vale dinero real, el uso de monedas premium como **Riot Points** en *League of Legends* o **Pavos** en *Fornite* por poner algunos ejemplos tienen dos objetivos clave:

Hacer que el usuario gaste más dinero del que realmente necesita gastar :

Cuando nos dirigimos a comprar las monedas premium de estos juegos nos encontramos con que no podemos comprar el número que nosotros queramos, sino que se vende por packs. Por ej. 5 dólares por 750 monedas o 10 dólares por 1500. Esto ocurre ya que los cosméticos más nuevos o los más codiciados requieren la compra de varios de estos packs, haciendo que la compra de un cosmético de por ejemplo 3500 monedas termine saliendo el precio de varios packs juntos, pagando por un exceso de monedas que no necesita el jugador, para comprar el cosmético que desea y mucho menos después de la compra le sirven de algo, más que un simple ahorro para la próxima compra.







El efecto disociativo: Al usar este tipo de monedas premium en vez de cantidades de dinero neto, se forma una disociación entre el valor del dinero real y lo que cuestan estas monedas, ya que como vimos en el punto anterior, son otra barrera entre la compra del cosmético que quieres adquirir y el costo real de dicho cosmético. Este fenómeno puede también ser explicado tomando de ejemplo las fichas de un casino, donde el jugador no saca los billetes de su bolsillo sino que toma decisiones rápidas usando fichas de colores que no son mas que plastico, cuyo objetivo es formar una barrera entre el valor real del dinero y la conciencia del jugador, en un ambiente donde se deben tomar decisiones rápidas y por probabilidad en la mayoría de los casos se pierde.

Volviendo a las monedas premium su objetivo es el mismo, al usar este sistema para adquirir un cosmético son tantos los intermediarios como, el pack o packs que

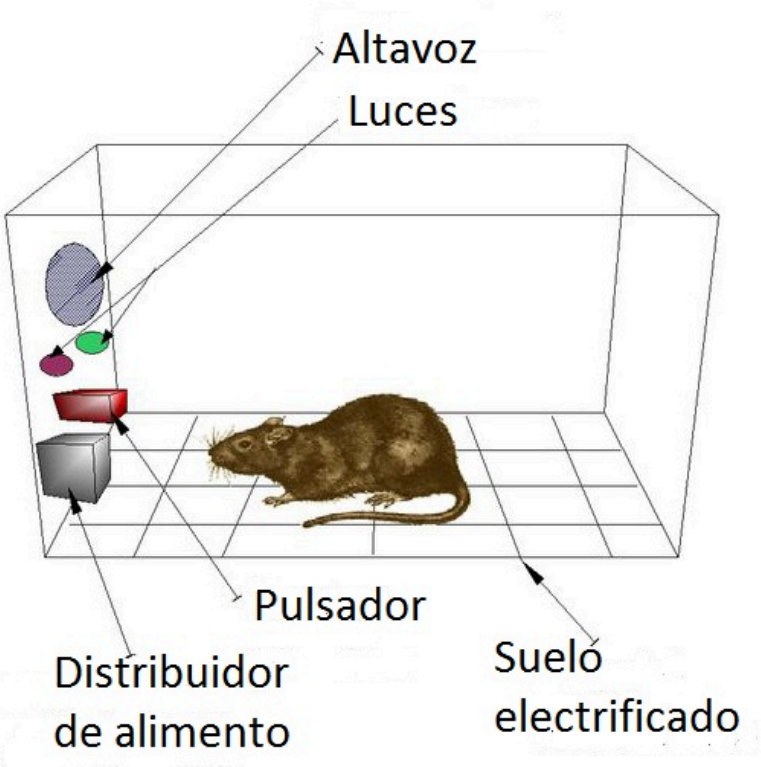
comprar, el valor real de los mismos y otros impuestos desde el país donde estés efectuando la compra, que al fin y al cabo el jugador no sabe realmente cuanto dinero gasto en un cosmético, puesto que casi nadie agarra una calculadora para sacar cuentas del valor real de una skin con un botón en grande de comprar que nos “libera” de todas estas preocupaciones, cuando caemos en cuenta de lo que en verdad costó un supuesto cosmético en promoción ya es demasiado tarde.

Las cajas sorpresa o “Loot Boxes”

Las “lootboxes” o “cajas sorpresa” es otro elemento presente en la mayoría de videojuegos esports y que es la herramienta perfecta para no solamente generar un efecto disociativo en el usuario sino también explotar la adicción del jugador. Estas loot boxes son cajas sorpresa de cosméticos donde el jugador pagando un precio relativamente bajo comparado con un cosmético nuevo tiene la probabilidad (aunque baja) de obtenerlo, Hay excepciones como *Counter Strike* donde donde el usuario puede ver el contenido de estas cajas pero sin asegurar su recompensa, en los demás juegos generalmente no se sabe que puede tocar y puede variar entre una pegatina sin nada de valor a un traje completo de personaje y es esta misma incertidumbre lo que las vuelve tan adictivas, sumado a que es un precio mucho menor que un cosmético de salida muchos jugadores suelen comprar muchas de estas cajas, e incluso gastando más dinero que un pack completo de skins. Lo que nos lleva a la pregunta de:

¿Cómo las empresas pueden generar una adicción a las microtransacciones?

Para lucrar con la adicción de los jugadores y la compra de las lootboxes debemos repasar un estudio muy famoso realizado por el filósofo e investigador **Burrhus Frederic Skinner** y su famosa "*Caja de Skinner*" o "*La cámara de condicionamiento operante*", estudio sobre la respuesta a estímulos y comportamiento a través del castigo y recompensa.



El estudio consiste en poner una rata en una caja, la cual tras recibir un estímulo que puede variar entre una lucecita o un sonido, podía apretar un botón y recibir alimento, rápidamente el animal entiende un patrón muy lógico que lo beneficia enormemente: se prende una luz, puedes comer al tocar el botón, por lo que el animal presiona el botón repetidas veces sin cesar, pero hay un inconveniente relacionado con la **adaptación hedónica (**como ya vimos previamente en este trabajo) lo que generaría que el animal se acostumbre a estos estímulos y a sus continuas recompensas bajando el rango de pulsaciones. Para solucionar esto e incrementar enormemente el número que el animal presiona el boton de comida, se le agrego la posibilidad que no siempre al tocar el botón este deje caer alimento, a la par que le provea una descarga eléctrica dando como resultado que sin importar la probabilidad de no obtener nada y recibiendo un castigo físico el roedor toque el botón sin cesar el doble de veces de que lo presionaba cuando no tenia ningun castigo y estaba seguro de que recibiría el alimento.

Por más irónico que suene la rata en cuestión es el jugador el cual antes la incertidumbre de no saber que le va a tocar al momento de comprar una caja de cosméticos y ante la posibilidad de recibir un castigo en forma de pérdida de dinero en la vida real se vuelve increíblemente adicto, ya que pensara que por mera probabilidad o mala suerte no obtuvo lo que quería y si de verdad lo obtiene experimenta una alegría y gratificación muchísimo mayor que comprar el cosmético directamente. Y aunque este principio se utiliza generalmente para las cajas sorpresas, también tiene otra implicación bastante familiar :

Porque no una mas tambien ?

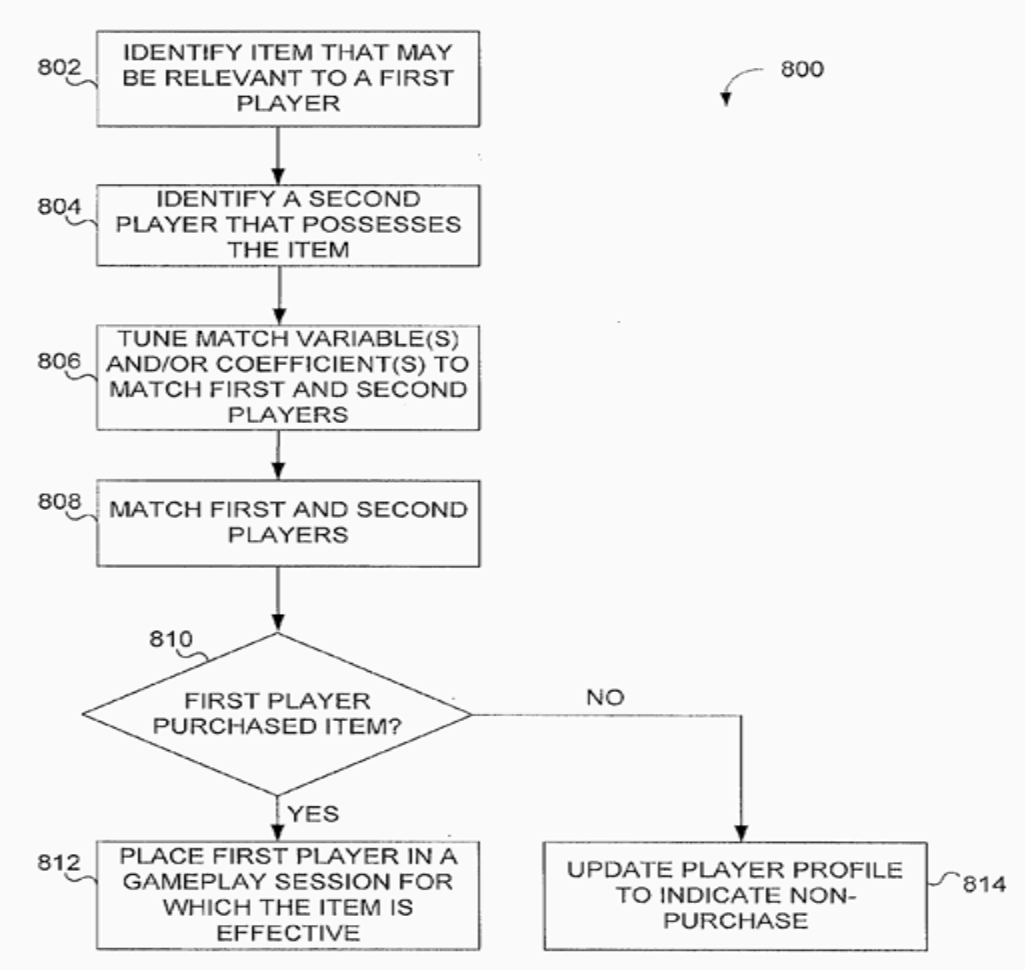


El truco final : Microtransacciones y SBMM

Es vital comprender la implicación de los algoritmos **SBMM** (Sistema de emparejamiento basado en habilidad) en las microtransacciones, como era de esperarse la difícil producción y la costosa adquisición de estos sistemas no solamente iban a ser usados por las empresas como un incremento de probabilidades de compra a su favor, sino que también buscan utilizar el sistema de emparejamiento para vender cosméticos.

Revisando otro de los sistemas patentados por la empresa ***Activision*** podemos ver el alcance de estos algoritmos en cuanto a incitación a la compra de cosméticos, en el siguiente gráfico hay un ejemplo clave de cómo manipular la psiquis del jugador para no solo comprar un cosmético sino correlacionar una compra con jugar mejor:

(19) **United States**
(12) **Patent Application Publication** (10) **Pub. No.: US 2016/0005270 A1**
Marr et al. (43) **Pub. Date: Jan. 7, 2016**



Traduciendo este cuadro, sacado de este documento público en Google Patents nos explica cómo este algoritmo actúa en partidas multijugador incentivado al usuario a comprar un cosmético de la siguiente manera:

1. Primer paso : identificar qué cosmético es relevante o importante para el jugador, ya sea porque entro a su página en la tienda o siquiera hablo por el chat del juego o demuestra interés en la skin.
2. Identificar un jugador que ya tenga ese cosmético.
3. Calcular el rango de habilidad entre el jugador que posee el cosmético.
4. Meter a ambos jugadores en una partida.
5. Verificar si el jugador que deseaba el cosmético lo compro o no.

Si el jugador no compra el cosmético, lo identifica como menos valioso para el jugador, pero si lo compra, emparejó al jugador según su nivel de habilidad en partidas donde este tenga una importante ventaja para que el mismo **correlacione la compra del cosmético con jugar mejor.** Estos algoritmos y el potencial de manipulación psicológica que poseen es enorme, cabe recalcar que estamos hablando de un documento público, de uno de los juegos esports más reconocidos, los que nos deja a la imaginación hasta donde pueden llegar o cómo influyen en la mente de los jugadores otros sistemas de juegos competitivos basados en estos algoritmos matemáticos. Para este trabajo de investigación solo utilice como ejemplo uno de los gráficos más relevantes, pero cabe aclarar también que existen más parámetros para determinar el interés o probabilidad de compra que tiene un usuario, como si escribió un mensaje en el chat, si adquirió un pase de batalla recientemente o compra frecuentemente cosméticos dentro del juego, entre otras variables invasivas que el usuario no percibe dentro del juego y son vitales en su condicionamiento para hacer compras in game.

CONCLUSIÓN

En el desarrollo de este trabajo de investigación se trato de comprender de los efectos psicológicos de los videojuegos esports, como estos afectan a los jugadores y cómo las empresas de este tipo de juegos lucran con la adicción de los usuarios, aún más importante cómo logran generar esa adiccion a través de la manipulación emocional, usando herramientas que varían entre complejos sistemas matemáticos hasta simples trucos psicológicos apelando a sentimientos básicos del ser humano, como el deseo, la necesidad de reconocimiento o la de simplemente tener una sensación de progreso en su dia a dia. Tras desvelar algunos de estos sistemas podemos entender como son financiadas estas empresas multimillonarias, las cuales a pesar de vender un producto “gratis” y de “fácil acceso” son capaces de recaudar millones de dólares al mes, organizar eventos de competición enormes, con equipos profesionales y una cantidad de espectadores los cuales no tienen nada que envidiarle a los eventos deportivos convencionales de talla mundial.

Por la repercusión mediática que tiene los mismos y el estatus social que otorga pertenecer a la élite competitiva de estos juegos, es una propuesta muy interesante para personas jóvenes las cuales son las más fáciles de captar y las que más fácil caen en el espiral de adicción tratando de “emular” estos casos de éxito en los cuales un número muy reducido de personas consigue la meta de “vivir de jugar videojuegos”, cuando en realidad, significa una vida de entrenamiento, estudio, dentro de otros factores que determinan a un verdadero deportista profesional. Al no cumplir con las expectativas que tenían de sí mismos, los jugadores competitivos, los cuales son la mayoría de usuarios según los datos de la investigación, se sienten desmotivados,

frustrados o incluso en desacuerdo con el sistema de ranking del mismo juego. El estrés acumulado de este tipo de usuarios sumado a que este tipo de juegos en si no tienen ningún abordaje a lo que sucede post-partida lleva a un ambiente competitivo tóxico, donde es muy difícil congeniar con el resto de los compañeros de equipo si la mayoría se encuentran frustrados por partidas anteriores ya que como indican los datos de la investigación, en su mayoría los jugadores prefieren jugar otra partida más después de perder para recuperar sus tan valiosos puntos de ranked.

Si bien la toxicidad es una problemática enorme ya de por sí presente en cada uno de los juegos multijugador, se acrecienta cuando hablamos de esports. A diferencia de otro tipo de juegos multijugador los jugadores compiten por puntos, los cuales suben o bajan con sus victorias o derrotas. Mientras que las victorias se sienten insuficientes cuanto más el jugador lleva jugando competitivamente por la adaptación hedónica, las derrotas se siente como un castigo serio, ya que esta pérdida de puntos se traduce en una baja de su rango público el cual está totalmente ligado a su ego, es precisamente esta incertidumbre entre obtener una recompensa o un castigo lo que vuelve a los juegos esports tan adictivos. Como se observó en el trabajo de investigación, las empresas que se dedican a hacer estos juegos los diseñan con la intención de generar esta incertidumbre tan adictiva en el jugador y poder capitalizarla, haciendo uso de sistemas algoritmos complejos los cuales no se les informa a los jugadores de que están ahí pero dictan los resultados de sus partidas, manipulandolos psicológicamente para que sigan jugando, puesto que de esta manera incrementan las posibilidades de vender algún artículo cosmético o ventaja dentro del juego.

Para finalizar como observación personal y jugador veterano y activo de este tipo de juegos, soy consciente de la gran toxicidad presente en cada partida competitiva, a la par que no pretendo vivir de jugar videojuegos por más que al igual que la mayoría de los jugadores le dedique muchas horas de mi vida a jugar seriamente de manera competitiva, para subir de rango o simplemente desbloquear un logro por arbitrario que sea, como mejorar una estadística de desempeño partida a partida o conseguir un emblema. Por sí mismos los juegos esports no necesitan de estos complejos sistemas de algoritmos para ser adictivos y divertidos, todos tiene una rejugabilidad infinita, se puede jugar competitivamente con amigos, tener un rango que empeora o mejora según nuestro desempeño es genial y la sensación de jugar con un equipo que quiere ganar es muy gratificante. Este trabajo no solo busca exponer la problemática de la frustración, toxicidad presente en estos juegos, sino también dar un mensaje de “no tomarse tan en serio estos juegos” ya que haga lo que haga el jugador está condicionado por sistemas algorítmicos que mantendrán su taza de victorias en un 50%, además de que un rango competitivo en un videojuego no los define como personas ni mucho menos tiene la importancia social que se le atribuye.

BIBLIOGRAFÍA:

Papers / libros / Publicaciones

- Facundo G. Moyano, “Videojuegos y Psicoanálisis: Una lectura desde lo real, simbólico e imaginario” (2016) . Link .
- De Sanctis, Florencia ; Distéfano, María José ; Mongelo, María Celina. “Aspectos positivos y negativos en psicología de los videojuegos” (2017). Link.
- Diego Marcelo Rivas Carabajo, Milton Fabián Andrade Padilla. “Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica”. (2015). Link.
- Abraham García Martínez. “Efectos del uso intensivo de videojuegos en las funciones del Yo” (2016) . Link.
- Jean-Paul Sartre, “El ser y la nada” (1943). Link.
- Friedrich Nietzsche, “La genealogía de la moral” (1887). Link.
- Søren Kierkegaard, “La enfermedad mortal” (1849). Link.
- Rachel Kowert y Thorsten Quandt, “The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games” (2016). Link.
- Paul J. C. Adachi y Teena Willoughby, “More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades” (2013). Link.
- Hamari Juho & Keronen Lauri, “Why Do People Buy Virtual Goods: A Meta-Analysis “ (2017) Link.
- Leon Festinger “A Theory of Cognitive Dissonance” (1957). Link.
- Tobias Greitemeyer y Dirk O. Mügge “Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play” (2014) Link.
- Rober Sapolsky, “Why Zebras Don’t Get Ulcers”. (2004) Link.

- Documento público de la empresa Activision :“Matchmaking Series: The Role of Skill in Matchmaking” (2024) Link.
- Michael CondreyMark Rubin, “System and method for transparently styling non-player characters in a multiplayer video game” (2014). Link.
- Burrhus Frederic Skinner, “Caja de Skinner” (1930) Link.