



Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico

www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org



EDITORIAL

Esta editorial tiene un triple valor o temas a tratar, por lo que será algo más extenso de lo habitual, aunque será relevante para el lector: 1) la trayectoria y estado actual de la Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico (RPADEF) y Sección de Psicología de la Actividad Física y del Deporte del Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid (COPM); 2) el fenómeno de los *esports* que se trata en el presente monográfico; y 3) los trabajos de experiencias profesionales e investigaciones del psicólogo/a en *esports* que se exponen en este número de RPADEF.

En primer lugar, en noviembre del año 2016 nació RPADEF con su primer número, y ahora, en el año 2019, sale el sexto número. Además, tras el éxito del monográfico de "Psicología y Fútbol", este sería el segundo monográfico de la revista, en este caso, en torno a los *esports*. Mucho esfuerzo, constancia y resiliencia detrás de cada nuevo número por parte de todas las personas implicadas en la revista, siendo el COPM la editorial de referencia en España de revistas (13) de Psicología (ver <https://www.copmadrid.org/web/publicaciones>). Seguiremos trabajando para que RPADEF sea la revista de referencia dentro del ámbito científico-profesional de la Psicología del Deporte en habla hispana.

Cabe recordar el acuerdo entre la Federación Española de Psicología del Deporte (FEPD) y RPADEF para publicar, en el número de diciembre de 2019, los mejores trabajos profesionales que se han presentado en el XVI Congreso Nacional de Psicología del Deporte (Zaragoza del 13 al 16 de marzo de 2019). Sin duda, otro avance más para dar visibilidad a los psicólogos/as aplicados que realizan trabajos de calidad en Psicología del Deporte.

En relación a la **Sección de Psicología de la Actividad Física y del Deporte**, destacar varias acciones:

- Del 13 al 16 de marzo de 2019, se han presentado 3 mesas temáticas en el XVI Congreso Nacional de Psicología del Deporte: "Psicología y Fútbol", "Psicología y Coaching Aplicado al Deporte" y "Psicología y eSports" (ver <https://psicodepor19.com/programa/>). Además, di-

ferentes compañeros/as de la sección han presentado trabajos aplicados y de investigación.

- El 8 de mayo de 2019, la sección ha participado en la I Jornada del Deporte Federado en la Comunidad de Madrid, organizado por la Unión de Federaciones Deportivas de Madrid (UFEDEMA), junto a otros colegios profesionales colaboradores y partidos políticos (ver: <https://www.copmadrid.org/web/comunicacion/noticias/1195/el-colegio-participa-en-la-i-jornada-deporte-federado-la-comunidad-madrid-video>)
- En el mes de abril de 2019, el Consejo General de la Psicología de España (CGPE) ha Acreditado como Expertos/as en Psicología del Deporte a nuevos colegiados/as del COPM, tras la aprobación previa de la comisión acreditadora que tiene este colegio (ver: <http://www.acreditaciones.cop.es/>)
- El 15 de junio de 2019, se ha clausurado la X Edición del Curso de Experto en Psicología y Coaching Deportivo del COPM/ Asociación Española de Psicología y Coaching Deportivo (ver: <https://www.copmadrid.org/web/formacion/actividades/20181005130845786192/x1902-x-edicion-experto-psicologia-coaching-deportivo>).
- El 26 junio de 2019, el Dr. D. Enrique Cantón, coordinador de la División Estatal de Psicología del Deporte del CGPE, ha impartido la conferencia "Formación en Psicología de Deporte y la colaboración interdisciplinar" (ver: <https://www.copmadrid.org/web/formacion/actividades/20190412203645931236/conferencia-formacion-psicologia-deporte-la-colaboracion-interdisciplinar>)
- Del 21 al 24 de julio de 2019, la sección participará en el IV Congreso Nacional de Psicología que tendrá lugar en Vitoria, España (ver: <http://www.cnp2019.es/>). El congreso contará con diferentes comunicaciones y ponencias sobre Psicología del Deporte.
- El 29 y 30 de noviembre de 2019, tendrá lugar la II Jornada de Psicología del Deporte de la Comunidad de Madrid en el COPM.



Este es un artículo Open Access bajo la licencia <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

En segundo lugar, en relación a la temática del presente monográfico, se hará una breve presentación de los **esports**, los cuales representan una industria en rápido crecimiento que atrae a un gran número de jugadores, espectadores y tiene un alto valor económico (Newzoo, 2017, 2018). A nivel mundial en el año 2017, los videojuegos fueron capaces de generar 116.000 millones de dólares y los *esports* un ingreso de 655 millones de dólares. Además, en ese mismo año, hubo 2.200 millones de personas que jugaron a algún videojuego y 143 millones de espectadores en los *esports*.

Como indica el informe realizado por DEV (2018), en España en el año 2017, el sector productor de videojuegos facturó 713 millones de euros, un 15,6% más que en el 2016. De la misma manera, incrementó su plantilla en un 16,5%, alcanzando los 6.337 profesionales. Según las previsiones, la facturación crecerá a un ritmo anual del 23 % entre los años 2017 y 2021, lo que supondría alcanzar en el año 2021 los 1.630 millones de euros de facturación. De la misma manera, se puede estimar un crecimiento del empleo en una tasa anual del 18,2 % entre los años 2017 y 2021, hasta llegar en el año 2021 a los 12.379 empleos directos.

¿Qué son los esports?

Desde una perspectiva global de sector, los *esports* son una realidad de competición, rendimiento, entretenimiento, social, económica y laboral (DEV, 2018; Hamari y Sjöblom, 2017; Stanton, 2015). En concreto, los *esports* se definen como el juego competitivo organizado de videojuegos. Esto es, un *gamer* (jugador profesional de *esports*) compite de forma individual o por equipos contra otro/s, en función del videojuego, sentados delante de una pantalla de ordenador o monitor de consola (p.ej., *Play Station* o *X-Box*). Estas competiciones se retransmiten a través de plataformas *online* como, por ejemplo, *Twitch* (Gerber, 2017).

A pesar de la existencia en el mercado de miles de videojuegos, solo unos pocos han conseguido, a lo largo de la historia, convertirse en los protagonistas dominantes de la escena competitiva profesional y, por lo tanto, en *esports* (Antón, 2019). Un *esport* no se construye desde el diseño del videojuego. Un *esport* se desarrolla en base a unas pautas de diseño que pueden favorecer la creación de una estructura competitiva (existencia de competiciones, clubes, equipos y jugadores profesionales) y otra mediática (comunidad de aficionados, la cobertura mediática, las retransmisiones y los patrocinadores). Estas dos estructuras, junto al principio de igualdad competitiva (enfrentamiento en igualdad de condiciones entre los competidores), son los factores que sustentan los *esports*. Entre los formatos más conocidos se encuentran *League of Legends*, *DOTA 2*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *StarCraft II*, *FIFA*, *Overwatch*, *Heroes of the Storm*, *NBA2KX*, *Rocket League*, *Call of Duty* (DEV, 2018).

¿Son los esports un deporte?

Mucho se ha discutido sobre la concepción deportiva de los *esports* desde diferentes campos de investigación, principalmente desde las Ciencias de la Salud y las Ciencias del Deporte (Antón, 2019). A nivel social, los *esports* ya se han establecido como una forma específica de competición deportiva, aunque a nivel técnico (p.ej., criterios definitorios que deben cumplir) y de regulación legal (p.ej., establecer a qué Ministerio de España corresponde) el debate sigue abierto.

Sin entrar en el análisis técnico a favor (Sánchez y Remillard, 2018; Thiel y John, 2018) o en contra (Chiva-Bartoll, Pallarès-Piquer y Isidori, 2018; Parry, 2018) de la cuestión, de escaso valor a nivel profesional, cabe señalar que los *esports* contienen elementos comunes a los deportes tradicionales (p.ej., fútbol, baloncesto, atletismo y ajedrez), aspectos que son relevantes desde lo aplicable y su estudio (Hulk, 2019; ONTIER 2018): (1) hay un rendimiento principalmente mental, aunque en menor medida, también físico; (2) la participación es organizada e incluye instituciones que lo avalan (p.ej., en España, la Liga de Videojuego Profesional y clubes de *esports*); (3) existe competiciones regladas (p.ej., en formato de liga durante una temporada o copa entre clubes); (4) hay entrenamientos (físico, psicológico y técnico-táctico); (5) están sujetos a normas; y (6) tiene un carácter competitivo.

Diferentes autores (Hilvoorde y Pot, 2016; Kari y Karhulahti, 2016; Railsback y Caporusso, 2019), desde una perspectiva de rendimiento para hacer frente a las demandas de la competición, los *gamers* entrenan las capacidades cognitivas (p. ej., agilidad mental, memoria espacial y toma de decisiones), habilidades psicológicas (p. ej., el autocontrol emocional, la concentración y la autoeficacia), capacidades físicas (p. ej., la resistencia aeróbica y la velocidad de reacción), lo técnico-táctico (p. ej., el conocimiento del videojuego y la estrategia), la psicomotricidad (p. ej., óculo-manual) y los valores tradicionales (p. ej., esfuerzo individual, trabajo en equipo y superación).

Desde la Psicología del Deporte y el rol profesional y funciones del psicólogo/a del deporte (Cantón, 2016), independientemente si los *esports* se ajustan a los componentes de deporte para clasificarlo como tal, son una actividad de rendimiento humano integrado a las nuevas tecnologías y medios de comunicación, con un alto contenido mental (García-Naveira, Jiménez, Teruel y Suárez, 2018). Para el psicólogo/a representa una nueva oportunidad laboral y un desarrollo profesional para hacer frente a las necesidades y demandas propias del sector. También representa adaptarse y aprender del fenómeno de los *esports*, así como del uso de la Telepsicología, muy habitual en los *esports* dada

la distancia geográfica de residencia de algunos *gamers* (p.ej., diferentes autonomías o fuera de España) que entrenan y compiten de forma remota (online).

A pesar de ello, dada su corta historia (algo más de 5 años en España y 20 años en el mundo), los *esports* tienen una investigación académica y experiencia profesional limitada, y aún más en Psicología del Deporte, por lo que justifica y da sentido a los diferentes trabajos de psicólogos/as que integran el presente monográfico y que se exponen a continuación.

En tercer lugar, en este nuevo número de RPADEF, se presenta un monográfico de la Psicología del Deporte y *esports*, recogiendo diversas experiencias aplicadas y revisiones que muestran el trabajo de los profesionales de la Psicología en este sector emergente. El **primer artículo**, titulado **“Generación LoL: Entrenamiento psicológico mediante una propuesta holística con un equipo profesional de esports”**, Ismael Pedraza-Ramírez presenta algunas de las experiencias y metodologías de su trabajo de entrenamiento psicológico durante 3 temporadas, desde una perspectiva holística, con el equipo profesional Misfits Gaming. El **segundo artículo**, titulado **“Integración de una psicóloga del deporte en un club de eSports explicado a través del modelo IPOD”**, Marcela Herrera Garin describe el proceso de integración del psicólogo en un equipo de *Clash Royale* de un club de *esport*, a través del modelo de Inserción del Psicólogo en una Organización Deportiva (IPOD). El **tercer artículo**, titulado **“Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate”**, Martín Jiménez Toribio realiza una revisión de trabajos representativos para dilucidar cuál es el estado de debate acerca de la relación entre uso de videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas. El **cuarto artículo**, titulado **“El trabajo psicológico online con equipos de esports: experiencias en Vodafone Giants”**, Guillermo Mendoza comparte su experiencia como psicólogo en uno de los clubes de *esports* más importantes de España (Vodafone Giants). El **quinto artículo**, titulado **“Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social autopercebido”**, Joaquín González Suárez investiga acerca de la influencia que puede ejercer practicar el videojuego *League of Legends* sobre el apoyo social autopercebido. Y, por último, el sexto artículo, titulado **“MAD Lions Esports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte”**, Alejo García-Naveira comparte su experiencia profesional como psicólogo en uno de los equipos top de *esports* en España (MAD Lions E.C.).

Alejo García-Naveira Vaamonde
Director RPADEF

Referencias

- Antón, M. (2019). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos*. Tesis doctoral. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- Cantón, E. (2016). La especialidad profesional en Psicología del Deporte. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 1, e12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2016a2>
- Chiva-Bartoll, O., Pallarès-Piquer, M. y Isidori, E. (2018). eSports y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 40(14), 71-79.
- DEV (2018). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. Recuperado de <http://www.dev.org.es/libroblancodev2018>
- García-Naveira, A., Jiménez, M., Teruel, B. y Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión, *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3, E16, 1-14. <https://doi.org/105093/rpadef2018a15>
- Gerber, A. (2017). esports and streaming: twitch literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 61, 343-345. <https://doi.org/10.1002/jaal.692>
- Hamari, J. y Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27, 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hilvoorde, I. V., y Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in esports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27.
- Hulk, T. (2019). The Social Context of the Benefits Achieved in eSport. *The New Educational Review*, 55(1), 160-169. <https://doi.org/10.15804/tner.2019.55.1.13>
- Kari, T., y Karhulahti, V.M. (2016). Do e-athletes move?: A study on training and physical exercise in elite e-sports. *International Journal of Gaming and Computer Mediated Simulations*, 8(4), 53-66.
- Newzoo (2017). *Global games market report*. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-key-developments-in-2017/>
- Newzoo. (2018). *Global esports market report*, Newzoo free. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/>
- ONTIER (2018). *Guía legal sobre esports. Presente y futuro de la regulación de los esports en España*. Recuperado de <https://es-ontier.net/ia/guialegalesports-2018web.pdf>
- Parry, J. (2018). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Railsback D. y Caporusso N. (2019). Investigating the Human Factors in eSports Performance. En T. Ahram (Ed), *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design*. International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2018). *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 795, 325-334. https://doi.org/10.1007/978-3319-94619-1_32
- Sánchez, A. y Remillard, J. (2018). Esport: towards a hermeneutic of virtual sport. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 38(13), 137-145.
- Stanton, R. (2015). *A brief history of video games*. Londres, Reino Unido: Robinson.
- Thiel, A. y John, J. (2018). Is eSport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15, 311-315. <https://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019>