



Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico

www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org



Integración de una psicóloga del deporte en un club de eSports explicado a través del modelo IPOD

Marcela Herrera Garin

Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, España

RESUMEN: El objetivo de este trabajo es describir el proceso de integración del psicólogo en un equipo de *Clash Royale* de un club de sport, a través del modelo de Inserción del Psicólogo en una Organización Deportiva (IPOD, Herrera, 2012). El modelo consta de 3 etapas que se desarrollan durante un período de 6 meses: interacción inicial, reconocimiento de la figura del psicólogo y mutua aceptación. La experiencia profesional ha sido satisfactoria y eficaz ya que se logró introducir el rol y funciones del psicólogo al equipo, así como el desarrollo del entrenamiento psicológico a partir de este modelo. Durante el proceso destacar la importancia de generar buenos vínculos con jugadores de manera no presencial y la intervención psicológica online, en el que el psicólogo tiene que aprender y adaptarse al contexto de los esports. Además, es necesario ajustar la labor del psicólogo a las actividades complementarias de los jugadores y la franja horaria del país de residencia de cada uno, debido a que algunos jugadores estaban en América. Se concluye que el IPOD es un modelo útil para aplicarlo en los esports, en que el psicólogo necesita conocer de los videojuegos, códigos, dinámicas y funcionamiento propios del sector, ya que puede suponer una limitación para una adecuada integración y adaptación profesional.

PALABRAS CLAVES: Inserción laboral, intervención psicológica, esports, Clash Royale.

Integration of a sports psychologist in an eSports club explained through the IPOD model

ABSTRACT: The purpose of this paper is to describe the integration process of a psychologist in a Clash Royale team of an esports club following the model of Psychologist Insertion in a Sports Organization (IPOD, Herrera, 2012). The model consists of 3 stages that are developed over a period of 6 months: initial interaction, recognition of the figure of the psychologist, and mutual acceptance. The professional experience has been satisfactory and effective, as it was possible to introduce the role and functions of the psychologist into the team, and psychological training based on this model could be developed. Emphasis should be made on the importance of generating good links with players in a non-face-to-face manner and online psychological intervention during the process, in which the psychologist has to learn and adapt to the esports context. In addition, the work of the psychologist should be adapted to the complementary activities of the players and the time zone of their country of residence, because some players were in America. It is concluded that the IPOD is a useful model to apply in esports, in which the psychologist needs adequate knowledge of the video games, codes, dynamics, and functioning of the sector, since it may represent a limitation for an adequate integration and professional adaptation.

KEYWORDS: Occupational insertion, psychological intervention, esports, Clash Royale.

Integração de um psicólogo do desporto num clube de esports explicada através do modelo IPOD

RESUMO: O objetivo deste artigo é descrever o processo de integração do psicólogo numa equipa do Clash Royale de um clube de esports, através do modelo de Inserção do Psicólogo numa Organização Desportiva (IPOD, Herrera, 2012). O modelo consiste em 3 etapas que são desenvolvidas ao longo de um período de 6 meses: interação inicial, reconhecimento da figura do psicólogo e aceitação

Marcela Herrera Garin es Psicóloga. Profesora Agregada en las asignaturas: Psicología del rendimiento deportivo, Psicología del Deporte y de la Actividad Física. Grado de CAFE, profesora Psicología de los grupos y Coordinadora Área Psicología Social en el Grado de Psicología en la Facultat de Psicologia en la Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya. Además, es Directora de Psicoaching.net

La correspondencia de este artículo se debe enviar al autor al email: marcela.herrera@uvic.cat



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

mútua. A experiência profissional tem sido satisfatória e eficaz, uma vez que foi possível introduzir o papel e as funções do psicólogo na equipa, bem como o desenvolvimento do treino psicológico baseado neste modelo. Durante o processo, destacamos a importância de gerar boas relações com os jogadores de forma não presencial e a intervenção psicológica online, na qual o psicólogo tem de aprender e adaptar-se ao contexto dos esports. Além disso, foi necessário ajustar o trabalho do psicólogo às atividades complementares dos jogadores e ao fuso horário do país de residência de cada um, pois alguns jogadores estavam na América. Conclui-se que o IPOD é um modelo útil a ser aplicado nos esports, em que o psicólogo precisa de conhecer os videojogos, códigos, dinâmicas e funcionamento típicos do setor, pois pode implicar uma limitação para uma adequada integração e adaptação profissional.

PALAVRAS-CHAVE: Inserção laboral, intervenção psicológica, esports, Clash Royale.

Artículo recibido: 07/04/2019 | Artículo aceptado: 25/05/2019

Actualmente existe un auge en los *esports* (deportes electrónicos) y cada vez hay más personas que juegan y compiten en diferentes videojuegos (Kent, 2001), debido al carácter virtual y el fácil acceso al mismo (Borowy, 2012).

Los *esports* son una oportunidad laboral para los diferentes profesionales (p.ej., psicólogos, preparadores físicos, nutricionistas, fisioterapeutas y médicos) que suelen intervenir en el entrenamiento, formación y asesoramiento de los deportistas y entrenadores en los deportes tradicionales (p.ej., fútbol, baloncesto, tenis y atletismo). El entrenamiento de los *esports* para la competición requiere de una preparación interdisciplinar con los objetivos de mejorar el rendimiento y cuidar la salud de los jugadores (García-Naveira, Jiménez, Teruel y Suárez, 2018). Por ejemplo, como plantea Nuangjumnong (2015), el entrenamiento psicológico (p.ej., concentración, control del estrés y motivación), se está integrando como una necesidad al proceso de entrenamiento diario de los jugadores de *esports*.

Es por ello que, este trabajo expone la experiencia profesional de integración de una psicóloga en los *esports*, en concreto, en un equipo de *Clash Royale* que jugó la liga Hispania. Para ello, se ha utilizado el modelo de Inserción del Psicólogo en una Organización Deportiva (IPOD, Herrera, 2012). Este trabajo descriptivo, se interesa por el proceso que experimenta el psicólogo al ingresar en un club de *esports*.

Por un lado, a modo de introducción sobre el videojuego en cuestión, según plantea Martín (2018), el *Clash Royale* entra dentro de la categoría *tower defense* (defensa de torres). El *tower defense* se caracteriza por la defensa de puntos estratégico en el mapa, en este caso, las torres (ver Figura 1). También se considera un juego de estrategia en tiempo real ya que no se juega por turnos y la acción que crea el jugador se desarrolla de inmediato. Es un juego de coleccionismo y evolución, conocido como *idle*. Es decir, trata sobre coleccionar cartas e ir subiéndolas de nivel para que se vuelvan más poderosas. Además, es un videojuego masivo en línea ya que se juega contra otros jugadores de

cualquier parte del mundo. Cada uno de los oponentes forma parte de un clan, que sería el equipo competitivo y cuyo objetivo sería conseguir trofeos para el clan y subir de nivel. Los torneos son uno de los principales atractivos de *Clash Royale*, considerándose un juego atractivo para un gran número de personas.



Figura 1. Ejemplo del videojuego *Clash Royale*.

Por otro lado, Pérez-Rubio, González y Garcés de los Fayos (2017), plantean que, con la masificación de los videojuegos, el surgimiento de los *esports* y su profesionalización, ha aumentado el interés de los investigadores por la influencia de estos sobre la persona y sus procesos internos, como por ejemplo, la personalidad y la salud de los jugadores. En la revisión realizada por García-Naveira et al. (2018), concluyen que, aunque existe una connotación negativa por el uso excesivo de los videojuegos (p.ej., adicción), una gestión responsable puede favorecer a la mejora de ciertas capacidades cognitivas (p.ej., tiempo de reacción, agilidad mental

y toma de decisiones), habilidades psicológicas (p.ej., motivación, concentración y autoeficacia) y entrenamiento en valores (p.ej., trabajo, cooperación y superación). Sin embargo, en la presente revisión, no se observa ningún trabajo que se oriente a la interacción psicólogo-organización/club, considerando que en los *esports* la figura del psicólogo del deporte comienza a formar parte de los equipos de trabajo.

Desde esta perspectiva y con el objetivo de compartir mi experiencia profesional, el modelo IPOD (Herrera, 2012) ha demostrado su eficacia en el contexto deportivo tradicional y se pretende ponerlo a prueba en los *esports*. El IPOD plantea tres fases cuyas características y desarrollo se describen en el Figura 2.

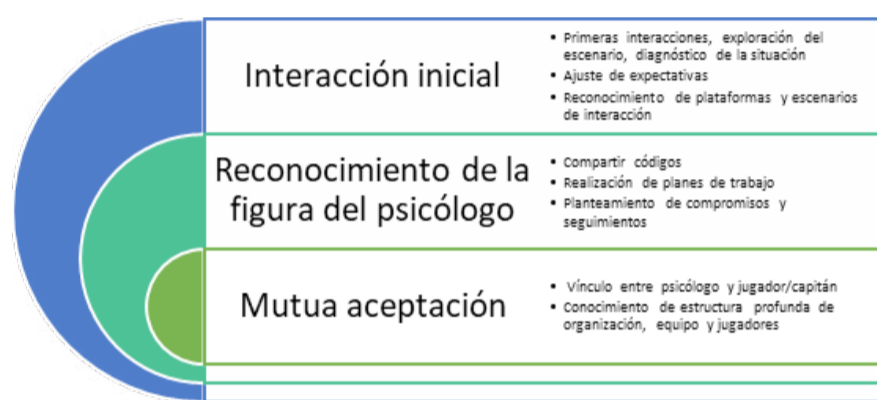


Figura 2. Modelo IPOD de inserción del psicólogo en una organización de sport, adaptado de "El proceso de inserción del psicólogo en una organización deportiva. Un estudio de caso" por M. Herrera, 2012, pp. 91-93. Copyright 2012 por la Editorial Académica Española (Herrera, 2012).

La interacción inicial es una primera fase que tiene una duración aproximada de un mes desde el primer contacto entre las partes, produciendo un ajuste inicial y conocimiento de los miembros. Las características principales se establecen en base a las interacciones con los jugadores y entrenador, generar vínculo, establecer objetivos de trabajo comunes e individuales, ajuste de expectativas y establecimiento del rol y funciones del psicólogo.

La segunda fase, el reconocimiento de la figura del psicólogo, dependerá del número de interacciones que se acuerden y la efectividad de las mismas. Suele tener una duración de tres meses, entre el primer y cuarto mes de intervención. En esta fase destacan establecer un plan de acción de mejora psicológica, la planificación y el desarrollo de las intervenciones, el establecimiento y cumplimiento de los horarios de entrenamiento mental, etc.

Finalmente, la fase de mutua aceptación, surge entre las partes a partir del tercer o cuarto mes de relación. Aquí destaca la cohesión de equipo, la relación establecida con los jugadores y el staff, los compromisos que se han logrado y

ajustes de objetivos, etc. Características que se explicarán con detalle en el apartado de experiencia profesional.

Experiencia profesional

El club donde se intervino no era profesional, sino amateur. Los beneficios para los jugadores eran participar en los torneos, en los cuales el club abonaba la tasa de inscripción y ponía a disposición del equipo a un analista, entrenador y una psicóloga del deporte. No todos los miembros asumieron el compromiso de entrenar todos los días dos horas, asistir a torneos amistosos una vez a la semana y participar en competiciones donde se tenía que abonar una cuota. Dos miembros se dieron de baja durante los dos primeros meses. De un total de 12 jugadores, el equipo quedó constituido por 10 jugadores con edades entre los 19 y 23 años. 7 jugadores eran españoles, 2 mexicanos y 1 colombiano. Todos estudiaban (p.ej., ciclo formativo relacionados con el sector de turismo y mecánica).

Hay que apuntar que, la tasa de rotación del club no fue tan elevada como se podría esperar, habitual en el sector, en un club donde el objetivo era mejorar en el rendimiento del videojuego y que los jugadores promocionasen a clubes profesionales, en el que el aporte económico actual era mínimo. También destacar que, debido a que los jugadores residían en sus respectivos países y ciudades, las intervenciones se hicieron a distancia, utilizando las nuevas tecnologías para ello, tal y como queda reflejado en el siguiente apartado.

Interacción inicial

Las primeras interacciones fueron vitales para dar a conocer el rol y funciones, modo de actuación y acciones que se podían realizar como psicóloga en un club (a partir de Cantón, 2016). Fue fundamental que, en los primeros contactos, se describiesen y ajustasen expectativas a través de un diálogo que fue virtual en todo momento, a través de diversas plataformas (*skype, whatsapp, mails, discord*). En este punto, se plantearon objetivos y expectativas del club (qué esperaban), se conoció al capitán (no se contaba con mánager oficial) y al entrenador. El club expuso sus necesidades y propuesta hacia la psicóloga, y por parte de la psicóloga, se plantearon sus condiciones: cantidad de sesiones por jugador y equipo, seguimiento y honorarios. Para luego, en un siguiente contacto, plantear objetivos de logro, acciones a realizar, temáticas iniciales y formas de interactuar y comunicar.

En esta etapa se conocieron las plataformas de contacto (*discord*, en este caso) y los escenarios de interacción: sa-

las virtuales y grupos de chats. Además de horarios que los miembros del grupo tenían, ya que, como característica del club donde se realizó la intervención, se tenía participantes de América, con una franja horaria diferente, o que trabajan y que sólo podían quedar a partir de ciertas franjas horarias nocturnas, por lo que el ajuste del horario fue un factor a considerar (p.ej., entrenar a las 22.00 horas y realizar una sesión psicológica a las 00.00 horas).

Con esta primera etapa de interacción inicial, comenzó el proceso de socialización, donde se observó las normas que el equipo tenía para sus jugadores: asistir como mínimo a tres de cinco entrenamientos semanales, participar en un torneo una vez a la semana, hacer caso a las indicaciones del entrenador, analista y capitán (tenían un chat entre ellos y la psicóloga para ajustar mensajes, y posteriormente, enviar al resto del equipo) y cumplir con los objetivos marcados a nivel competitivo en base a los diferentes trofeos.

Se observó el estilo de liderazgo del capitán que invertía tiempo en cada uno de los miembros, es decir, hablaba con cada uno de ellos individualmente, por lo menos una vez a la semana, 30 minutos como máximo, para ajustar objetivos y aclarar dudas de juego y funcionamiento. La figura del entrenador era de carácter más técnico, que junto a la analista realizaban indicaciones de estrategia y análisis de rivales. Dentro de este escenario se fue integrando el trabajo de la psicóloga.

En esta etapa se detectó:

- Los objetivos básicos del equipo: llegar a una cantidad de trofeos que les permitiesen estar en el cuadro europeo, individualmente y colectivamente.
- Los medios elegidos para lograr los objetivos: encuentros vía *discord* una vez al día para hablar de los entrenamientos, jugar partidas amistosas, análisis del juego de los participantes por una analista donde se planteaban estadísticas, utilización de cartas, cómo llevar la cuenta con el elixir de los contrincantes y el propio, así como la incorporación de una psicóloga del deporte para trabajar en un primer momento respuesta frente al error, autorregulación emocional y organización de tiempos de entrenamiento.

Reconocimiento de la figura del psicólogo

Aclaradas las funciones y planteado los objetivos iniciales, esta fue una etapa de generación de relación con los componentes del equipo. Etapa que surgió después de del primer mes de interacción por las vías que se comentaron anteriormente. La psicóloga compartió partidas y observaciones de comportamientos como una manera de conexión y de conocimiento del entorno virtual donde actuaban los participantes del equipo. Fue en esta etapa donde se empezó a incorporar un lenguaje técnico por las dos partes, desde los miembros del club a través del lenguaje del juego y por la parte de la psicóloga, los primeros temas a tratar a partir de las demandas del entrenador y el capitán, en este caso, gestión del error, estrategias para ajuste de ansiedad y autorregulación emocional. Temáticas que previamente ninguno tenía conocimiento, por lo que ajustar el lenguaje y coordinar códigos fue una característica de esta etapa.

Al coordinar códigos, también se comenzó a generar compromisos, sobre la ejecución de tareas y acciones, de tal manera de construir un plan de trabajo consistente en base a las respuestas de las acciones que se acordaron junto con los miembros que participaron del programa. En un principio se unieron dos miembros y el capitán, luego se amplió a 8 participantes de 10 activos.

Se realizaron seguimientos a través de whatsapp y una interacción por jugador a la semana de media hora en modalidad *on line*. Un ejemplo de sesión se describe en la siguiente tabla, (ver tabla 1).

En esta segunda fase de reconocimiento de la figura del psicólogo, se detectó:

- Coordinación de horarios, los dos jugadores y el capitán, que iniciaron el programa, eran de Murcia, Alicante y Madrid, por lo que la franja horaria coincidió con la de la profesional. Pero en el segundo mes, se incorporaron al programa 5 jugadores más de los cuales tres eran de América, factor que modificó horarios de sesiones a nivel individual. Por ejemplo, algunas sesiones comenzaban a las 00.00 o 01.00 horas.

Tabla 1. Ejemplo de sesión virtual con jugador de *Clash Royale*

Tema	Objetivo	Acción
Conocer mi forma de actuación en un entrenamiento	Detección de pensamientos antes /durante y después de un entrenamiento	En las Semanas 1 y 2. Rellenar una plantilla de pensamientos antes/durante/después
Conocer mi forma de actuación en la competición	Detección de pensamientos antes /durante y después de la competición.	En las Semanas 3 y 4. Rellenar una plantilla de pensamientos antes/durante/después

- Los horarios de entrenamiento eran nocturnos, así como los torneos a los que se les pidió cumplimiento ante esta situación. Los primeros símbolos de aceptación fue la adquisición de compromiso con los miembros del equipo y fijación de horarios de observación de entrenamientos, participación en torneos y sesiones virtuales.
- Se subraya el carácter *amateur* de los jugadores, por lo que algunos suspendían la sesión por deberes o por semanas de exámenes.

Mutua aceptación

Construir un vínculo relacional en un entorno *on line* consistió en responder a las interacciones por las diferentes vías que se habían acordado (p.ej., un mail una vez a la semana para el seguimiento de acciones, traer autorregistros con pensamientos previos a un torneo, etc.). Se confirmaron acciones y cómo se realizarían, el tiempo que ocuparían, las exigencias que les supondrían y los obstáculos que se podrían encontrar para continuar con el plan de trabajo marcado. Fueron algunos de los factores que se tuvieron en cuenta para seguir construyendo y manteniendo el vínculo con el entrenador, capitán y jugadores.

Por otro lado, en esta etapa se dejó bien establecidas las funciones y compromisos de todos los miembros frente al club, la estructura y las dinámicas de grupo, los roles que cada uno asumía, disputas jerárquicas entre algunos jugadores que tenían más trofeos, la implicación de la analista y su relación con el entrenador, el tipo de liderazgo que ejercía el capitán y los verdaderos objetivos que movían a los miembros del equipo. En esta etapa las narraciones internas de cada miembro del grupo (p.ej., "tengo mucho miedo a perder mis trofeos") y las externas hacia el equipo (p.ej., "vengo aquí para ayudar al equipo"), sus acciones frente a lo que se decía, declaraba o prometía y lo que finalmente hacían, marcó la observación del comportamiento y las relaciones que implicó la mutua aceptación.

La evidencia que se observó para esta etapa de aceptación mutua fue:

- Búsqueda de *feedback* por parte de los participantes del programa, y un aumento de adherencia al programa de Psicología. Se comenzó con dos jugadores y el capitán y se terminó con ocho jugadores de un total de 10.
- Valoraciones positivas del primer programa sobre cómo llevar la presión del juego.
- Aparición de dinámicas internas del equipo en relación a los criterios para valorar quién competía, quién iba de reserva, quién sería el nuevo capitán.
- Aparición de cansancio por parte de algunos jugadores

más veteranos que no conseguían los objetivos marcados a través de las copas y trofeos del equipo. Por lo que se estableció un plan de planteamiento de objetivos, ajuste de expectativas y motivación por parte del *staff*.

Discusión

Partiendo de esta experiencia, se puede concluir que la aplicación del modelo IPOD (Herrera, 2012) en los *esports* ha sido satisfactoria y eficaz. La psicóloga se logró incorporar y desarrollar su labor con el equipo siguiendo cada una de las etapas del modelo. Para ello, se requirió un proceso abierto y dinámico de continua interacción entre los diferentes integrantes del equipo.

Hay que tener presente que se necesitan 2-3 meses para integrar, adaptar y comenzar a desarrollar un trabajo psicológico, como queda demostrado al aplicar el IPOD en el equipo de *Clash Royale*. Esto representa que se necesita tiempo para desarrollar un proyecto en general, y en particular, en Psicología del Deporte, por lo que se necesita una planificación y organización dentro de un plan de acción global y específico.

De la descripción a través del modelo IPOD (Herrera, 2012) de cómo se integra un psicólogo en un club *amateur* se puede extraer la importancia del vínculo inicial entre psicóloga y jugador/ entrenador, con el objetivo de conseguir una relación que permitió una actuación eficaz por parte de la profesional.

Entender el tipo de narraciones (conversaciones) de cada componente de un equipo es algo vital en la intervención de un psicólogo del deporte. Y más aún si el tipo de interacción se da en plataformas virtuales en el cual uno puede que no esté acostumbrado como profesional. Construir el vínculo de manera online puede que requiera algo más de tiempo y trabajo adaptado a las tecnologías.

Como plantea Sun (2017) en un equipo de *esports*, para aumentar la motivación es importante mantener una buena comunicación entre los miembros. En este caso, se observó la necesidad por parte de los miembros de "ser entendidos", de que el contenido de una sala de chat fuese comprendido por los otros, es decir, evitar malos entendidos y aprender a expresar su punto de vista, por un lado, técnico, y por otro, expresar sus emociones, aprendiéndolas a controlar, a conseguir un ajuste individual para luego poder expresarlas y ponerlas en común con el resto de los compañeros.

Otras de las necesidades extraídas de las etapas y coincidiendo con Wagner (2006) y Vázquez (2012) fue que, a falta de sesiones presenciales, fue importante el contacto semanal con los miembros del equipo. Algunos tuvieron más

necesidad que otros, requiriendo un mayor contacto, por ejemplo, 2 jugadores de los 8 que integraron el programa, aumentaron la interacción hasta 3 veces a la semana durante un mes.

Por otro lado, en la última fase, se dieron las condiciones para ampliar el programa de intervención inicial, estableciendo pautas de hábitos saludables consensuadas entre la psicóloga, el jugador y el entrenador. Por ejemplo, se vieron cuestiones como los horarios de entrenamiento, horas de desconexión del videojuego, gestión del tiempo libre, actividad física, alimentación, etc.

En cuanto a limitaciones, se podría señalar que no todos los clubes de este carácter *amateur* cuentan con una organización y estructura como el club que se asesoró. También la disponibilidad, compromiso y rotación de miembros se tendría que tener en cuenta si se desea acceder a este tipo de organizaciones.

Los horarios nocturnos pudo ser otra limitación, factor que en el caso de la psicóloga del deporte fue decisivo a la hora de continuar con el proyecto. Tal como se planteó anteriormente, los horarios debían coincidir y ajustarse con las diferentes actividades que cada uno realizaba, así como la franja horaria y cultura. Quedar a la una de la madrugada con algunos miembros, o a partir de las once de la noche para ver torneos, podría ser una ventaja o desventaja, según la disponibilidad de tiempo y momento vital en el cual se encuentre el profesional.

Un tema importante es que el psicólogo pueda estar atento a determinados indicadores psicopatológicos del jugador, ya que el desempeño se realiza a distancia y puede haber una pérdida de información relevante de la persona (Carbonell, 2014). En este caso, algunos jugadores manifestaban indicios de trastornos obsesivos o incluso adictivos, tal como señala el CGPE (2013) en su guía para intervención en telepsicología. Si fuera necesario habría que derivarlo a un psicólogo clínico presencial cercano a su residencia.

Para terminar, sobre la aportación de este trabajo, se considera que la observación de cómo se inserta un psicólogo en un club de *esports*, puede ampliar la mirada de la intervención para aquellos que deseen emprender su camino en este sector. La estructura en etapas permitió un análisis global del proceso. Lo cual se enmarcaría dentro de una propuesta para los primeros pasos a seguir en el sector de los *esports*.

Uno de los logros fue el acercamiento a un club *amateur*, y conseguir establecer un vínculo con los miembros del club, un compromiso sobre las acciones planteadas dentro de un programa de intervención psicológico a través de una estructura y un planteamiento profesional.

Por otro lado, en cuanto a la descripción de la inserción en sí misma, se cree que se puede seguir ampliando las carac-

terísticas descritas en cada una de las etapas, para seguir construyendo con solidez las bases de intervenciones de futuros psicólogos que deseen incorporarse en este campo que sigue creciendo y que representa una posible salida laboral.

Referencias

- Borowy (2012). Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. *International Journal of Communication*, 7, 2254-2274.
- 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>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <https://doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Consejo General de la Psicología de España – CGPE. (2013). *Guía para la práctica de la telepsicología*. Madrid, España: Autor. <https://doi.org/10.23923/cop.telepsicologia.2017>
- Herrera, M. (2012). *El proceso de inserción del psicólogo en una organización deportiva. Un estudio de caso*. Alemania: Editorial Académica Española.
- 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. <https://doi.org/105093/rpadef2018a15>
- Kent, S. (2001). *The ultimate history of video games: from pong to pokémon and beyond – the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Nueva York, Estados Unidos: Three Rivers Press.
- Martín, J. (2018). *Los e-Sports, estudio de caso: Clash Royale*. [Trabajo de fin de Grado]. Facultat de Ciències de la Comunicació. Grau Periodisme. Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2018/196859/TFG_Martin_Gonzalez_Javier.pdf
- Nuangjumnong, T. (2015). The universality of leadership behaviors in virtual environments: a case of eSports players in Thailand. *Journal of the Graduate School of Asia-Pacific Studies*, 30(9), 105-132. Recuperado de https://dspace.wul.waseda.ac.jp/dspace/bitstream/2065/46035/1/AjiaTaiheiyokuKenkyukaRonsyu_30_Nuangjumnong.pdf
- Pérez-Rubio, C., González, J., y Garcés de los Fayos, E. J. (2017). Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 17(1), 41-50.
- Sun, Y. (2017). *Motivation to play esports : case of League of Legends*. Degree Master of Sport and Entertainment Management in Sport and Entertainment Management College of Hospitality, Retail and Sport Management. University of South Carolina. Recuperado de <http://scholarcommons.sc.edu/etd%0Ahttp://scholarcommons.sc.edu/>
- Vásquez, M. J. G. (2012). Reflexión sobre cómo los psicólogos perciben las intervenciones psicológicas online. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 35, 346–365. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194224362018>
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSports. En J. Arreymbi, V. A. Clincy, O. Droegehorn, J. Lu, A. M. G. Solo, J.

A. Ware, S. Zahir y H. R. Arabnia (Eds.). *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development* (pp. 26-29). ICOMP. Las Vegas, Nevada, USA: CSREA Press.

Yee N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>