



Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico

www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org



Perfil profesional del psicólogo/a del deporte experto/a en esports

Alejo García-Naveira Vaamonde

Colegio Oficial de la Psicología de Madrid

Enrique Cantón Chirivella

Universidad de Valencia

RESUMEN: Los *esports*, no solo tienen un alto contenido psicológico, sino que también se ocupan por combinar la mejora del rendimiento con el cuidado de la salud, siendo cuestiones centrales. Y que explican que, forme parte del desempeño profesional del psicólogo/a al intervenir con los *gamers* y equipos. El objetivo del trabajo es el de analizar la idoneidad de la psicología del deporte y el ajuste del perfil profesional del psicólogo/a del deporte para realizar intervenciones eficaces y eficientes, ofreciendo garantías de un buen trabajo profesional en los *esports*. Se destaca que el área de la psicología del deporte integra junto a éste y al ejercicio físico, a las actividades de rendimiento psicomotriz humano, como es el caso de los *esports*, existiendo también un paralelismo entre las necesidades psicológicas de competición tanto en los deportes como en los *esports*. Así, hay semejanza en los objetivos, ámbitos, población, funciones y procedimientos habituales del psicólogo/a del deporte al abordar ambas actividades. Se concluye que la psicología del deporte y su ejercicio profesional tienen un grado de delimitación y consistencia suficiente como para integrar la labor con los *esports*, convirtiéndose en un nuevo sub-ámbito emergente de intervención del psicólogo/a del deporte, tras una formación y experiencia complementaria para considerarse como experto/a en *esports*.

PALABRAS CLAVES: Psicología del Deporte, rendimiento humano y *gamers*.

Professional profile of a sports psychologist expert in esports

ABSTRACT: Esports not only have a high psychological content but are also concerned with combining performance improvement with health care as central issues; as such, they form part of the professional activity of the psychologist when intervening with gamers and teams. The present study analyzes the suitability of sports psychology and adjustment of the professional profile of the sports psychologist to carry out effective and efficient interventions, offering guarantees of good professional work in esports. It is highlighted that the area of sports psychology integrates - together with physical exercise - the activities of human psychomotor performance, as is the case of esports, with parallelism between the psychological needs of competition in both sports and in esports. Thus, there is similarity in the objectives, areas, population, functions and usual procedures of the sports psychologist when addressing both activities. It is concluded that sport psychology and its professional practice are sufficiently delimited and consistent to integrate work with esports, becoming a new emerging sub-area of intervention on the part of the sport psychologist, after complementary training and experience to become an esports expert.

KEYWORDS: Sports Psychology, human performance and gamers.

Perfil profissional de psicólogo(a) desportivo especialista em desportos eletrônicos

RESUMO: Os desportos eletrônicos não só têm um elevado conteúdo psicológico, como também têm como objetivo aliar a melhoria do desempenho aos cuidados de saúde, que são considerados questões centrais. Além disso, faz parte do desempenho profissional

Alejo García-Naveira Vaamonde. Psicólogo. Coordinador Sección Psicología del Deporte del Colegio Oficial de la Psicología de Madrid.

Enrique Cantón Chirivella. Psicólogo. Universidad de Valencia, España

La correspondencia sobre este artículo debe enviarse al primer autor al e-mail: alejogarcianaveira@gmail.com



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

do(a) psicólogo(a) intervenir junto dos gamers e equipas. O objetivo do traballo é analizar a idoneidade da psicología do deporte e a adecuación do perfil profesional do(a) psicólogo(a) desportivo para realizar intervencións eficaces e eficientes, ofrecendo garantías de un bom traballo profesional nos deportes electrónicos. Salienta-se que a área da psicología do deporte integra, além deste e do exercicio físico, as actividades de performance psicomotora humana, como é o caso dos deportes electrónicos, existindo tamén un paralelismo entre as necesidades psicológicas da competición tanto no deporte en xeral como en deportes electrónicos. Assim, existen semelhanças en termos de objetivos, áreas, poboación, funcións e procedimentos habituais do(a) psicólogo(a) desportivo ao abordar as dúas actividades. Concluíse que a psicología do deporte e a súa práctica profesional presentan un grao de delimitación e consistencia suficiente para integrar o traballo con os deportes electrónicos, tornando-se numa nova subárea emergente de intervención do(a) psicólogo(a) desportivo, após a realización de formación e práctica complementar para ser considerado un especialista en deportes electrónicos..

PALAVRAS-CHAVE: Psicología Desportivo, desempeño humano e gamers.

Artículo recibido: 19/09/2020 | Artículo aceptado: 11/11/2020

Como reporta Newzoo (2020), los *esports* son una realidad social que continúa en fase de crecimiento. Por ejemplo, a nivel mundial, la audiencia total de *esports* ha sido de 495 millones de personas en el año 2020, lo que indica un aumento interanual del 11,7% respecto al año anterior. En esta línea, los ingresos globales de los *esports* han sido de 1.1 mil millones de dólares (3/4 partes proviene de los derechos de los medios de difusión y el patrocinio) en el año 2020, lo que representa un aumento interanual del 15.7% respecto al año anterior.

Los *esports* se definen como el juego competitivo de ciertos videojuegos (e.g., *League of Legends*, *Call of Duty*, *EA SPORTS FIFA* o *Hearthstone*), que cumplen los criterios de organización competitiva (e.g., ligas y torneos), mediática (e.g., comunidad de aficionados y retransmisiones de las competiciones) e igualdad competitiva (enfrentamiento en igualdad de condiciones entre los competidores), estructurados a través de jugadores, equipos, clubes, *publishers*, entidades organizadoras, *broadcasters*, patrocinadores y espectadores (Antón, 2019; DEV, 2019; Jang y Byon, 2020). Los participantes de *esports* se les denomina *gamers* y pueden competir de forma *amateur* o profesional (AEVI, 2018; Bányai et al., 2019; García-Naveira, 2019). Estos autores destacan que los *gamers* profesionales firman contratos con sus equipos, cobran un sueldo, deben entrenarse para obtener su máximo rendimiento y compiten al videojuego en escenarios abarrotados de personas o de forma online con miles de seguidores.

Actualmente continúa el debate teórico-técnico sobre si los *esports* son un deporte. Diferentes autores valoran similitudes y diferencias entre los *esports* y deportes, a partir de ciertos factores que definen el término deporte, como son la institucionalización, el carácter motriz, la reglamentación, ética y moralidad o el carácter humanístico, existiendo partidarios (Jenny et al., 2016; Sánchez y Remillard, 2018; Thiel

y John, 2018) y detractores (AEVI, 2018; Chiva-Bartoll et al., 2019; Parry, 2018). Estas y otras cuestiones pueden estar condicionadas por el escaso corpus de conocimiento científico-académico sobre los *esports*, en comparación con el impacto social del mismo, el casi inexistente marco regulatorio legal, además de lo abstracto del fenómeno para explicarlo desde el concepto tradicional de deporte (Báscón-Seda y Rodríguez-Sánchez, 2020).

También hay que tener en cuenta que la respuesta a si se trata de deporte o no, posiblemente no esté tanto en un plano científico de la psicología u otras ciencias de la salud. Si en un marco político-social, bajos los auspicios de la sociología o del derecho, ya que se trata de un etiquetado, como ya ha ocurrido con otras actividades, que en unos casos pasaron a considerarse deportes (como la escalada o el baile deportivo) y que en otros casos no ha sido así (como el "valeduto" o el Pilates). Incluso actividades que, dependiendo del momento, el país y las circunstancias sociopolíticas, ha ido oscilando entre su consideración como deporte o como otra cosa diferente (por ejemplo, la caza o la colombofilia).

En lo que están de acuerdo los investigadores es que los *esports* son una actividad de rendimiento humano, con alta participación de factores psicomotrices, y en el que intervienen variables personales (e.g., disciplina, esfuerzo y superación), psicológicas (e.g., autorregulación emocional, concentración, confianza y motivación), cognitivas (e.g., velocidad del procesamiento de la información, agilidad mental y concentración mantenida), de equipo (e.g., cohesión, trabajo en equipo y cooperación), físicas (e.g., resistencia y acondicionamiento general del cuerpo) y técnico-tácticas (e.g., psicomotoras, de ejecución y estrategia) (Bányai et al., 2018; Campbell et al., 2018; ONTIER, 2018). Además, los *gamers* profesionales entrenan estas cuestiones con los objetivos de mejorar su rendimiento dentro del videojuego y

cuidar su salud en general (García-Naveira, 2019; Mendoza, 2019; Pedraza-Ramirez, 2019). Como señalan estos autores, los clubes cuentan con un equipo interdisciplinar de trabajo, integrado por entrenadores, analistas, preparadores físicos, psicólogos/as, entre otros profesionales del área.

Estado en cuestión

Psicología y esports

Como se puede observar, la Psicología tiene un papel importante en los *esports*, la cual ha abordado diferentes temáticas de estudio e intervención. A modo de ejemplo, por un lado, se ha investigado las aportaciones de un buen uso (e.g., determinando horas de entrenamiento, descanso y alimentación) de los *esports* sobre el desarrollo y rendimiento de los *gamers*, en ciertas funciones cognitivas (e.g., inteligencia, memoria de trabajo, reflexión, toma de decisiones, flexibilidad cognitiva, búsqueda visual, habilidad multitarea, el aprendizaje procesamiento de la información y el tiempo de reacción), habilidades psicológicas (e.g., la motivación, concentración, autorregulación emocional, autoconfianza y habilidades sociales) y características personales (e.g., el civismo, trabajo en equipo, compromiso, cooperación, comunicación, respeto, cumplimiento de normas, trabajo, autosuperación y disciplina) (García-Naveira et al. 2018; Pedraza-Ramirez et al., 2020).

Por otro lado, ciertos estudios hacen referencia al posible efecto negativo de los *esports* sobre la salud psicológica de los *gamers* debido a una dedicación excesiva del videojuego (e.g., 10 horas diarias), variables personales (e.g., rasgos de agresividad, estrés e impulsividad) y otros factores asociados (e.g., situación familiar, el nivel de estrés que deben enfrentar durante las prácticas y las competiciones y el motivo de evadirse de la realidad), entre otros (Bányai et al., 2018; Bányai et al., 2019; Choi et al., 2018; Han et al., 2012). Como señalan estos autores, los potenciales efectos negativos no son exclusivos de la *esports*, y se pueden encontrar multitud de referencias a ellos en muchos deportes, dependiendo de factores interactividades como la calidad del entrenamiento, la presión para el resultado, la falta de adecuada preparación, y un largo etcétera. Precisamente, el hecho de que también los *esports* comporten riesgos es un argumento más a favor de la participación de los especialistas en Psicología, en cuyo código ético profesional aparece como primer elemento básico de su labor su orientación al bienestar, la salud, la calidad de vida y la plenitud del desarrollo de la persona (ver CGPE, 2015).

A nivel profesional diferentes trabajos citan las necesidades de intervención psicológica o experiencia profesional del psicólogo/a con los *gamers*. Himmelstein et al. (2017) señalan que los equipos de *esports* están aprendiendo que los servicios de psicología del desempeño podrían ser efectivos en mejorar el rendimiento, en que el psicólogo/a realizaría formación y entrenamiento mental con los *gamers*. García y Chamorro (2018) hacen referencia que, para garantizar aún más el rendimiento y bienestar de los *gamers*, se necesita capacitarlos en valores, trabajo en equipo y habilidades de comunicación, todo lo cual será de utilidad especialmente para aquellos que deseen desarrollar carreras profesionales en los *esports*. García-Naveira (2019) destaca que los psicólogos/as realizan entrenamientos psicológicos (presencial y online) orientados a optimizar los recursos psicológicos (e.g., motivación, concentración y confianza), principalmente, en los entrenadores y los *gamers*. Indicar la labor que se realiza para generar una cultura deportiva de alto rendimiento en el club, conseguir un equilibrio entre la vida personal (e.g., estudios y ocio), los hábitos saludables (e.g., descanso y alimentación) y el entrenamiento en los *esports* (físico, técnico-táctico y psicológico), haciendo hincapié en el entrenamiento en autorregulación emocional y los procesos psicológicos de los equipos para tener más éxito en la competición. Pedraza-Ramirez (2019) concluye que el entrenamiento psicológico en los equipos profesionales de *esports* podría tener un mayor beneficio cuando se integra una perspectiva holística desarrollando una cultura y estructura de alto rendimiento. Además, la apropiada evaluación de las características psicológicas y comportamentales de los jugadores y posterior educación de las estrategias psicológicas, es fundamental para el éxito de las intervenciones psicológicas. Herrera (2019) describe el proceso de integración del psicólogo en un equipo de Clash Royale de un club de *esport*, a través del modelo IPOD, y la necesidad del entrenamiento mental de los *gamers*. Mendoza (2019) destaca la dispersión geográfica de los miembros de un equipo y aborda la intervención psicológica online sobre la comunicación grupal y las habilidades psicológicas como mejora de las interacciones y el rendimiento. Smith et al. (2019) consideran la necesidad del entrenamiento mental para desarrollar estrategias de autorregulación emocional y afrontamiento centrado en el problema, lo que podría conducir a mejoras en el rendimiento, debido a la percepción de estrés y la utilización de estrategias de evitación de los *gamers*. Poulus et al. (2020), perciben ciertos problemas emocionales, y señalan que, se requiere intervenciones para aumentar el control emocional, ya que puede ayudar a disminuir la intensidad del estrés percibido, mejorando el rendimiento y la calidad de vida de los *gamers*. Además, el afrontamiento de aceptación es una es-

trategia importante utilizada por los *gamers*. Se sugiere que los entrenadores, gerentes de equipo y/o psicólogos ayuden a los *gamers* a lidiar activamente con los estresores que experimentan.

Viendo el éxito y evolución que están teniendo los *esports* en la sociedad actual, el contenido mental de la misma y la contratación del psicólogo/a por parte de los clubes del sector, se observa la necesidad de establecer la especialidad de la Psicología y el perfil profesional del psicólogo/a que tendría que abordar a los *esports*, ya que no está delimitado desde los Colegios Oficiales de Psicólogos (COPs) en España. Estas cuestiones, se comentarán a continuación.

Psicología del Deporte y esports

Como señalan varios autores (Arch et al., 2013; Cantón, 2016; Fernández, 2017; Gallegos et al., 2014; García-Naveira, 2018; Jarne et al., 2012; Peris-DelCampo y Cantón, 2019; Roe, 2003; Santolaya et al., 2001), para un correcto y mejor desempeño profesional del psicólogo/a, se requiere de una estructura coherente y articulada que defina la competencia y acreditación profesional en Psicología. Esta, quedaría configurada en forma piramidal invertida, en el que en el primer nivel se sitúa el título de Psicólogo/a (Grado o Licenciatura) como unidad funcional de la Psicología. Un segundo nivel, con las especialidades profesionales correspondientes a las diferentes áreas de intervención (Clínica, Educativa, Empresarial, Deportiva, etc.). Y un tercer nivel añadido que podríamos denominar como de experto o perito, relacionado con las competencias específicas adquiridas, como con modelos teóricos (psicoanálisis, orientación cognitiva-conductual, etc.), sub-ámbitos de actuación (e. g., alto rendimiento y organizaciones en Psicología del Deporte) o estrategias de intervención (EMDR, hipnosis, reestructuración cognitiva, coaching, etc.), que no configuran áreas de competencia profesional. Por ejemplo, Psicólogo Especialista en Psicología del Deporte Experto en Alto Rendimiento.

Esta especificidad tan alta y detallada conviene entenderla como una guía o itinerario que facilite la conformación de perfiles profesionales, ampliables con otros diferentes y que ayuden a generar un currículum personal, que sirva de organización interna colegial y referencia a los potenciales clientes para su toma de decisiones en el proceso de búsqueda de servicios psicológicos. En ningún caso, se puede entender que se trata de áreas o especificidades altamente divergentes, ya que el tronco común, el Grado/Licenciatura en Psicología y, en menor medida, la especialidad, son ele-

mentos claves y suficientemente diferenciadores de otras áreas profesionales, como para que se considere que puede ser efectiva su labor y necesaria como base del desempeño laboral.

Desde esta perspectiva, dentro de una estructura profesional del psicólogo/a del deporte, los *esports* se podrían integrar como un sub-ámbito de actuación dentro de la especialidad de Psicología del Deporte. A continuación, se justifica este planteamiento, que va más allá de la comprensión y debate de los conceptos “deportes” y “esports”:

1) Los esports son una actividad de rendimiento humano.

La División 47 de la *American Psychological Association* (APA, 2020), integra la Sociedad de Psicología del Deporte, el Ejercicio y el Rendimiento. Como se puede observar, además de la Psicología del Deporte y la Psicología del Ejercicio, integra la Psicología del Rendimiento (*Performance*), la cual aborda la Psicología del desempeño humano, en particular, las profesiones o actividades que demandan excelencia en el desempeño psicomotor (es decir, artes escénicas, cirugía, extinción de incendios, operaciones militares, toreo, etc.). También se abordan los entornos laborales en los que el trabajo en equipo y la motivación son importantes para el desempeño humano. En esta línea, desde la División Estatal de la Psicología de la Actividad Física y el Deporte de España, se quiere integrar esta cuestión en la actualización del perfil profesional del psicólogo/a del deporte (Cantón, 2016).

2) Los ámbitos de actuación, población de intervención, funciones y objetivos propios de la Psicología del Deporte, se adaptan al sector de los esports.

Dentro del perfil profesional del psicólogo/a en el deporte (COP, 1998; Cantón, 2009, 2010, 2016), se definen unos sub-ámbitos de actuación (deporte de rendimiento, deporte de base e iniciación, deporte de ocio y tiempo libre, deporte en poblaciones con necesidades específicas y organizaciones deportivas), población a intervenir (directores deportivos, entrenadores, deportistas, padres y otros profesionales de área) y funciones a desarrollar (evaluación y diagnóstico, planificación y asesoramiento, intervención, educación y/o formación; e investigación). Además, se establecen unos objetivos de intervención como la mejora del rendimiento, logro de resultados, crecimiento personal, desarrollo del talento, creación de equipos de alto rendimiento, cuidado de la salud, optimización de los procesos de aprendizaje y desarrollo de programas educativos y académicos en el deporte, entre otras (García-Naveira, 2010).

3) Existe un cierto paralelismo entre las necesidades psicológicas de los deportes y los esports.

Tanto en los deportistas, *gamers* y sus respectivos equipos, requieren

entrenar variables como la motivación, concentración, confianza, autorregulación emocional, cohesión, trabajo en equipo, la fortaleza mental, etc., para mejorar su rendimiento y cuidar su salud (García y Chamorro, 2018; García-Naveira, 2019; Himmelstein, Liu, y Shapiro, 2017; Poulus, et al., (2020).

4) **La metodología de evaluación y el abordaje psicológico habitual en Psicología del Deporte pueden ser válidos en los esports.**

Dentro de un proceso de evaluación-intervención, el psicólogo/a del deporte aplica diferentes instrumentos y procedimientos (cuestionarios, batería de test, observación, entrevistas, etc.) para evaluar psicológicamente al deportista, tanto en su vertiente personal como deportiva (Ezquerro, 2015), aunque es posible que se requiera de una adaptación a los *esports* de dicha metodología (e.g., perfil del *gamer*, requerimientos del videojuego, fiabilidad del instrumento, etc.).

En esta línea, en Psicología del Deporte se aplican diferentes modelos, técnicas y estrategias psicológicas de intervención para conseguir los objetivos establecidos, todos ellos basados en la evidencia científica, como son los de orientación cognitiva-conductual, psicodinámica, hipnosis, EMDR, *coaching*, *mindfulness*, PNL, entrenamiento mental, etc. (García-Naveira, 2010, 2016), aunque también se requiere que el psicólogo/a del deporte tenga conocimientos del sector de los *esports*, los videojuegos y la intervención online, como aprendizaje previo a su desempeño.

5) **La existencia de una acreditación profesional en Psicología del Deporte en España para el psicólogo/a, ofrece una mayor garantía profesional en esports.**

Para actuar profesionalmente en psicología del deporte es necesario contar con una adecuada base de capacitación y conocimiento general —teórico, metodológico e instrumental—, que son los conocimientos adquiridos a lo largo de la Licenciatura o Grado en Psicología, complementada por una formación y experiencia especializada posterior (Cantón, 2016). En concreto, la acreditación como psicólogo/a del deporte requiere estar colegiado/a en algún Colegio Oficial de Psicólogos (COPs) a nivel autonómico, al corriente de la cuota colegial, ausente de cualquier sanción deontológica, tener al menos 400 horas de formación especializada en Psicología del Deporte, a través de entidades reconocidas por los COPs (e.g., universidades públicas españolas y COPs) y 4 años de experiencia profesional certificada como psicólogo/a en el contexto deportivo (CGPE, 2020). Posteriormente, sería integrar la sub-especialidad de Experto en *esports*, como un nuevo y emergente sub-ámbito de intervención.

Discusión

En la presente revisión, ha quedado patente el alto contenido mental que tienen los *esports*, en el que la Psicología aborda su estudio, y a nivel laboral, los psicólogos/as realizan intervenciones para mejorar el rendimiento y cuidar la salud de los *gamers*. Además, el modelo de especialidad se ha impuesto a nivel profesional en España, el cual representa un itinerario curricular a cumplir por parte de los psicólogos/as (acreditación), una mejora en su desempeño y un reconocimiento colegial, social e institucional. Al respecto, la Psicología del Deporte y la profesión de psicólogo/a del deporte tienen, un grado de delimitación y consistencia suficiente como para integrar a los *esports*,

Por un lado, la Psicología del Deporte se encuentra en un período de integración más que de exclusión, siempre y cuando cumpla los requisitos del método científico-profesional (García-Más, 1997; García-Naveira et al., 2017). Como indica Cantón (2016), existe una ampliación de los ámbitos de actuación del psicólogo/a del deporte, como son las diferentes actividades, que, sin entrar en la categoría de deporte o ejercicio físico, están asociadas con el rendimiento humano, tal y como ha definido la APA en su División 47 (APA, 2020). En este sentido, se van progresivamente delimitando ámbitos específicos y singulares dentro de la Psicología del Deporte, como puede ser el caso de los *esports*, los cuales se podrían enmarcar dentro de la categoría rendimiento humano, cuestión a integrar en una futura actualización del perfil profesional del psicólogo/a del deporte, así como la denominación de los Grupos de Trabajos, Secciones y División Estatal de los colegios oficiales de psicólogos para que integren esta categoría (Psicología del Deporte, la Actividad Física y Rendimiento Motor).

Por otro lado, la Acreditación Nacional en Psicología del Deporte del CGPE (2020) representa una cierta garantía de formación y experiencia profesional para el psicólogo/a, contribuyendo a un mejor desempeño en su trabajo, reconocimiento ante la sociedad y confianza en el cliente. A pesar de ello, son varios los retos que tienen que acompañar a la presente acreditación para que el psicólogo/a sea aún más eficaz en los *esports* y se adapte al entorno. Algunos de ellos son:

- Continuar estudiando la relación entre factores psicológicos, rendimiento y salud de los *gamers*, así como similitudes y diferencias respecto a los deportistas.
- En cuanto a la evaluación psicológica en *esports*, se pueden utilizar procedimientos y metodologías provenientes de la Psicología del Deporte y de otras áreas de la Psicología, con la necesidad de ajustar y validarlos para esta población. De la misma forma, para la intervención psicológica, se requiere del aprendizaje del sector de

Tabla 1. Resumen y propuesta de estructura y criterios para obtener la acreditación de psicólogo del deporte experto en *esports*

Acreditación en Psicología del Deporte (CGPE, 2020)	<p>Requisitos formales básicos. Nivel 1: poseer la Licenciatura o Grado en Psicología, estar colegiado y al corriente de la cuota colegial y no tener sanción deontológica.</p> <p>Requisitos formales específicos. Nivel 2: tener al menos 400 horas de formación y 4 años de experiencia profesional. Renovación: 200 horas de formación cada 4 años</p>
Acreditación de Experto en esports	<p>Requisitos formales sub-específicos. Nivel 3: un mínimo de 100 horas de formación impartidas por los COPs o entidades reconocidas por las mismas y un año de experiencia profesional. Renovación: 50 horas de formación cada 4 años.</p>

los *esports*, las demandas de sus videojuegos, el perfil y requerimiento del *gamer* y la intervención online, entre otras cuestiones, que el psicólogo/a del deporte tendrá que formarse, aprender y practicar.

- Estas cuestiones llevan, necesariamente, a reflexionar sobre la profesión del psicólogo/a en los *esports*, los requerimientos de formación, la capacitación y definir el rol profesional, lo que debería de culminar su reconocimiento como tal a través de algún proceso de acreditación como Experto dentro de la Psicología del Deporte. Esta tarea dependerá inicialmente del Consejo General de la Psicología de España (CGPE) y, en segunda instancia, de las instituciones del estado con competencias en esta área o, al menos, del reconocimiento de las organizaciones públicas y privadas en las que se desenvuelve el trabajo profesional.

Aplicaciones prácticas

Con el objetivo de contribuir a dar estructura y organización a este planteamiento, partiendo del trabajo de García-Naveira (2018), que propone el empleo del *coaching* como una metodología muy útil en diferentes especialidades en Psicología, con su correspondiente acreditación de experto o perito, y siguiendo la propuesta de Peris-DelCampo y Cantón (2019), que establecen el conocimiento del fútbol como formación, experiencia y acreditación de experto dentro de la Psicología del Deporte, en la Tabla 1, se establecen la base para ser psicólogo/a del deporte experto en *esports*.

Referencias

- AEVI (2018). *Libro blanco de esports en España*. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf
- American Psychological Association (APA, 2020). *Society for Sport, Exercise and Performance Psychology*. <https://www.apa.org/about/division/div47>
- Antón, M. (2019). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos*. (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Arch, M., Cartil, C., Solé, P., Lerroux, V., Calderer, N. y Pérez-González, A. (2013). Deontología profesional en Psicología: estudio descriptivo de las denuncias atendidas por la comisión deontológica del COPCAT. *Papeles del Psicólogo*, 34(3), 182-189.
- Báscón-Seda, A. y Rodríguez-Sánchez, A. (2020). Esports y ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15(45), 341-352.
- Bányai, F., Griffiths, M., Demetrovics, Z. y Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among sport gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.152117>
- Bányai, F., Griffiths, M., Király, O. y Demetrovics, Z. (2018). The psychology of esports: a systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35, 351-365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Campbell, M. J., Toth, A. J., Moran, A. P., Kowal, M. y Exton, C. (2018). eSports: A new window on neurocognitive expertise? *Progress in brain research*, 240, 161-174. <https://doi.org/10.1016/bs.pbr.2018.09.006>
- Cantón, E. (2009). La profesión de psicólogo del deporte. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 62, 121-130.
- Cantón, E. (2010). La Psicología del Deporte como profesión especializada. *Papeles del Psicólogo*, 31(3), 237-245.
- Cantón, E. (2016). La especialidad profesional en Psicología del Deporte. *Revista de Psicología aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 1(1), Artículo e2. <https://doi.org/10.5093/rpadef2016a2>
- Chiva-Bartoll, O., Pallarès-Piquer, M. y Isidori, E. (2019). Esports y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 40(14), 71-79. <https://doi.org/10.12800/ccd.v14i40.1227>
- Choi, C., Hums, M. y Bum, C. H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: eSports online game addiction and delinquency. *International journal of environmental research and public health*, 15(12), 2850. <https://doi.org/10.3390/ijerph15122850>
- Colegio Oficial de Psicólogos de España (COP. 1998). *Perfiles profesionales del psicólogo*. Autor. <https://www.cop.es/perfiles/contenido/deporte.htm>

- Consejo general de la Psicología de España (CGPE, 2015). Código deontológico del psicólogo. <http://www.cop.es/pdf/Codigo-DeontologicodelPsicologo-vigente.pdf>
- Consejo General de la Psicología de España (CGPE, 2020). *Acreditación nacional del psicólogo experto en psicología del deporte*. <http://www.acreditaciones.cop.es/>
- DEV (2019). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. <http://www.dev.org.es/libroblancodev2019>
- Ezquerro, M. (2015). Evaluación conductual e intervención psicológica en el deporte, En A. García-Naveira y L. Locatelli, (Eds.), *Avances en Psicología del Deporte* (pp. 3-33). Paidotribo.
- Fernández, J. R. (2017). Cambiar para avanzar. Un análisis del debate sobre itinerario formativo de la Psicología Clínica en España. *Papeles del Psicólogo*, 38(2), 81-93.
- Gallegos, M., Berra, M., Benito, E. y López, W. (2014). Las nuevas dinámicas del conocimiento científico y su impacto en la Psicología Latinoamericana. *Psicoperspectivas*, 13(3), 106-117.
- García, S. y Chamorro, A. (2018). Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional esports players. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Eduació i de l'Esport*, 36(2), 59-68.
- García-Más, A. (1997). La psicología del deporte y sus relaciones con otras ciencias del deporte. *Revista de Psicología del Deporte*, 6(1), 103-114.
- García-Naveira, A. (2010). El psicólogo del deporte en el alto rendimiento: aportaciones y retos futuros. *Papeles del Psicólogo*, 31(3), 259-268.
- García-Naveira, A. (2016). Área de psicología de la Real Federación española de atletismo: programa y desempeño profesional. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 16(1), 251-258.
- García-Naveira, A. (2019). MAD Lions Esports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(1), Artículo e7. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a6>
- García-Naveira, A. (2018). Acreditaciones y coaching en los Colegios Oficiales de Psicología de España: estado de la cuestión. *Informació Psicológica*, 115, 66-78.
- García-Naveira, A., García-Mas, A., Ruiz-Barquín, R. y Cantón, E. (2017). Programa de intervención basada en el coaching en jóvenes deportistas de alto rendimiento, y su relación con la percepción de bienestar y salud psicológica. *Revista de Psicología del Deporte*, 26(2), 37-44.
- 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, Artículo e16. <https://doi.org/105093/rpadef2018a15>
- Han, D. H., Lyoo, I. K. y Renshaw, P. F. (2012). Differential regional gray matter volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers. *Journal of psychiatric research*, 46(4), 507-515. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2012.01.004>
- Herrera, M (2019). Integración de una psicóloga del deporte en un club de eSports explicado a través del modelo IPOD. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(1), Artículo e3. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a4>
- Himmelstein, D., Liu, Y. y Shapiro, J. L. (2017). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 1-21. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101>
- Jang, W. y Byon, K. (2020). Antecedents of esports gameplay intention: genre as a moderator. *Computers in Human Behavior*, 106336. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106336>
- Jarne, A., Vilalta, R., Arch, M., Guardia, J. y Pérez, A. (2012). Especialidades y acreditaciones en Psicología. *Papeles del Psicólogo*. 33(2), 90-100.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C. y Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) athletes: Where esports fit within the definition of "sport". *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Mendoza, G. (2019). El trabajo psicológico online con equipos de esports: experiencias en Vodafone Giants. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4(1), Artículo e5. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a5>
- Newzoo (2020). *Newzoo global esports market report 2020. Light version*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>
- ONTIER (2018). *Guía legal sobre esports. Presente y futuro de la regulación de los esports en España*. <https://es.ontier.net/ia/guia-legalesports-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>
- Pedraza-Ramírez, I. (2019). Generación LoL: entrenamiento psicológico mediante una propuesta holística con un equipo profesional de esports. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4, Artículo e2. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a3>
- Pedraza-Ramírez, I., Musculus, L., Rab, M. y Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 13(1), 319-352. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2020.1723122>
- Peris-Delcampo, D. y Cantón, E. (2018). El perfil profesional del especialista en psicología del deporte en fútbol. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(1), Artículo e9. <https://doi.org/10.5093/rpadef2018a6>
- Poulus, D., Coulter, T., Trotter, M. y Polman, R. (2020). Stress and Coping in Esports and the Influence of Mental Toughness. *Frontiers in Psychology*, 11(628). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00628>
- Roe, R. (2003). ¿Qué hace competente a un psicólogo? *Papeles del Psicólogo*, 86, 1-12.
- Sánchez, A. y Remillard, J. (2018). Esport: towards a hermeneutic of virtual sport. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 38(13), 137-145. <https://doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1076>
- Santolaya, F., Berdullas, M. y Fernández, J. (2001). The Decade 1989-1998 in Spanish Psychology: An Analysis of Development of Professional Psychology in Spain. *The Spanish Journal of Psychology*, 4(2), 237-252.
- Smith, M. J., Birch, P. D. y Bright, D. (2019). Identifying stressors and coping strategies of elite esports competitors. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*. 11(2), 22-39. <https://doi.org/10.4018/ijgcms.2019040102>
- 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(4), 311-315. <https://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019>