

Mendoza, Guillermo

El trabajo psicológico online con equipos de esports: experiencias en Vodafone Giants
Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico, vol. 4, núm. 1, 2019, pp. 1-7
Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid

DOI: <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a5>

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=613865231005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org



Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico

www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org



El trabajo psicológico online con equipos de esports: experiencias en Vodafone Giants

Guillermo Mendoza

Vodafone Giants, España

RESUMEN: Los deportes electrónicos (*eSports*) y su rápido crecimiento han provocado la aparición de nuevos profesionales con el objetivo de mejorar el rendimiento de sus jugadores. Muchos equipos no siempre tienen a todos sus jugadores entrenando y compitiendo en el mismo lugar físico, haciéndolo de forma remota desde sus hogares. Esta situación también exige que los profesionales que trabajamos en el área nos adaptemos y aprovechemos las oportunidades que esto conlleva. En este artículo, comparto mi experiencia como psicólogo del deporte de uno de los clubes de *eSports* más importantes de España (Vodafone Giants). Al ser un club extenso que tiene diferentes equipos con jugadores repartidos en España y distintos países, parte de mi labor se lleva a cabo de forma online. El trabajo sobre la comunicación grupal y las habilidades psicológicas del entrenador destacan como maneras de aportar a que los jugadores y el staff sean más eficientes en sus interacciones y rendimiento. A pesar de los retos que supone, no se ha percibido que intervenir a distancia provoque un efecto negativo, al contrario, se pueden hacer intervenciones eficaces y facilita la inclusión de la figura del psicólogo en los *eSports*.

PALABRAS CLAVES: Esports, online, comunicación, trabajo a distancia.

Online psychological work with esports teams: experiences in Vodafone Giants

ABSTRACT: Electronic sports (*eSports*) and their rapid growth have caused the appearance of new professionals who work to improve performance of their players. Many teams do not always have all their players training and competing in the same physical place, but have them playing remotely from their homes. Because of this, professionals working in the area should adapt and take advantage of the opportunities that this entails. In this article, I share my experience as sports psychologist of one of the most important *eSports* clubs in Spain (Vodafone Giants). As this is an extensive club with players in different parts of Spain and different countries, part of my work is done online. Work on improving group communication and psychological skills of the coach stands out as a way of contributing to more efficient interactions and performance of players and staff. Despite the challenges involved, remote intervention has not been found to have a negative effect, allows for effective sessions, and has facilitated inclusion of the figure of the psychologist in *eSports*.

KEYWORDS: Esports, online, communication, remote work.

Trabalho psicológico online com equipas de esports: experiências na Vodafone Giants

RESUMO: Os desportos eletrónicos (*eSports*) e o seu rápido crescimento têm conduzido ao aparecimento de novos profissionais com o objetivo de melhorar o desempenho dos seus jogadores. Muitas equipas nem sempre têm todos os seus jogadores a treinar e a competir no mesmo lugar físico, fazendo-o remotamente a partir de suas casas. Esta situação também exige que os profissionais que atuam na área se adaptem e aproveitem as oportunidades que isso pressupõe. Neste artigo, partilho a minha experiência como psicólogo do desporto de um dos mais importantes clubes de *eSports* em Espanha (Vodafone Giants). Sendo um clube de grande dimensão, com jogadores em diferentes partes de Espanha e em países diferentes, parte do meu trabalho é feito online. O trabalho de melhorar a comunicação em grupo e as competências psicológicas do treinador destacam-se como formas de contribuir para que os jogadores e a equipa tenham interações e desempenhos mais eficientes. Apesar dos desafios envolvidos, não se registou que a

Guillermo Mendoza es psicólogo en Vodafone Giants.

La correspondencia sobre este artículo debe enviarse al autor al email: gmendoza.t@gmail.com



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

intervenção remota provoque um efeito negativo; pelo contrário, podem ser feitas intervenções eficazes e facilita a inclusão da figura do psicólogo nos esports.

PALAVRAS-CHAVE: Esports, online, comunicação, trabalho remoto.

Artículo recibido: 20/02/2019 | Artículo aceptado: 25/05/2019

Los deportes electrónicos (*esports*) se han afianzado como una de las disciplinas competitivas de mayor crecimiento en los últimos años. En 2018 se ha reportado un aproximado de 215 millones de espectadores en todas sus modalidades a nivel global, estimando que esta cifra alcanzará los 300 millones para 2021 (Newzoo 2018). La gran afluencia de aficionados a resultado en el incremento de los incentivos económicos para los mejores jugadores y equipos, que llegan a ser comparables con eventos deportivos de popularidad mundial (Richter, 2019). Los equipos que tienen el objetivo de mantener a sus jugadores profesionales a un nivel competitivo alto, se comienzan a ver en la necesidad de incluir profesionales de distintas áreas científicas para ayudarles en su desarrollo. Cada vez son más los clubes de *esports* que cuentan con preparadores físicos, nutricionistas y psicólogos trabajando de forma interdisciplinar de igual manera que lo harían en deportes tradicionales como el fútbol, baloncesto o tenis (Keh, 2019).

Una de las facultades de los *esports*, que los diferencian de otras disciplinas, se encuentra en la posibilidad de jugar a distancia. Un mismo equipo puede estar conformado por jugadores que residen en distintas ciudades o países. Por lo tanto, un psicólogo del deporte que trabaje en los *esports* se encontrará casi inevitablemente con la necesidad de evaluar e intervenir telemáticamente.

Esta cuestión genera nuevas oportunidades y retos para el trabajo psicológico en los *esports*, cuestiones que no son nuevas en el ámbito aplicado en la Psicología, como queda reflejada en los diferentes documentos desarrollados por los colegios de psicólogos: "Guía para la práctica de la telepsicología" (CGPE, 2017), "Competencias del psicólogo para la prestación de servicios profesionales de TelePsicología (COPM, 2017) y "Buenas prácticas de protección de datos en Psicología en internet" (COPM, 2018).

Desde la masificación del acceso a internet, varios estudios han abordado las posibles diferencias de una intervención psicológica a distancia frente a uno presencial (Barak, Hen, Boniel-Nissim, y Shapira, 2008). Algunos autores señalan distintas limitaciones como la posible pérdida de información no verbal del cliente o el aprendizaje del psicólogo en el uso de nuevas tecnologías (Mallen, Vogel y

Rochlen, 2005; Rochlen, Zack, Speyer y Caspar, 2004; Zad, Poornazarpoor, y Dovein, 2013). Sin embargo, existe evidencia que, una intervención a distancia bien gestionada, puede ser igual de beneficiosas en distintas áreas de la Psicología (Andersson, Cuijpers, Carlbring, Riper y Hedman, 2014; Carlbring, Andersson, Cuijpers, Riper, y Hedman-Lagerlöf, 2018; Sucala, Schnur, Constantino, Miller, Brackman, y Montgomery, 2012; Wagner, Horn y Maercker, 2014).

A pesar de ello, estas cuestiones son novedosas en los *esports* y requiere una atención especial para adaptarlo a las características propias del sector. Por tanto, en este artículo, me enfocaré en compartir mi experiencia como psicólogo al afrontar una labor a distancia con un club profesional de *esports*.

Experiencia Profesional

En mi caso, empecé en el año 2018 a trabajar como psicólogo del deporte en Vodafone Giants, el club más histórico de España. Fundado en el año 2008, tiene en sus vitrinas múltiples títulos nacionales e internacionales, entre los que destacan 11 campeonatos nacionales en juegos como *Call of Duty* (COD), *League of Legends*, (LOL) *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO), *Clash Royale* y 2 copas mundiales de FIFA, por mencionar algunos. Tiene en sus filas más de 50 jugadores entre 15 videojuegos distintos. Un club de gran trayectoria que genera entre los fanáticos una alta expectativa por alcanzar los primeros puestos en todas las competiciones en las que se presenta.

Gran parte de mi trabajo en el club lo desarrollo frente a un ordenador. Con la excepción de estancias cortas para entrenamientos intensivos, (*bootcamps*) o eventos presenciales, el contacto con los jugadores suele ser a distancia. Hasta el momento solamente dos equipos tienen a todos sus jugadores jugando y viviendo juntos en la sede ubicada en Málaga, el resto de los equipos tienen a sus jugadores dispersos en distintas ciudades e incluso en países con distintas zonas horarias. Las experiencias detalladas de aquí en adelante provienen del trabajo con distintos equipos del club y por razones de confidencialidad no se hará referencia a ningún nombre en específico.

La planificación y abordaje de mi labor tuvo que adaptarse y aprovechar las herramientas que los mismos jugadores ya usaban antes de mi inclusión en el club. Para poder hablar con ellos, usamos canales de voz que los jugadores ya estaban familiarizados y eran de uso frecuente en entrenamientos. Entre las más usadas hasta el momento se encuentran Team Speak o Discord (ver referencias). Los canales de chat se suelen usar para coordinar futuras reuniones de voz, compartir archivos o enlaces (pdf, video, links sitios web).

Entre los retos del trabajo psicológico online está el poder establecer una “alianza de trabajo” con los jugadores equivalente a una intervención cara a cara y que facilite futuras intervenciones (Cook y Doyle, 2002 Knaevelsrud y Maercker, 2007). Para la mayoría de jugadores y entrenadores del club, era la primera vez que trabajaban con un psicólogo, por lo cual tuve que poner un mayor empeño en generar la confianza necesaria (demostrando competencia y confidencialidad), dejar claro mi rol y los alcances del trabajo psicológico a distancia (APA, 2013).

Las primeras sesiones tanto individuales como grupales se centran en educar y entrenar a los jugadores en habilidades psicológicas ampliamente abordadas por otros autores en el deporte, como la visualización, relajación, auto-diálogo, control de la atención y el planteamiento de objetivos (Mora y Diaz, 2008; Murphy, 2005). Estas sesiones suelen durar sesenta minutos y su periodicidad varía según la disponibilidad y calendario del equipo. Las sesiones individuales también tienen el objetivo de ofrecer al jugador un espacio para poder abordar otros temas que sean de interés, tanto a nivel competitivo como personal (Andersen, 2000).

A parte de las sesiones de Psicología del Deporte, hago seguimiento a entrenamientos y competiciones. Del mismo modo que un entrenador, me conecto a los canales de voz que usa el equipo y aprovecho el modo “espectador” del videojuego para escuchar las interacciones y seguir las acciones de juego respectivamente. Este seguimiento me implica estar observando entre dos y cinco horas de entrenamiento de un equipo, una o dos veces a la semana. Durante este seguimiento mi rol es similar al de un entrenador, interviniendo de manera corta y puntual cuando es necesario reforzar un tema que en el que se está trabajando. El objetivo es también comprender la manera de comunicarse de cada jugador, reconocer las reacciones de cada uno ante distintas situaciones y ayudarles a comprenderse entre compañeros.

A continuación, se detalla lo que considero una de las principales maneras en las que, como psicólogo del deporte, puedo aprovechar los canales de comunicación online con equipos de esports.

Análisis comunicacional

En los esports que se juegan por equipo como el LOL, CS:GO, o COD, la información es crucial (Freeman y Wohin, 2018). En esos videojuegos, el gran tamaño de los mapas en los que se desarrolla la acción, ocasiona que no todos los jugadores observen y/o escuchen lo mismo mientras juegan. Un jugador se moverá por diferentes zonas que sus compañeros, según el rol o función que cumpla. Por tanto, recoger nueva información y transmitirla eficientemente es vital para conseguir la victoria (Lipovaya et al. 2017). Además, ante la falta de contacto físico, el refuerzo verbal es la única herramienta de apoyo moral entre ellos. Por el contrario, el uso de una comunicación negativa, también llamada tóxica, está relacionada con el bajo rendimiento de sus compañeros de equipo (Alvino y Becker, 2018).

Otro factor que considero que afecta a la comunicación es la ausencia de suplentes en muchos equipos, aunque no está prohibido. Un equipo suele mantener, durante una competición, a sus mismos jugadores sin reemplazarlos a no ser que estén obligados a hacerlo (muchos ni siquiera tienen suplentes registrados). Esto contrasta con deportes tradicionales cuyas plantillas duplican o triplican la cantidad de jugadores que pueden estar en cancha. Esta baja o nula rotación aumenta la necesidad de cooperación y complementación entre los integrantes de un equipo. Por ejemplo, Mesmer-Magnus, Dechurch, y Kozlowski, (2009) encontraron que, junto a la claridad de la tarea, la cooperación es uno de los factores que influyen sobre la eficiencia al compartir información. Junto con el staff técnico, creamos conciencia en los jugadores de que existen estilos diferentes de comunicarse y si quieren ser más efectivos al enviar información deben saber adaptarse al compañero y a la necesidad del momento.

Durante los seguimientos de entrenamientos y partidos oficiales, analizo la comunicación basándome en el método propuesto por Nonose, Kanno y Furuta (2013, 2015), donde se evalúa la “intención de la comunicación” basada en su modelo de cognición de equipo. Cada mensaje debe contener un propósito para comunicarse orientado a que todo el equipo comparta la misma información, creencias u objetivos. Sin embargo, en mi caso, no utilizo este método para obtener un índice global de comunicación ya que en los esports la cantidad de tareas y roles que cumple cada jugador es muy variado. Mi principal objetivo es detectar las categorías predominantes e intervenir para obtener una comunicación balanceada. Cualquier mensaje que no entre en alguna de esas categorías (ver Tabla 1) es considerada como ruido y obstaculiza el entendimiento mientras se juega. Por ejemplo, cuando alguien se expresa con una pregunta retó-

rica o un comentario irónico, no aporta ninguna información importante al grupo y me da lugar para intervenir posteriormente y ayudar al jugador a reformular su mensaje.

Este tipo de análisis se puede llevar a cabo también de manera presencial, pero no presentaría ninguna ventaja frente al trabajo a distancia, ya que se obtendría la misma información. El estar conectado junto con ellos tiene la ventaja de que si se necesita hacer algún comentario rápido o dar un feedback se lo puede hacer directamente como lo hace el entrenador.

Tabla 1. Categorías de propósitos de la comunicación

Propósito	Definición
Preguntar	Solicitar información para sí mismo o para el equipo
Responder	Responder a una pregunta u orden del compañero
Corregir	Plantear la solución a un error cometido
Informar	Dar una información u orden relevante para ese momento
Reforzar	Apoyar verbalmente una buena jugada

Nota: Tabla de Elaboración propia a partir de Nonose et al., 2013, 2015.

Durante una partida, es posible que la manera de comunicarse de un jugador cambie debido a una secuencia de malas jugadas. Algunos jugadores consideran que su único aporte al equipo es el que está relacionado a su nivel de juego. Esta creencia provoca que cuando un jugador no tiene una buena partida, su manera de comunicarse cambie, perdiendo sinergia con sus compañeros. Para evitar ese cambio en su nivel de comunicación, trabajamos para que el jugador pueda asumir su “valor añadido”. El valor añadido es básicamente un rol a nivel comunicacional que puede cumplir a la perfección gracias a sus características personales y que se complementa con las necesidades de otros. En algunos jugadores es el liderazgo, el positivismo o la facultad de mantener la calma bajo presión. Todos tienen una característica personal que pueden usar para aportar al equipo, independientemente de su nivel de juego. Cuando planteamos el rol comunicacional y el jugador lo asume y lo ejecuta, puede sentir que sigue aportando al equipo, aunque no esté en su mejor momento (Harris y Sherblom, 2005).

Colaboración con el staff

Como se ha visto en diferentes trabajos (Hernández, 2016; Sánchez-Belén y García-Naveira, 2017; Spaccarotella, 2017), la intervención indirecta del psicólogo con el en-

trenador (p.ej., entrenamiento en habilidades de gestión y asesoramiento) es un recurso eficaz para preparar psicológicamente a los deportistas. Semanalmente me reúno con los entrenadores (45 minutos de duración) con el objetivo de reforzar los temas que se han abordado durante la semana (p.ej., mejora de la comunicación de un jugador). Además, en estas reuniones, el staff me aporta ejemplos recientes de situaciones dentro y fuera del videojuego relacionadas a los temas que estamos trabajando actualmente, y por mi parte, les aporto las observaciones que he hecho durante el seguimiento de algún partido o entrenamiento. Por último, también coordinamos las futuras reuniones individuales y grupales que se harán en respuesta a la necesidad observada.

Consecuentemente con la intervención indirecta, parte de mi labor se centra en la formación en habilidades psicológicas de los entrenadores y managers del club. Como ya lo han mencionado otros autores (García-Naveira 2014, 2017; Olmedilla, Ortín, Andréu, y Lozano, 2004; Reynders et al. 2019), la formación psicológica de los entrenadores tiene un impacto positivo en el rendimiento de los jugadores. Aunque en un principio no lo había planteado y mi labor estaba más enfocada en los jugadores, ahora soy consciente de la necesidad trabajar muy de cerca con el staff técnico y lograr que manejen los mismos conceptos psicológicos que les pido a los jugadores. Hasta el momento, hemos preparado 3 talleres online dirigidos a entrenadores y managers de distintos equipos. Para llevarlos a cabo, se elaboran resúmenes de cada contenido y se la entrega de forma anticipada a los que vayan a participar. Luego, en el taller, se reúne el staff perteneciente a un mismo juego, para poder discutir opiniones de cómo aplicar el contenido con el grupo específico que tienen a cargo. Los temas han estado orientados a la comunicación, el liderazgo y las técnicas psicológicas (p.ej., concentración) que se trabajan con los jugadores. Después del taller, el material online queda disponible para cuando lo necesiten. Aunque varios entrenadores pueden saber de manera intuitiva conceptos de Psicología del Deporte, la información que se les aporta está orientada a la parte práctica y complementada con una discusión sobre la mejor forma de implementarla con su equipo.

Discusión

La labor del psicólogo del deporte en un equipo de esports es análoga a los deportes tradicionales en muchos aspectos, pero también ofrece nuevas formas de interactuar y obtener información especialmente cuando se trabaja a distancia. Si el primer contacto no es cara a cara, hay que tener cuidado de establecer una buena alianza de trabajo antes de iniciar la intervención planeada, aunque eso tome más tiempo. Sin

embargo, la calidad y el valor del trabajo psicológico puede ser igual a cualquiera otro de carácter presencial.

Trabajar sobre la comunicación de un equipo, considero que es indispensable, además de que no representa ninguna desventaja al momento evaluar o intervenir a distancia frente a hacerlo de forma presencial. Mediante el seguimiento de los entrenamientos y las partidas el psicólogo del deporte le puede proporcionar al staff y a los jugadores información útil sobre el estilo de comunicación que utilizan mientras juegan. El objetivo de esta labor es alcanzar un mejor entendimiento entre compañeros y una comunicación grupal más eficiente y con menos ruido, siendo el modelo de Nonose et al. (2013, 2015) un buen referente para su entrenamiento.

Dentro de las limitaciones de hacer seguimiento a las partidas, encuentro que la gran cantidad de información que se maneja, al tener a un equipo hablando constantemente puede dificultar la valoración de la comunicación, por lo que hay que dejar bien definido qué aspectos se evalúan. Otro factor a tomar en cuenta es la multiculturalidad de los equipos. Al provenir de distintas partes, los jugadores pueden expresarse de formas a las que no estamos acostumbrados. Por último, es importante el conocimiento que tiene el psicólogo sobre el videojuego y su terminología (jerga) para estar alineados con los jugadores al comunicarse con ellos. Todos esos factores hacen que este tipo de trabajo sobre la comunicación tome un tiempo de adaptación y aprendizaje hasta que el psicólogo pueda comenzar a proporcionar información a los jugadores, siendo adecuado cuando se cuenta con tiempo para trabajar.

Como aprendizaje, destacar la importancia de la alianza estratégica con los entrenadores y managers. Es necesario asegurarse tener una comunicación fluida con ellos, más allá de las reuniones establecidas. Intercambios cortos por chat o por audio me han facilitado el llegar mejor preparado para las siguientes sesiones con los jugadores. De manera complementaria, se les puede formar en los temas de Psicología del Deporte para lograr un trabajo indirecto más eficaz.

En general, considero que, hoy en día, la inclusión de la figura del psicólogo del deporte en equipos de esports es más accesible debido a que puede trabajar a distancia a través de las nuevas tecnologías. Para ello, el psicólogo tendrá que desarrollar las competencias necesarias para la intervención online y realizar buenas prácticas de protección de datos en internet, entre otras cuestiones. Recalcar que la eficacia de su trabajo va a depender en buena medida en la facultad del psicólogo de adaptarse a los canales de comunicación y los espacios de tiempo que el equipo disponga.

Es evidente que, ante el constante avance de la tecnología en cuanto a comunicación, las herramientas que la

Psicología tendrá a disposición, permitirán obtener más y mejor información, por lo que se requerirá de una evolución y adaptación constante por parte del psicólogo. Sería interesante en un futuro apoyar la intervención psicológica a distancia con, por ejemplo, herramientas de biofeedback (Yeo, Lim, Yoon, 2018) o de monitoreo de las acciones del ratón y teclado (Carneiro, Pimenta, Neves, y Novais, 2017).

Finalmente, apuntar la necesidad de llevar a cabo más investigaciones en el área. Hasta el momento no son muchos los trabajos orientadas al ámbito de los esports, rescatando aspectos positivos y negativos de su práctica (Bányai, Griffiths, Király, y Demetrovics, 2018; Garcia-Naveira, Jimenez, Teruel y Suarez, 2018). Para poder nutrir el conocimiento de la Psicología del deporte aplicada a los esports, se necesita profundizar en el conocimiento a partir de estudios científicos-profesionales.

Referencias

- Alvino, J. y Becker, K. (2018). Relating conversational topics and toxic behavior effects in a MOBA game. *Entertainment Computing*, 26, 10–29. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2017.12.004>
- Andersen, M. (Ed.). (2000). *Doing sport psychology*. Champaign, IL, Estados Unidos: Human Kinetics.
- Andersson, G., Cuijpers, P., Carlbring, P., Riper, H. y Hedman, E. (2014). Guided Internet-based vs. face-to-face cognitive behavior therapy for psychiatric and somatic disorders: a systematic review and meta-analysis. *World Psychiatry*, 13, 288–295. <https://doi.org/10.1002/wps.20151>
- APA (2013). Guidelines for the Practice of Telepsychology. *American Psychologist*, 68, 791–800. <https://doi.org/10.1037/a0035001>
- 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>
- Barak, A., Hen, L., Boniel-Nissim, M., y Shapira, N. (2008). A comprehensive review and a meta-analysis of the effectiveness of Internet-based psychotherapeutic interventions. *Journal of Technology in Human Services*, 26, 109–160.
- Carlbring, P., Andersson, G., Cuijpers, P., Riper, H. y Hedman-Lagerlöf, E. (2018). Internet-based vs. face-to-face cognitive behavior therapy for psychiatric and somatic disorders: an updated systematic review and meta-analysis. *Cognitive Behaviour Therapy*, 47, 1–18. <https://doi.org/10.1080/16506073.2017.1401115>
- Carneiro, D., Pimenta, A., Neves, J. y Novais, P. (2017). Non-intrusive quantification of performance and its relationship to mood. *Soft Computing*, 21, 4917–4923. <https://doi.org/10.1007/s00500-016-2380-y>
- Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid – COPM. (2017). *Competencias del psicólogo para la prestación de servicios profesionales de TelePsicología*. Recuperado de: https://www.copmadrid.org/web/img_db/publicaciones/telepsicologia-pdf-58f9d4475d1c1.pdf

- Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid – COPM. (2018). *Buenas prácticas de Protección de datos en Psicología en internet*. Madrid, España: Autor. Recuperado de: https://www.copmadrid.org/web/img_db/publicaciones/buenas_pract_prot_datos_internet-pdf-5a9d4ca85de59.pdf
- Consejo General de la Psicología de España – CGPE. (2017). *Guía para la práctica de la telepsicología*. Madrid, España: Autor. <https://doi.org/10.23923/cop.telepsicologia.2017>
- Cook, J. y Doyle, C. (2002). Working alliance in online therapy as compared to face-to-face therapy: preliminary results. *CyberPsychology y Behavior*, 5, 95–105. <https://doi.org/10.1089/109493102753770480>
- Discord (versión 0.0.255) [Software de comunicación]. Recuperado de: www.discordapp.com
- Freeman, G. y Wohn, D. (2018). Understanding eSports team formation and coordination. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 27, 1019–1050. <https://doi.org/10.1007/s10606-017-9299-4>
- García-Naveira, A. (2014). Formación a entrenadores de cantera: experiencias en el Club Atlético de Madrid. En M. Roffé y S. Rivera, (Eds.), *Entrenamiento mental en el fútbol moderno: Herramientas prácticas*. (pp. 51-67). Buenos Aires, Argentina: Fútbol-delibro.
- García-Naveira, A. (2017). Entrenamiento psicológico para la mejora del autocontrol en un entrenador de fútbol. *Acción Psicológica*, 14, 27–42. <https://doi.org/10.5944/ap.14.1.19255>
- 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.
- Harris, T. y Sherblom, J. C. (2005). *Small group and team communication* (3rd Ed.). Boston, Estados Unidos: Pearson.
- Hernández, D. (2016). La Psicología del Deporte en selecciones de fútbol de Costa Rica: experiencias y reflexiones. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 1, E5. <https://doi.org/10.5093/rpadef2016a5>
- Keh, A. (2 de abril de 2019) E-Sports Embraces Traditional Training Methods: Less Pizza, More Yoga. *The New York Times*. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/2019/04/02/sports/esports-league-of-legends.html>
- Knaevelsrud, C. y Maercker, A. (2007). Internet-based treatment for PTSD reduces distress and facilitates the development of a strong therapeutic alliance: a randomized controlled clinical trial. *BMC Psychiatry*, 7, 13. <https://doi.org/10.1186/1471-244x-7-13>
- Lipovaya, V., Lima, Y., Grillo, P., Barbosa, C., de Souza, J. y Duarte, F. (2017). Coordination, communication, and competition in eSports: a comparative analysis of teams in two action games. *Proceedings of 16th European Conference on Computer-Supported Cooperative Work - Exploratory Papers*. Nancy, France: European Society for Socially Embedded Technologies (EUSSET). https://doi.org/10.18420/ecscw2018_11
- Mallen, M. J., Vogel, D. L. y Rochlen, A. B. (2005). The Practical Aspects of Online Counseling: Ethics, Training, Technology, and Competency. *The Counseling Psychologist*, 33, 776–818. <https://doi.org/10.1177/0011000005278625>
- Mesmer-Magnus, J., Dechurch, L. y Kozlowski, S. (2009). Information sharing and team performance: a meta-analysis. *Journal of Applied Psychology*, 94, 535–546. <https://doi.org/10.1037/a0013773>
- Mora, J. A. y Díaz, J. (2008). *Control del Pensamiento y sus Estrategias en el Deporte*. Madrid, España: EOS.
- Murphy, S. (2005). *The sport psych handbook*. Champaign, IL, Estados Unidos: Human Kinetics.
- Nonose, K., Kanno, T. y Furuta, K. (2013). A method of team communication analysis based on a team cognition model and task analysis. En C. Stephanidis (Ed.), *HCI 2013. Communications in Computer and Information Science: Vol. 374, Part II. HCI International 2013 - Posters' Extended Abstracts* (pp. 519–523). Berlin, Alemania: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-39476-8_105
- Nonose, K., Kanno, T., y Furuta, K. (2015). An evaluation method of team communication based on a task flow analysis. *Cognition, Technology y Work*, 17, 607–618. <https://doi.org/10.1007/s10111-015-0340-4>
- Newzoo. (2018). *Global esports game report 2018*. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/>
- Olmedilla, A., Ortín, F., Andréu, M. y Lozano, F. (2004). Formación en psicología para entrenadores de fútbol: una propuesta metodológica. *Revista de Psicología del Deporte*, 13, 247-262.
- Reynders, B., Vansteenkiste, M., Van Puyenbroeck, S., Aelterman, N., De Backer, M., Delrue, J., ... Broek, G. (2019). Coaching the coach: Intervention effects on need-supportive coaching behavior and athlete motivation and engagement. *Psychology of Sport and Exercise*, 43, 288-300. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2019.04.002>
- Richter, F. (4 de abril de 2019). *Fortnite world cup beats major sporting events in prize money*. Recuperado de <https://www.statista.com/chart/17607/fortnite-world-cup-prize-money-in-perspective>
- Rochlen, A., Zack, J., Speyer, C. y Caspar, F. (2004). Online therapy: Review of relevant definitions, debates, and current empirical support. *Journal of Clinical Psychology*, 60, 269–283. <https://doi.org/10.1002/jclp.10263>
- Sánchez-Beleña, F. y García-Naveira, A. (2017). Sobreentrenamiento y deporte desde una perspectiva psicológica: estado de la cuestión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 2, E12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2017a8>
- Spaccarotella, L. (2017) La labor del psicólogo del deporte con la Selección Argentina de handball femenino en los juegos olímpicos de Brasil 2016. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 1, E2. <https://doi.org/10.5093/rpadef2017a2>
- Sucala, M., Schnur, J., Constantino, M., Miller, S., Brackman, E. y Montgomery, G. (2012). The Therapeutic Relationship in E-Therapy for Mental Health: A Systematic Review. *Journal Of Medical Internet Research*, 14(4), 175–187. <https://doi.org/10.2196/jmir.2084>
- TeamSpeak. (versión 3.2.5) [Software de comunicación]. Recuperado de: www.teamspeak.com
- Van Raalte, J., Vincent, A. y Brewer, B. (2016). Self-talk: Review and sport-specific model. *Psychology of Sport and Exercise*, 22, 139–148. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2015.08.004>
- Wagner, B., Horn, A. y Maercker, A. (2014). Internet-based versus face-to-face cognitive-behavioral intervention for depression: a randomized controlled non-inferiority trial. *Journal of Affective Disorders*, 161, 10–16. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2013.11.030>

- tive Disorders, 152-154, 113–121. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2013.06.032>
- Yeo, M., Lim, S. y Yoon, G., (2018) Analysis of Biosignals During Immersion in Computer Games. *Journal of Medical Systems*, 42, 1–9. <https://doi.org/10.1007/s10916-017-0860-y>
- Zad, H., Poornazarpoor, S. y Dovein, H. (2013). Relationship between cultural intelligence of coaches and effectiveness of the Iranian men's national team members. *Life Science Journal*, 10, 405–409.