



Adicciones

ISSN: 0214-4840

secretaria@adicciones.es

Sociedad Científica Española de Estudios
sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las
otras Toxicomanías
España

Bertran, Enric; Chamarro, Andrés
Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el
rendimiento
Adicciones, vol. 28, núm. 1, 2016, pp. 28-34
Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras
Toxicomanías
Palma de Mallorca, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289144321004>

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

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Videojugadores del *League of Legends*: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento

Video gamers of League of Legends: The role of passion in abusive use and in performance

EnRIC BeRTRAN*; ANDRÉS CHAMARRO*

* Departament de Psicologia Bàsica, Evolutiva i de l'Educació. Universitat Autònoma de Barcelona.

Resumen

Los juegos Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) han suscitado preocupación por su potencial adictivo. Los *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) son un nuevo género poco estudiado, pero que goza de gran popularidad, en el que prima el rendimiento por encima de la inmersión. El objetivo del presente estudio era explorar qué influencia tenía la pasión tanto en el rendimiento como en el uso abusivo a partir del Modelo Dual de la Pasión. Un total de 369 participantes completaron un cuestionario en línea que incluía usos abusivos y la Escala de la Pasión. A partir del alías del jugador se obtuvieron estadísticas de rendimiento. Los resultados muestran que la pasión armónica es un protector de sufrir consecuencias negativas de jugar. Por otro lado, la pasión obsesiva predice consecuencias negativas y el uso para la evasión. La pasión obsesiva también predice mejores resultados de rendimiento. Estos resultados sugieren que el tipo de pasión de los videojugadores es importante, ya que influye en la vulnerabilidad de sufrir conductas desadaptativas y en el rendimiento del jugador.

Palabras clave: Pasión, Multiplayer Online Battle Arena, League of Legends, Internet Gaming Disorder, Rendimiento

Recibido: Noviembre 2014; Aceptado: Julio 2015

Enviar correspondencia a:

Andrés Chamarro. Profesor Serra Húnter. Departament de Psicologia Bàsica, Evolutiva i de l'Educació. Universitat Autònoma de Barcelona. Campus de Bellaterra. 08193 Cerdanyola del Vallés. Tel: 935868395. Correo electrónico: andres.chamarro@uab.cat

ADICCIONES, 2016 · VOL. 28 NÚM. 1 · PÁGS. 28-34

En las últimas décadas se ha producido un fenómeno revolucionario en lo que respecta al ocio debido a la incursión de las nuevas tecnologías, configurando un nuevo ocio digital. Ordenadores, consolas y dispositivos móviles son plataformas en las que cualquier usuario puede disfrutar de este tipo de ocio. Entre las opciones se encuentran los videojuegos, como un medio de actividad voluntaria en la que se interactúa con un software con el fin de divertirse u obtener alguna recompensa (Carbonell, Talarn, Berany, Oberst y Graner, 2009). El acceso a Internet de los videojuegos abre un campo hacia los juegos sociales, cooperativos y competitivos, ya que permiten a los usuarios interactuar entre ellos a través del juego. A este tipo de videojuegos se les denomina masivos (Massively Multiplayer Online; MMO) y los títulos más populares pueden llegar a tener miles de jugadores conectados simultáneamente en un mismo servidor.

El género de MMO más popular en la actualidad es el Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), siendo el League of Legends (LoL) el juego de ordenador más jugado en Norteamérica y en Europa en el 2012 (Gaudiosi, 2012) y el más jugado a nivel mundial en el Mayo de 2014 según la web especializada Raptr.com (Scheld, 2014). En los MOBA, los jugadores más hábiles compiten entre ellos continuamente para demostrar su valía como los mejores en su juego. Tanto es así que se han regularizado este tipo de competiciones y, gracias a la gran popularidad entre los demás usuarios, hay premios generosos. Es destacable que la final del LoL del año 2013 ha sido seguida por más de 32 millones de espectadores y se repartieron más de dos millones de dólares en premios, con la presencia de empresas interesadas en promocionarse mediante la esponsorización de jugadores.

La gran mayoría de estudios sobre MMO se centran en los juegos de rol online (los denominados Massively Multiplayer Online Role Playing Games; MMORPG), en cambio hay muy poca literatura sobre los MOBA (e.g. Kahn et al., 2015; Pobiedina, Neidhardt, Calatrava, y Werthner, 2013). Aunque sean dos géneros de MMO parecidos tienen diferencias destacables. En los MMORPG el jugador controla un avatar que personaliza y en los enfrentamientos obtiene como recompensa oro y experiencia. Estos recursos le permiten mejorar las habilidades y el equipo para ser más competente. En los MOBA el jugador también mejora sus características de igual forma, pero la evolución del personaje es mucho más rápida, dado que se empieza desde el primer nivel en cada partida (a diferencia de los MMORPG que se conserva el nivel y los objetos para la siguiente sesión de juego). La inversión del oro es una característica táctica importante que influye en la estrategia que se planteará durante la partida (Nuangjumnong y Mitomo, 2012). En lo referente a la experiencia de juego los MMORPG son mundos abiertos donde miles de usuarios se encuentran para hacer “misiones” y explorar el gran mapa, por lo que prima la inmersión en el juego (Fuster, Chamarro, Carbonell, y Vallerand, 2014). La experiencia de

juego de los MOBA es totalmente distinta, el escenario del juego está altamente enfocado hacia el juego en equipo, y es difícil para un solo jugador llevar a su equipo a la victoria. El objetivo principal del equipo es destruir la “base” del equipo contrario. A través de webs especializadas como OPGG.com o Lolking.com se puede consultar en que categoría juega el jugador (en el LoL hay 25 rangos) o las estadísticas objetivas de rendimiento como el oro conseguido por minuto (Gold per Minut; GPM) o el KDA (las veces que se ha intervenido en la eliminación de un oponente dividido entre las veces que el jugador ha sido eliminado), que es el índice usado en las competiciones. La inmediatez de la disponibilidad de estos datos permiten comparar las habilidades de los jugadores con gran precisión (Pobiedina, 2013).

Pese a su creciente popularidad, dada la potencial pérdida de identidad y de control que se experimentan en los MMO, se ha planteado su posible capacidad adictiva (Carbonell, Talarn, Berany, Oberst y Graner, 2009; King, Delfabbro, y Griffiths, 2013; Kiraly, Griffiths, y Demetrovics, 2015). En la quinta edición del Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V) en la sección III, reservada a las condiciones que requieren estudio posterior, se incluye la adicción a los MMO y la denomina *Internet Gaming Disorder* (American Psychiatric Association, 2013; Ko, 2014). Este tipo de adicción conductual ha sido considerada como la primera en el campo de las nuevas tecnologías y equiparada, sin precedentes, al consumo de sustancias (Carbonell, 2014).

Para poder detectar a personas con problemas de uso abusivo en MMO, Chamarro et al. (2014) han creado el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) el cual evalúa dos factores: la dependencia psicológica y el uso para la evasión, y consecuencias negativas del uso de videojuegos. El uso de los videojuegos para la evasión de tareas y de problemas de la vida puede crear cierta dependencia psicológica dado su potente efecto inhibitor de sensaciones negativas (Tejeiro y Morán, 2002). Las consecuencias negativas de los videojuegos han sido ampliamente estudiadas y abarcan elementos centrales del Internet Gaming Disorder (Ko, 2014), como el desempeño académico y la responsabilidad laboral y, las relaciones sociales tanto en el núcleo familiar como en círculos de amistades (Griffiths y Davies, 2005). Para estudiar las implicaciones del uso de videojuegos, un enfoque adecuado es el modelo dual de la pasión de Vallerand et al.

(2003). Vallerand define la pasión como una fuerte tendencia hacia la realización de una actividad que agrade al individuo, le parezca importante, y en la que éste invierta tiempo y energía. También tiene una fuerte implicación en la identidad, haciendo que las actividades apasionantes formen parte de quiénes somos. Es importante cómo la actividad es interiorizada en la identidad de cada uno, de tal manera que se pueden distinguir entre dos tipos de pasión: la pasión armónica (HP, en sus siglas inglesas) y la pasión obsesiva (OP, en sus siglas inglesas). La HP resulta de

la internalización autónoma de la actividad en la identidad de la persona. En este tipo de pasión, la actividad ocupa un espacio importante en la identidad sin ser abrumador y pudiendo ser compartida de forma armoniosa con otros aspectos de la vida. Las personas con HP pueden dejar la actividad en caso de que decidan que ésta se ha convertido en un factor negativo en su vida. La OP, emerge de una internalización controlada de la actividad en la identidad de la persona. Este control resulta de una presión intrapersonal y/o interpersonal hacia la realización de la actividad. Como el compromiso con la actividad está fuera del control de la persona, la actividad apasionante acaba abarcando un espacio desproporcionado en la identidad y entra en conflicto con otras actividades en la vida del individuo. La persistencia es una consecuencia de este proceso, que se vuelve rígida y se da aunque la actividad no proporcione sensaciones positivas y comporte costes personales importantes, como el deterioro de relaciones o el fracaso en compromisos laborales (ver Vallerand, 2012, para una revisión).

Aunque no se han publicado estudios sobre la pasión en los jugadores de MOBA, sí que hay literatura sobre la pasión en jugadores de MMORPG. Así, por ejemplo, la HP se ha relacionado con experiencias de juego positivas y la focalización hacia la interacción social por parte de los usuarios. Estos pertenecían a grupos más enfocados a cooperar para el bien común y promover la autonomía de sus componentes (Fuster et al., 2014). Por el contrario, la OP se ha relacionado con conductas problemáticas asociadas a jugar de forma excesiva como el tiempo excesivo invertido o desordenes de sueño (Lafrenie, Vallerand, Donahue, y Lavigne, 2009). Otro estudio (Wang, Khoo, Liu, y Divaharan, 2008), ha relacionado la OP con tendencias adictivas y la pertenencia a grupos de jugadores muy jerarquizados con líderes autoritarios. También, en esta línea, se encuentran los resultados de Fuster et al. (2014), que muestran la relación de la HP con la exploración y la socialización, por un lado, y la OP con la disociación y la motivación hacia el logro, debido que para este tipo de apasionados el reto prima por encima de la experiencia exploratoria y de socialización.

En otras actividades, como las deportivas se ha relacionado la HP con metas orientadas hacia la maestría de las habilidades, y la OP con metas orientadas hacia los resultados (Vallerand et al., 2008). Los estudios de Vallerand y sus colaboradores sugieren que la pasión es la fuerza necesaria para llegar al nivel de experto en una actividad, que depende de la persistencia en la práctica. En este sentido, la HP debería ser un factor potenciador del rendimiento a largo plazo ya que ofrece cierta protección de sufrir abandono (Curran, Appleton, Hill, y Hall, 2011). Paralelamente, la OP contribuye a focalizar el desarrollo de la actividad hacia la victoria debido a la presión de proteger su identidad de jugador competente (Donahue, Rip, y Vallerand, 2009).

En definitiva, los estudios sugieren que la pasión tiene un papel fundamental tanto en el uso que se hace de los

videojuegos como en el rendimiento en actividades competitivas. Parece que la HP estaría relacionada con usos adaptativos de juego mientras que la OP estaría relacionada con usos desadaptativos (Fuster et al., 2014; Lafrenie et al., 2009; Wang et al., 2008). Respecto al rendimiento, los dos tipos de pasión parecen estar relacionadas con el rendimiento (Curran et al., 2011; Donahue et al., 2009; Vallerand et al., 2008). De acuerdo con lo expuesto anteriormente, el objetivo general de este estudio es explorar qué influencias tiene la pasión por jugar a MOBA en el uso y el rendimiento en el propio juego. Teniendo en cuenta lo argumentado anteriormente, los objetivos específicos son explorar y analizar: (a) qué relación hay entre los dos tipos de pasión y los usos abusivos, desadaptativos, en el LoL; (b) qué tipo de relación hay entre los dos tipos de pasión y el rendimiento en el LoL. A partir de estos objetivos y de los estudios realizados sobre el tema se han formulado 3 hipótesis: (H1) se espera que la HP muestre una correlación negativa tanto con la evasión como con las consecuencias negativas; (H2) se espera que la OP correlacione positivamente con ambas; (H3) se espera que los dos tipos de pasión estén relacionados con un mejor rendimiento.

Método

Participantes

Los participantes fueron 369 jugadores del LoL castellano-hablantes que aceptaron responder a un cuestionario online (ver Tabla 1). Las condiciones de participación eran que se tuviera más de 16 años y que jugaran al LoL periódicamente. La edad media era de 21,59 años (SD=3,58). El tiempo medio de juego a la semana es de 17,72 horas (SD=12,46).

Instrumentos

El cuestionario se trataba de un cuestionario único com- puesto por preguntas y otros cuestionarios. Preguntas socio- demográficas como la edad, el sexo, el nivel de estudios y la ocupación, el alias en el juego y las horas que dedicaba a ju- gar. También se les pedía que contestasen los cuestionarios de la Escala de la Pasión y del CERV.

Mediante el alias del jugador (sobrenombre que se usa el jugador en el juego) se tuvo acceso a los datos de las parti- das en que los jugadores habían participado, a través de la página web especializada OP.GG. Los datos recogidos fue- ron los asesinatos (Kills), ayudas en asesinatos (Assists) y las muertes (Deaths) en partidas no-clasificatorias para calcular el KDA medio: $(Kills+Assists)/Deaths$. También se anotaron la categoría de clasificación a la que pertenecía el jugador.

La pasión fue evaluada mediante la versión española de la Escala de la Pasión (Vallerand et al., 2003), que consta de dos subescalas de seis ítems cada una, y que evalúan la HP y la OP, además de cinco ítems criterio para evaluar el grado de pasión por la actividad. Cada ítem se puntuaba a partir de una escala Likert de 7 puntos, que oscila entre “Totalmente en desacuerdo” y “Totalmente de acuerdo”. Por ejemplo, un ítem de HP es “Esta actividad está en armonía con otras cosas que son parte de mí”, y un ejemplo de ítem de OP es “Tengo dificultad para controlar la urgencia para practicar esta actividad”. En los ítems criterio se les pide a los participantes que indiquen en qué grado valoraban la actividad, dedicaban tiempo y energía, y la consideraban una pasión. Se acepta que si la puntuación en estos ítems es superior a cuatro puntos los sujetos se consideran a sí mismos como apasionados. Los coeficientes alfa de Cronbach para los tipos de pasión fueron ,75 para la HP y ,83 para la OP.

Para valorar el uso abusivo, se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV; Cha- marro et al., 2014) es una versión para videojuegos del Cues- tionario de Experiencias Relacionadas con Internet (CERI; Beranuy, Chamarro, Graner, y Carbonell, 2009). El CERV tiene 17 ítems que evalúa dos factores: la Dependencia psi- cológica y evasión y Consecuencias negativas, con 8 y 9 ítems respectivamente. La escala de respuestas es tipo Likert de 4 puntos dependiendo de la frecuencia más próxima a la rea- lidad del individuo. Las alfas de Cronbach en las subescalas en nuestro estudio son de ,67 para la evasión y ,81 para las consecuencias negativas

Ver tabla 1

		n (%)
Sexo	Hombre	326 (88,3%)
	Mujer	43 (11,7%)
Estudios	Primaria	4 (1,1%)
	Secundaria	69 (18,7)
	Superiores	296 (80,2%)
Ocupación	Desempleado	30 (8,1%)
	Estudiante	239 (64,8%)
	Trabajador	39 (10,6%)
	Estudia y trabaja	61 (16,5%)

Procedimiento

Los datos se recogieron entre el mes de marzo y el mes de Mayo de 2014. El acceso al cuestionario era libre a través de un enlace en línea. Los investigadores del estudio publicaron mensajes en varios foros especializados del juego, pidiendo la colaboración de los jugadores en el estudio. En la primera parte del cuestionario había un apartado en el que se explicitaban los objetivos del estudio y el carácter voluntario, confidencial y anónimo de las respuestas. En este apartado se pedía el consentimiento informado el cual se debía aceptar si querían continuar con el cuestionario, también se indicaba que en cualquier momento se podía parar de contestar el cuestionario y no formar parte de la investigación. Al finalizar el cuestionario se pedía a los participantes que, si les parecía conveniente, recomendaran el cuestionario a otros jugadores Cuando se hizo la recogida de resultados de cuestiona- rios se obtuvieron 457 respuestas. Se desestimaron 88 casos que presentaban datos incompletos y casos extremos de horas de juego (más de 50 horas entre semana y más de 30 horas en fin de semana).

Análisis de datos

El análisis de datos se realizó con el programa estadístico SPSS versión 17.0 en español. Las técnicas utilizadas fueron: (a) análisis descriptivo, (b) análisis de correlaciones (c) análisis de regresión lineal múltiple con selección de predictores por pasos hacia adelante, en el que las variables socio-demo- gráficas se introdujeron en el primer paso y las dos pasiones en el segundo. Las medidas de uso abusivo y rendimiento se consideraron las variables dependientes (evasión, consecuencias negativas, KDA y categoría).

Resultados

Características de la muestra Se obtuvieron respuestas válidas de 369 jugadores. La media de edad de los participantes fue de 21,59 años (DT= 3,22), rango entre 16 y 33 años. En la Tabla 1 se observa que los participantes fueron en su mayoría hombres (88,3%), tenían estudios superiores (80,2%) y eran estudiantes en el momento de responder el cuestionario (64,8%). Respecto a las variables psicológicas y de rendimiento, se pueden consultar sus descriptivos en la Tabla 2.

(ver Tabla 2).

	n	Media	DT	Min.	Max.	α
Pasión Criterio	369	21,05	5,99	9,00	35,00	,79
HP	369	26,14	6,71	7,00	42,00	,75
OP	369	14,70	6,87	6,00	40,00	,83
Evasión	369	17,84	3,85	8,00	32,00	,67
Consecuencias Negativas	369	16,25	4,95	9,00	36,00	,81
KDA	362	2,67	,99	1,10	11,75	
Categoría de Clasificación	266	10	5,36	1,00	24,00	

Correlaciones

Como se puede observar en la Tabla 3, lo más destacable sería que la OP muestra correlaciones positivas moderadamente altas con consecuencias negativas y evasión. La HP muestra correlaciones significativas positivas, pero bajas, con la OP y la evasión. Por otro lado la evasión muestra una correlación positiva significativamente moderadamente alta con las consecuencias negativas de forma significativa. También correlaciona positivamente, pero en menor medida, con el KDA y la categoría.

	Pasión	Evasión	Consecuencias Negativas	KDA	Categoría de Clasificación
	Armónica	Obsesiva			
HP	1	,12*	-,05	,01	,07
OP		,66**	,68**	,11*	,12*
Evasión		1	,78**	,15**	,16*
Consecuencias Negativas			1	,03	,10
KDA				1	,08
Categoría de Clasificación					1

Tabla 3. *Correlaciones de las variables psicológicas y de rendimiento***Análisis de regresión**

Los resultados del análisis de regresión lineal múltiple con selección de predictores por pasos hacia adelante se muestran en la Tabla 4. Para las consecuencias negativas como variable dependiente, la edad, la OP y la HP explican un 50,1% de la varianza. Menor edad y mayor OP son predictores de consecuencias negativas del uso del LoL. Mayores niveles de HP predicen menores niveles de consecuencias negativas. Considerando la evasión como variable dependiente, la OP explica un 43,8% de la varianza del uso del LoL como principal actividad de evasión.

En cuanto al rendimiento, considerando el KDA como variable dependiente, ser mujer y tener niveles elevados de OP predice un 2,6% de la varianza. Para la categoría de clasificación como variable dependiente, únicamente la OP predijo un 1,5% de la varianza.

Discusión

El presente estudio tenía por objetivo explorar la relación entre pasión, uso abusivo y rendimiento en jugadores del LoL. Se había hipotetizado que la OP estaría relacio-

Tabla 4. *Resultado del análisis de regresión múltiple jerárquica*

Variable dependiente	R ²	Variables predictivas	β	Valor t	Valor P
Evasión	,438	OP	,66	16,91	,001
Consecuencias Negativas	,016	Edad	-,01	-2,68	,008
	,460	OP	,7	18,77	,001
	,025	HP	-,16	-4,24	,001
KDA	,011	Sexo	,12	2,2	,028
	,015	OP	,12	2,32	,021
Categoría	,015	OP	,12	1,97	,049

Nota. Sólo se muestran las correlaciones significativas.
Abreviaturas: OP, Pasión Obsesiva; HP, Pasión Armónica.

nada positivamente con el uso abusivo y el rendimiento, mientras la HP lo estaría negativamente con el uso abusivo, pero positivamente con el rendimiento. Nuestros resultados confirman parcialmente las hipótesis: los jugadores que presentan mayor OP tienen mayores niveles de uso abusivo y mejor rendimiento; mientras que los jugadores que tienen mayor HP tienen menores niveles de consecuencias negativas, pero no se han encontrado efectos en el rendimiento.

La muestra de este estudio muestra puntuaciones de pasión criterio y de OP, superiores a los de jugadores de MMORPG (Fuster et al., 2014), y similares en HP. Que tengan grados más altos de OP podría deberse a que en el LoL impera la competición y el rendimiento a diferencia de los de MMORPG que estarían más enfocados hacia la socialización o la inmersión (Nuangjumnong y Mitomo, 2012). En los modelos obtenidos a partir del análisis de regresión se observa que la OP está relacionada con las dos dimensiones de uso abusivo y los dos indicadores de rendimiento, mientras que la HP está negativamente relacionada con las consecuencias negativas en el uso del LoL. En conjunto, estos resultados sugieren que las dimensiones de la pasión parecen jugar un papel relevante en la definición de las consecuencias del uso del LoL. La OP aparece como predictor del juego desadaptado mientras que la HP parece ser un protector frente a las consecuencias negativas del uso del LoL. Ello puede deberse al hecho de que la HP permita al jugador abandonar la actividad en caso de que esta le suponga algún tipo de deterioro en su vida en ámbitos como el social o el laboral (Vallerand et al., 2003). La falta de relación entre HP y, dependencia y evasión coincide con los hallazgos de Fuster et al. (2014), que no encontraron relación entre HP y el motivo de juego con finalidad evasiva y disociativa. La relación entre OP y uso abusivo y rendimiento es también consistente con los hallazgos de Fuster et al. (2014), que mostraron que la OP predecía la orientación hacia el rendimiento de los videojugadores y a que sea considerada como actividad evasiva y de escape de la realidad. Cuando jugar al LoL se convierte en una actividad apasionante por motivos que no son interiorizados autónomamente se pierde el control sobre ello. Las consecuencias de esta pérdida de control serían las que evalúan las subescalas de uso abusivo. Así los resultados están en concordancia con el estudio de Wang et al. (2008) que relaciona la OP con tendencias adictivas desadaptativas.

Respecto al uso abusivo, la muestra presenta unos niveles elevados de uso del LoL para la evasión así como de consecuencias negativas, en comparación al estudio de Chamarro et al. (2014). Esto puede ser debido a que el presente estudio se ha focalizado específicamente hacia jugadores que juegan más de 25 horas semanales mientras que la muestra de Chamarro et al. era de población general de estudiantes de instituto. Por otra parte, observamos que la evasión muestra una correlación

positiva moderadamente alta con las consecuencias negativas, y significativas, pero, bajas con el KDA y la categoría. En el primer caso es esperable, dado que son dos dimensiones del mismo constructo (uso abusivo), mientras que en el segundo caso parece que el rendimiento está asociado al uso del LoL como actividad de evasión, por lo que los videojugadores tienen más capacidad de concentración y, por lo tanto, más buen rendimiento cuando juegan. Los resultados sugieren que la HP es un protector de consecuencias negativas y no tiene relación con la evasión.

El hecho de que las variables de rendimiento escogidas se basen en los resultados y no en la perfección de habilidades podría ser la razón que la HP no tenga influencia en éstas (Vallerand et al., 2008). Los datos de este estudio van en esta línea también ya que la OP sí que está relacionada, aunque débilmente, con las dos variables de rendimiento. En el estudio de Vallerand et al. (2008) sí se relaciona este tipo de pasión con metas hacia los resultados. La categoría de clasificación es aquello que sirve para tener un reconocimiento social dentro del juego y debería ser el objetivo primordial en jugadores con OP, ya que según Donahue et al. (2009), la deseabilidad social es una de las causas de interiorización no-autónoma en la identidad debido a la necesidad de demostrar competencia.

Este estudio está limitado por lo que respecta a las consecuencias positivas de jugar. El hecho de que el objetivo principal de los videojuegos sea llevar a cabo una actividad para divertirse hace que perdamos un fuerte componente motivacional (Carbonell et al., 2009). El bienestar o la socialización son consecuencias directas positivas de jugar a videojuegos y podrían estar relacionado con la HP en los jugadores del LoL (Fuster et al., 2014; Lafrenie et al., 2009). Así que en futuras investigaciones sería pertinente aclarar qué relación hay entre esta dimensión de la pasión y distintos tipos de consecuencias positivas en el LoL. Otra limitación del estudio es la falta de otros indicadores de rendimiento, como el oro por minuto (GPM), usado mucho en el panorama competitivo para analizar el rendimiento de los jugadores individualmente y que evalúa objetivos de maestría, ya que no depende del enfrentamiento directo. El oro conseguido durante la partida se invierte en mejoras para el avatar y permite tener ventaja en la partida, por lo que los mejores jugadores serán aquellos que más oro consigan para aumentar su potencial. Por lo tanto sería esperable que altos niveles de este índice estuvieran relacionados con la HP, ya que depende de la maestría de las habilidades de juego (Vallerand et al., 2008). Para futuros estudios sería conveniente tener acceso a esta variable dada su precisión para evaluar el rendimiento y su posible relación con la HP. Respecto a la muestra del estudio, al ser mayoritariamente jóvenes con estudios superiores se limita la generalización de los resultados. En futuras investigaciones sería conveniente tener un espectro de participantes más amplio.

En conclusión, podemos ver como el tipo de pasión que tenga el jugador afecta en gran medida tanto al potencial adictivo de la evasión como en sus consecuencias negativas como serían el abandono de compromisos laborales o académicos. Es posible que la alarma social alrededor del *Internet Gaming Disorder* sea desproporcionada, pero sí que deberíamos preocuparnos por la posible relación entre estos usos desadaptativos y la pasión obsesiva por jugar al LoL, dada la creciente popularidad de los MOBA. Como otros autores han propuesto en estudios de entrenamiento de habilidades psicológicas en contextos competitivos en deporte (Birrer y Morgan, 2010), sería interesante desarrollar la HP en condiciones de práctica de juego. Para ello se tendría que dar más importancia a la maestría de habilidades como podrían ser lograr objetivos de rendimiento que no impliquen el enfrentamiento con el equipo contrario y que a la vez sean recompensados con oro en el juego. Esto sería importante sobre todo para los nuevos jugadores, ya que están en una situación vulnerable de cara a la interiorización de la actividad en su identidad, y si ésta es controlada por factores de presión social es más probable desarrollar una OP (Vallerand et al., 2003). Como el rendimiento es afectado también por la OP, se debería tener en cuenta que podría darse un efecto de recompensa de conductas desadaptativas ya que éstas tendrían consecuencias positivas en los resultados. Un alto grado de uso abusivo puede llegar a ser perjudicial para la vida del jugador. Con la promoción de conductas que influyan favorablemente a la HP se podría proteger al jugador del desarrollo de usos abusivos relacionados con las consecuencias negativas de jugar.

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses.

Referencias

- APA (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. (DSM-5)* (Fifth Edition). Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C., y Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21, 480-485.
- Birrer, D. y Morgan, G. (2010). Psychological skills training as a way to enhance an athlete's performance in high-intensity sports. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 20 Suppl 2, 78-87. doi:10.1111/j.1600-0838.2010.01188.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa J.M., Muñoz-Miralles, R., Ortega-Gonzalez, R., López-Morón, M.R., y Torán-Monserrat, P. (2014). Una escala para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles: El cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV). *Adicciones*, 26, 304-311.
- Castilla, J. F. y Ramos, L. C. (2012). Rendimiento deportivo, estilos de liderazgo y evitación experiencial en jóvenes futbolistas almerienses. *Revista de Psicología del Deporte*, 21, 137-142.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26, 91-95.
- Carbonell, X., Talarn, A. Berany, M., Oberst, U., y Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción de los juegos de rol online. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 25, 201-220.
- Curran, T., Appleton, P. R., Hill, A. P., y Hall, H. K. (2011). Passion and burnout in elite junior soccer players: The mediating role of self-determined motivation. *Psychology of Sport and Exercise*, 12, 655-661. doi:10.1016/j.psychsport.2011.06.004
- Donahue, E.G., Rip B., y Vallerand, R.J. (2009). When winning is everything: On passion, identity, and aggression in sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 10, 526-534. doi: 10.1016/j.psychsport.2009.02.002
- Fuster, H., Chamarro, A., Carbonell, X., y Vallerand, R. J. (2014). Relationship between passion and motivation for gaming in players of massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17, 292-7. doi:10.1089/cyber.2013.0349
- Griffiths, M.D. y Davies, M.N. (2005). Does video game addiction exist?. En J. Raessens y J. Goldstein (Eds.). *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 361-369). Cambridge, MA: MIT Press.
- Hernández, P. y Rodríguez, H. (2006). Success in chess mediated by mental molds. *Psicothema*, 18, 704-710.
- Kahn, A. S., Shen, C., Lu, L., Ratan, R. A., Coary, S., Hou, J., et al. (2015). The Trojan Player Typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior*, 49, 354-361. doi:10.1016/j.chb.2015.03.018
- King, D. L., Delfabbro, P. H., y Griffiths, M. D. (2013). Trajectories of problem video gaming among adult regular gamers: an 18-month longitudinal study. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16, 72-6. doi:10.1089/cyber.2012.0062
- Király, O., Griffiths, M.D. y Demetrovics Z. (2015). Internet gaming disorder and the DSM-5: Conceptualization, debates, and controversies. *Current Addiction Reports*, 2, 254-262. doi: 10.1007/s40429-015-0066-7.
- Ko, C. H. (2014). Internet Gaming Disorder. *Current Addiction Reports*, 5. doi:10.1007/s40429-014-0030-y
- Lafrenie, M.A., Vallerand, R., Donahue, E., y Lavigne, G. (2009). On The Costs and Benefits of Gaming : The Role of Passion. *Cyberpsychology & Behavior*, 12, 285-290. doi: 10.1089/cpb.2008.0234.
- Nuangjumnong, T. y Mitomo, H. (2012, Noviembre). *Leadership development through online gaming*. En Proceedings of The 19th ITS Biennial Conference 2012. Bangkok, Thailand. Recuperado de <http://www.econstor.eu/handle/10419/72527>
- Pobiedina, N., Neidhardt, J., Calatrava, M. D. C., y Wertner, H. (2013, Mayo). *Ranking factors of team success*. En Proceedings of the 22nd international conference on World Wide Web companion, Rio de Janeiro, Brazil. Recuperado de <http://66.39.158.22/Research%20Paper/papers/social.pdf>
- Scheld, C. (2014, 19 de Junio). Most played PC games: May 2014 – Watch Dogs makes its debut, Dark Souls II climbs the charts [Entrada registrada en página web]. Recuperado de <http://caas.raptr.com/most-played-pc-games-may-2014-watch-dogs-makes-its-debut-dark-souls-ii-climbs-the-charts/>
- Tejeiro, R. y Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97, 1601-1606.
- Vallerand, R. J. (2012). From motivation to passion: In search of the motivational processes involved in a meaningful life. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 53, 42-52. doi:10.1037/a0026377
- Vallerand, R. J., Mageau, G. A., Elliot, A. J., Dumais, A., Demers, M. A., y Rousseau, F. (2008). Passion and performance attainment in sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 9, 373-392. doi: 10.1016/j.psychsport.2007.05.003
- Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G. A, Koestner, R., Ratelle, C., Leonard, M., y Marsolais, J. (2003). Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85, 756-767. doi:10.1037/0022-3514.85.4.756

- Vallerand, R. J., Salvy, S.J., Mageau, G. A, Elliot, A. J., Denis, P. L., Grouzet, F. M. E., y Blanchard, C. (2007). On the role of passion in performance. *Journal of Personality*, 75, 505-533. doi:10.1111/j.1467-6494.2007.00447.x
- Wagner, M. (2006). Videojugadores del *League of Legends*: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento de eSports. *On the Scientific Relevance of eSports*. En Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing Conference on Computer Game Development (pp. 437-440). Las Vegas CSREA Press.
- Wang, C. K. J., Khoo, A., Liu, W. C., y Divaharan, S. (2008). Passion and intrinsic motivation in digital gaming. *Cyberpsychology & Behavior : The Impact of the Internet, Multi-media and Virtual Reality on Behavior and Society*, 11, 39-45. doi:10.1089/cpb.2007.0004