

XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVII Jornadas de Investigación. XVI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. II Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. II Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2020.

# **League Of Legends. Juegos moba: adicción y Ansiedad social.**

Soveron, Melisa.

Cita:

Soveron, Melisa (2020). *League Of Legends. Juegos moba: adicción y Ansiedad social. XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVII Jornadas de Investigación. XVI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. II Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. II Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-007/938>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/etdS/zOT>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# LEAGUE OF LEGENDS. JUEGOS MOBA: ADICCIÓN Y ANSIEDAD SOCIAL

Soveron, Melisa  
Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

Actualmente el desarrollo tecnológico incluye novedosos y diversos dispositivos que alientan al avance portable y calidad en videojuegos. Últimamente la posibilidad de jugar grupalmente contra otro equipo en tiempo real es una modalidad muy popular entre adolescentes. El presente trabajo realizado en el año 2018 pretende encontrar posibles signos de adicción relacionados a videojuegos online MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) y posibles Trastornos de Ansiedad Social (TAS) en adolescentes (entre 12 y 20 años) usuarios del popular MOBA llamado League Of Legends. Se realizaron encuestas de tipo intencional que comprendían preguntas abiertas y cerradas de carácter cualitativo. El punto de abordaje fueron aportes del DSM-V y de profesionales como Griffiths, Carbonell, Wasserman y Alaugnier, entre otros. Los resultados indicaron una conclusión con mirada positiva: un 50,9% pudo establecer amistades que trascienden la pantalla gracias al tipo de jugabilidad que incluye conformación de equipos, objetivo en común, etc. Si bien un 60,3% tuvo cambios en su rutina diaria y un 68,9% en cambios de ánimo, los criterios de adicción y ansiedad resultaron bajos. Para futuras investigaciones se recomienda tener en cuenta el contexto del sujeto ya que puede ser raíz de aquellos cambios anímicos.

## Palabras clave

Videojuegos - Adicción - Ansiedad social - Adolescentes

## ABSTRACT

LEAGUE OF LEGENDS. MOBA GAMES: ADDICTION AND SOCIAL ANXIETY

Currently technological development includes novel and diverse devices that encourage portable and quality advancement in video games. Lately, playing in groups against another team in real time is a popular modality among teenagers. The present investigation carried out in 2018 aims to find possible signs of addiction related to online video games MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) and possible Social Anxiety Disorders (TAS) in teenagers (12 until 20 years old) current users of a popular MOBA called League Of Legends. Intentional surveys were conducted: included open-ended and closed-ended qualitative questions. Points of theoretical framework were contributions from DSM-V and professionals as Griffiths, Carbonell, Wasserman and Alaugnier among others. Results indicated a conclu-

sion with a positive outlook. The 50.9% were able to establish real and face to face friendships thanks to the type of gameplay as team building or common goals. Although 60.3% had changes in their daily routine and 68.9% in mood changes, the criteria of addiction and anxiety were low. For future research, it's recommended to bear in mind the context of the teenager since it may be the root of these mood changes.

## Keywords

Video games - Addiction - Social anxiety - Teenagers

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adaba (2011). "Forums League Of Legends - [Poll] Statistics - Age of LoL players." Recuperado de: <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=113078>
- Aisenson, D., Aisenson, G., Legaspi, L., Batlle, S., Valenzuela, V. y Polastri, G. (2007) "Concepciones sobre el estudio y el trabajo, apoyo social percibido y actividades de tiempo libre en jóvenes que finalizan la escuela media". En Anuario XIV de Investigaciones. Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires.
- Aisenson, D., Aisenson, G., Legaspi, L., Batlle, S., Valenzuela, V., Polastri, G. y Duro, L. (2007) "Concepciones sobre el estudio, el trabajo y percepción del contexto en la vida cotidiana de jóvenes que finalizan el nivel medio". Memorias en CD del 1a Congreso Internacional de Investigación. Facultad de Psicología. U.N.L.P.
- Alaugnier, P. (1991) Construir(se) un pasado. En: Revista de Psicoanálisis Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires. Vol. XIII<sup>o</sup> 3.
- Alcole, A. (2017) HobbyConsolas: Cifras de récord para League of Legends en 2017. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/cifras-record-league-legends-2017-181472>
- Alfredo, H Cia (2013): Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. Recuperado de: <http://www.upch.edu.pe/vrinve/dugic/revistas/index.php/RNP/article/viewFile/1169/1201>
- American Psychiatric Association (2014). DSM-5. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Editorial Médica Panamericana.
- Atomix. (15 de Septiembre del 2017). "Millienals prefieren los eSports por encima del deporte convencional en línea.". Pamela. Recuperado de: <http://atomix.vg/millennials-prefieren-los-esports-por-encima-del-deporte-convencional-en-linea/>

- Avion, D. (3 de Julio del 2013) Gergen El Yo Saturado. Todo a Pulsión. Recuperado de: <http://todoapulsion.blogspot.com.ar/2013/07/gergen-el-yo-saturado.html>
- Azpiazu, B. (2010). El mayor apoyo en la adolescencia: la amistad. *Encuentro Educativo*, 5 (2), 8-30
- Barrionuevo, J. (2011). Adolescencia. Semblante de las metamorfosis de la pubertad. En *Adolescencia y juventud. Parte 2*. Bs. As.: EUDEBA.
- Bass, Pat F., III. (2015) "Gaming addiction: when going online goes off-kilter." *Contemporary Pediatrics*, Nov. 2015, p. 16+. Academic OneFile, Recuperado de: <http://go.galegroup.com/ps/anonymou?id=GALE%7CA438688092&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=fulltext&issn=87500507&p=AONE&sw=w&authCount=1&isAnonymousEntry=true>
- Bavelier, D, C. Green, S. Han Hyun, D. Renshaw, F., Michael M. Merzenich & Douglas A. (2011) Brains on video games. *NATURE REVIEWS, NEUROSCIENCE*. Volumen 12. 763-768. Recuperado de: <http://drdouglass.org/drpdfs/Nature2011.pdf>
- BBC (16 de Marzo del 2010). "Lecciones de Sueño para los Adolescentes". Jane Ansell. Recuperado de: [http://www.bbc.com/mundo/ciencia\\_tecnologia/2010/03/100315\\_adolescentes\\_suenio\\_men](http://www.bbc.com/mundo/ciencia_tecnologia/2010/03/100315_adolescentes_suenio_men)
- Betran, E., Chamarro A. (2016). "Videogamers of League of Legends: The role of passion in abusive use and in performance." *Adicciones*. 2016, Vol. 28 Issue 1, p28-34. 7p. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/2891/289144321004/>
- Brando. (26 de Mayo de 2016) "Sin Red: Cómo es vivir una semana sin conexión a Internet." *La Nación*. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/1474038-sin-red-como-es-vivir-una-semana-sin-conexion-a-internet>
- Bohórquez, C., Efrén, D. (2014) Percepción de Amistad en Adolescentes: el Papel de las Redes Sociales. *Revista Colombiana de Psicología*. Vol. 23 N°2. p325-338. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcps/v23n2/v23n2a07.pdf>
- Caldevilla, D. (2010). Las redes sociales. Tipología, uso y consumo de las redes sociales 2.0 en la sociedad digital actual. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 33, 45-68. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/DCIN1010110045A/18656>
- Carbonell, X. Talam, A., Beranuy, M., & Oberst, U. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/144643%26gathStatIcon%3Dtrue/196463>
- Carbonell, X., Chamarro, A., Griffiths, M., Oberst, U., Cladellas, R. y Talam, A. (2012). Problematic Internet and cell phone use in Spanish teenagers and young students. *Anales de Psicología*, 28, 789-796.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Universitat Ramon Llull. FPCEE Blanquerna*. Barcelona, España. Recuperado de: [http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell\\_EDIT-1.pdf](http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf)
- 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.
- Córdova, N. (2013) "Adolescencia: confluencia del bifasismo sexual en el entretimiento de la sexuación". Ficha interna.
- De Ugarte, D. (2007). *El poder de las redes*. Editorial: Biblioteca de las Indias.
- ESPN (13 de Enero de 2017) "Confidential: Life as a League of Legends Pro". Espn staff. Recuperado de: [http://www.espn.com/esports/story/\\_id/18461870/life-league-legends-pro](http://www.espn.com/esports/story/_id/18461870/life-league-legends-pro)
- ESPN (19 de Septiembre de 2017) "Average age in esports vs. major sports". Espn. Recuperado de: [http://www.espn.co.uk/esports/story/\\_id/20733853/the-average-age-esports-versus-nfl-nba-mlb-nhl](http://www.espn.co.uk/esports/story/_id/20733853/the-average-age-esports-versus-nfl-nba-mlb-nhl)
- Fischer, P. (2017, Mayo 4) Modernidad [Archivo de Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RuNyfbf1cbs>
- Fisher, Stephen D. (2014). "The Rise of eSports League of Legends Article Series". Foster Paper. 1-5. Recuperado de: <http://www.foster.com/documents/foster-pepper-white-paper/riseofesportswhitepaper-fosterpepper.pdf>
- Gamerdic (9 de Marzo del 2013) "Lag". Recuperado de: <http://www.gamerdic.es/termino/lag>
- Gandasegui, V. (2011). Mitos y realidades de las redes sociales. *Prisma social*, 6, 1-26. Recuperado de: [www.redalyc.org/pdf/3537/353744578007.pdf](http://www.redalyc.org/pdf/3537/353744578007.pdf)
- Gergen, K. J. (1992) *El yo saturado*. Barcelona: Paidós. Caps. 1, 2, 3 y 9.
- Giró, J. (2011). Las amistades y el ocio de los adolescentes, hijos de la inmigración. *Papers*, 96 (1), 77-95
- Grassi, A (2010). "Adolescencia: reorganización y nuevos modelos de la subjetividad" en: *Entre niños adolescentes y funciones parentales. Psicoanálisis e Interdisciplina*. Ed Entreideas. Bs As.
- Grassi, A. (2008) "El objeto de estudio de la Psicología (Evolutiva y) Adolescencia" 2008. "El pensamiento de lo complejo" (ficha cátedra).
- Greenfield, D. N. (1999). Psychological characteristics of compulsive internet use: A preliminary analysis. *Cyberpsychology & behavior*, 2, 403-12. doi:10.1089/cpb.1999.2.403
- Griffiths, M. (2009) Adicción a los videojuegos: Una breve revisión psicológica. *Revista de Psicoterapia*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/429455/Griffiths\\_M.D.\\_and\\_Beranuy\\_Fargues\\_M.\\_2009\\_.A\\_adiccion\\_a\\_los\\_videojuegos\\_una\\_breve\\_revisi%C3%B3n\\_psicol%C3%B3gica.\\_Revista\\_de\\_Psicoterapia\\_73\\_33-49](https://www.academia.edu/429455/Griffiths_M.D._and_Beranuy_Fargues_M._2009_.A_adiccion_a_los_videojuegos_una_breve_revisi%C3%B3n_psicol%C3%B3gica._Revista_de_Psicoterapia_73_33-49)
- Griffiths, M. D. (2010). Computer game playing and social skills: A pilot study. *Aloma*, 27, 301-310. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/216947/289580&a=bi&pagenumber=r=1&w=100>
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 119-125. doi:10.1007/s11469-009-9229-x
- Grüsser, S.M., Thalemann, R. y Griffiths, M.D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology and Behavior*, 10, 290-292
- Herrera, M., Pacheco, M., Palomar, J., & Zavala, D. (2010). La adicción a Facebook relacionada con la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales. *Psicología Iberoamericana*, 18 (1), 6-18. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1339/133915936002.pdf>

- Jimenez, J. (2012) El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Universidad de Costa Rica. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/3457/345732287009/>
- Keepers, G. A. (1990). Pathological preoccupation with video games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 29, 49-50. Recuperado de: <https://eurekamag.com/research/007/635/007635014.php>
- League Of Legends. (s.f). Recuperad el 6 de Noviembre del 2015 de [https://es.wikipedia.org/wiki/League\\_of\\_Legends](https://es.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends).
- Leyva & Varela. (2016) "El Videojuego League Of Legends y su efecto en memoria de trabajo visual y solución de problemas." (Tesis de grado). Universidad de Rosario, Escuela de Medicina y Ciencias de la Salud, Rosario, Argentina. Recuperado de: <https://goo.gl/8dBaVa>
- McGonigal, J. [Kopimi Copyme]. (2012, Abril 8) Jane McGonigal: Los juegos online pueden crear un mundo mejor TED 2010. Recuperado de <https://youtu.be/yheJVkes3xg>
- Mi Fobia Social. (2015) "La fobia Social Según el DSM-5". Recuperado de: <https://ansiedad-social.com/2015/07/29/fobiasocial-dsm5/>
- N+1 (1 de marzo del 2017). "En Latinoamérica, ¿cuántas personas tienen acceso a un celular?". Huerto. Recuperado de: <https://nmas1.org/news/2017/03/01/celulares>
- Neri, C.(2000). Bytes y Papel. Buenos Aires: Ed. Editando Lo digital. Libro digital.
- Neri, C. (2006) No todo es click. Buenos Aires: Ed. Libros y Bytes.
- Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., Griffiths, M., Kuss, D. & Billieux, J. (2016). Impulsivity in multiplayer online battle arena gamers: Preliminary results on experimental and self-report measures. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 351-356 Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/297855720\\_Impulsivity\\_in\\_Multiplayer\\_Online\\_Battle\\_Arena\\_MOBA\\_gamers\\_Preliminary\\_results\\_on\\_experimental\\_and\\_self-report\\_measures](https://www.researchgate.net/publication/297855720_Impulsivity_in_Multiplayer_Online_Battle_Arena_MOBA_gamers_Preliminary_results_on_experimental_and_self-report_measures)
- Obiols Di Segni, S. (2003) Adolescencia y vínculos. *Arch.argent.pediatr* 2003, 101(6) Recuperado de: <http://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2003/A6.427-429.Obiols.pdf>
- Orzack, M.H. (2003). Computer Addiction Services. Recuperado de: <http://www.computeraddiction.com>.
- Pat F Bass III, MD, MS. (2015). "Gaming addiction". Recuperado de: [http://resources.childhealthcare.org/resources/Internet\\_addiction.pdf](http://resources.childhealthcare.org/resources/Internet_addiction.pdf)
- Petry, N. M. y O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction*, 108, 1186-1187. doi:10.1111/add.12162
- Real Academia Española. (2001). Adicción. En *Diccionario de la Lengua Española* (22.a ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=adiccion>
- Proyecto Puente (13 de Julio de 2017). Adicción a los videojuegos. Bu rruel, Oliver. Recuperado de: <https://proyectopuente.com.mx/2017/07/13/adiccion-a-los-videojuegos/>
- Real Academia Española. (2001). Adolecer. En *Diccionario de la Lengua Española* (22.a ed.) Recuperado de: <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=adolecer>
- Salud Psicológica. [Revista e Informes digitales de Psicología] "El Yo Saturado - Psicología Social". Recuperado de: <http://www.saludypsicologia.com/posts/view/953/name:El-yo-saturado-Psicologia-Social>
- Sherry Turkle. (TED). (2012). Connected, but alone? (Video online). De [http://www.ted.com/talks/sherry\\_turkle\\_alone\\_together?language=en](http://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together?language=en)
- Spielberg, I. (2006). The challenges of stopping gaming addiction. Recuperado de: [https://www.treatmentonline.com/blog/index.asp?blog\\_id=204](https://www.treatmentonline.com/blog/index.asp?blog_id=204)
- Statista. (2017) "Ranking de los videojuegos con los mayores premios monetarios otorgados en sus competiciones a nivel mundial a fecha de junio de 2017 (en miles de dólares)". Recuperado de: <https://es.statista.com/estadisticas/712766/ranking-mundial-de-titulos-de-esports-con-mayores-premios-monetarios-de-la-historia/>
- Ssociólogos. (13 de Junio de 2013). "Zygmunt Bauman "Hemos perdido el arte de las relaciones sociales"". El País. Recuperado de: <https://ssociologos.com/2013/06/13/zygmunt-bauman-hemos-perdido-el-arte-de-las-relaciones-sociales/>
- Tiago Sacara. (10 de Septiembre del 2017) How many hours you spend on LoL per day?. DAMAGE INC. Recuperado de: <https://di.community/topic/44437-how-many-hours-you-spend-on-lol-per-day/>
- Toro, G. (2017) "Instituto Superior de Educación Física. Para Cuarto Año.". Adolescencia y adultez. Recuperado de: [https://isef2-caba.infed.edu.ar/sitio/upload/2017\\_ARTAZA\\_PSIADOL\\_ADULTEZ\\_DICKENS.pdf](https://isef2-caba.infed.edu.ar/sitio/upload/2017_ARTAZA_PSIADOL_ADULTEZ_DICKENS.pdf)
- Turley, D. [TEDx Talks]. (2016, Abril 19). In Search of Success. Recuperado de <https://youtu.be/sJJfAqdTgU>
- Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G. A, Koestner, R., Ratelle, C., Leonard, M., y Marsolais, J. (2003). Les passions de l'ame: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85, 756-767.
- Waserman, M. (2005) Condenado a explorar. En: *Revista Actualidad Psicológica*. Buenos Aires.
- Wasted on LoL (2014-2018). Lugar de publicación: Redspawn. Recuperado de: <https://wol.gg>