



Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico

www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org



Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social autopercebido

Joaquín González Suárez

Reborn Esports, España

RESUMEN: En este estudio se investiga acerca de la influencia que puede ejercer practicar *League of Legends* (videojuego como deporte electrónico) sobre el apoyo social autopercebido. La muestra está constituida por 1.446 personas de entre 13 y 51 años, de los cuales 1309 eran hombres y 137 mujeres. Para el propósito de la investigación se aplicó el cuestionario MOS de Apoyo Social Percibido (Revilla, Luna, Bailón y Medina, 2005) y un cuestionario con preguntas relacionadas con el videojuego. La evaluación de los participantes se realizó de forma online a través del servicio de formularios de Google. Los resultados muestran, en general, que los deportes electrónicos, no actúan como factor promotor del aislamiento, en contraposición con los resultados observados en parte de la literatura revisada, y que, atendiendo a una de las variables relacionadas con jugar consideradas más relevantes, como es la compañía, se observa que *League of Legends* puede ser un entorno sano de creación de nuevas relaciones sociales, así como de desarrollo de relaciones sociales preexistentes. Se concluye que es de vital importancia seguir investigando sobre las variables que rodean a estos deportes electrónicos y que median sobre los efectos que los mismos tienen sobre sus jugadores. De esta forma se podrán centrar los esfuerzos como sociedad en promover la práctica beneficiosa de los esports en lugar de mantener el estigma que han sufrido históricamente.

PALABRAS CLAVES: Deportes electrónicos, apoyo social, juegos online multijugador.

Influence of esports on self-perceived social support

ABSTRACT: This study investigates the potential influence of League of Legends (video game as an electronic sport) on self-perceived social support. The sample consisted of 1,446 people aged 13-51 years, 1309 men and 137 women. For the purpose of the research, the MOS questionnaire of perceived social support (Revilla, Luna, Bailón, and Medina, 2005) and an ad hoc questionnaire with questions related to the video game were used. Participants were assessed online through the Google Forms service. Overall, the results showed that electronic sports do not promote isolation, contrary to the results reported in part of the literature reviewed, and that, based on one of the variables related to gaming considered most relevant, such as is company, it was seen that League of Legends may be a healthy environment for creating new social relationships, as well as for development of pre-existing social relations. It is concluded that continued research of the variables that surround these electronic sports and that mediate the effects such sports have on players is of vital importance. This will allow for focusing our efforts as society on promoting the beneficial practice of esports instead of maintaining the stigma they have historically suffered.

KEYWORDS: Esports, social support, multiplayer online games.

Influência dos desportos eletrónicos sobre o apoio social autopercebido

RESUMO: Este estudo investiga a influência que a prática do League of Legends (videojogo como desporto eletrónico) pode ter na autopercepção do apoio social. A amostra é composta por 1446 pessoas entre os 13 e os 51 anos, das quais 1309 eram homens e 137 mulheres. Para efeitos da investigação, aplicou-se o questionário MOS de apoio social percebido (Revilla, Luna, Bailón e Medina, 2005) e um questionário ad hoc com questões relacionadas com o videojogo. A avaliação dos participantes foi feita online através do serviço de formulários do Google. Os resultados mostram, em geral, que os desportos eletrónicos não atuam como promotores de isolamento,

Joaquín González Suárez es psicólogo en Reborn Esports.

La correspondencia sobre este artículo debe enviarse al autor al email: joaquings1484@gmail.com



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

ao contrário dos resultados observados em parte da literatura analisada, e que, atendendo a uma das variáveis relacionadas com o jogar consideradas mais relevantes, como é a companhia, observa-se que o League of Legends pode ser um ambiente saudável para a criação de novas relações sociais, bem como para o desenvolvimento de relações sociais pré-existentes. Conclui-se que é de vital importância continuar a investigar as variáveis que envolvem esses desportos eletrónicos e que influenciam os efeitos que estes têm sobre os seus jogadores. Dessa forma, os esforços como sociedade podem ser focados em promover a prática benéfica dos *esports*, em vez de manter o estigma que historicamente sofreram.

PALAVRAS-CHAVE: Desportos eletrónicos, apoio social, jogos online multijogador.

Artículo recibido: 17/02/2019 | Artículo aceptado: 5/04/2019

Los deportes electrónicos o *esports*, pese a gozar de gran impacto en la sociedad, se abren paso en el ámbito científico como objeto de estudio más lentamente y son aún un terreno que, por novedoso, no se ha abordado en todas sus facetas y profundidad (Carrillo, 2015). En este sentido el presente estudio pretende ser un acercamiento hacia el mundo de los *esports* desde un punto de vista positivo, ya que la visión del jugador aislado y solitario se ha ido desterrando poco a poco por obsoleta ante la aparición, entre otros, de los juegos multijugador online, que pueden colaborar a crear nuevas relaciones sociales basadas en el mundo virtual, además de poder actuar para reforzar las relaciones sociales existentes, creando un entorno colaborativo y una actividad lúdica que poder compartir (Carrillo, 2015; Hamari y Sjöblom, 2017).

A medida que estas competiciones fueron haciéndose más comunes y relevantes se generó un debate acerca de si los deportes electrónicos pueden ser considerados un deporte como tal o son simplemente un juego (Antón, 2019). Para el propósito de esta investigación interesa indagar si los deportes tradicionales (p.ej., balonmano, tenis, baloncesto, etc.) y los electrónicos son equiparables en cuanto a sus efectos sobre las variables psicológicas. A este respecto hay una creciente cantidad de estudios en los que se encuentran beneficios en variables psicológicas asociadas a la práctica de deportes electrónicos, en muchas ocasiones, estos beneficios encontrados son similares a los relacionados históricamente con la práctica de deporte tradicional, sin embargo, el volumen de trabajos que comparan directamente estos hallazgos aún es escaso (Carbonie, Guo y Cahalane, 2018; García-Naveira, Jiménez, Teruel y Suárez, 2018; Muñoz, 2018; Wankel y Berger, 1990). Uno de estos deportes electrónicos, y en el que se centrará la atención de este estudio, es *League of Legends* (LoL), se trata de un MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) caracterizado porque sólo se maneja a un personaje por persona y se juega en cinco contra cinco, lo que permite un énfasis especial en el juego cooperativo y, por ende, en las variables psicosociales que se relacionan

con la práctica de deportes de equipo (Riot Games, 2016; Rosa, García y Carrillo, 2019). Para más información sobre League of Legends (LoL), ver Ferrari (2013).

Atendiendo a las similitudes entre los deportes electrónicos y los deportes tradicionales que se han venido planteando, cabe preguntarse si en la literatura científica se han usado enfoques o diseños similares para investigarlos. Existe multitud de bibliografía acerca de los beneficios de los deportes tradicionales para mejorar aspectos como las habilidades sociales, la responsabilidad tanto social como personal, crear nuevas redes sociales que tienden a mantenerse fuera de la mera práctica deportiva e, incluso, como factor de protección de jóvenes en riesgo de exclusión social (Barangé, 2004; Martín y González, 2005; Martinek et al., 2006). También hay estudios transculturales que apoyan que el impacto positivo del deporte va más allá de nuestra sociedad y contexto sociocultural (Spaaij, 2018).

Sin embargo, las publicaciones acerca de los jugadores de *esports*, más que señalar los posibles beneficios, han ido creando y apoyando una serie de estigmas como el hecho de que este tipo de juegos provoca que sus usuarios se vuelvan personas solitarias, agresivas y otras cualidades disruptivas (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009). Aunque es una tendencia que poco a poco pasa a un segundo plano, sigue aun teniendo un peso importante en la idea que tienen sobre los jugadores de *esports* y videojuegos, tanto en el ámbito científicos no ligados a este sector como en la población general.

Algunos de los argumentos esgrimidos históricamente contra los *esports* y videojuegos son, según López (2012), que pueden reforzar el aislamiento social y provocar alienación entre los niños socialmente marginados, también pueden favorecer una pauta de conducta impulsiva, agresiva y egoísta, sobre todo en aquellos que juegan con videojuegos violentos. Finalmente se hace referencia a que la conducta adictiva de estos jugadores puede inhibir el desarrollo de pautas de conducta más constructivas (especialmente

sociales) y dar lugar a problemas con el manejo del dinero similares a los de algunos ludópatas (Carrillo 2015; Griffiths y Davies, 2005; Macey y Hamari, 2018; Wood, Gupta, Derevensky y Griffiths, 2004). Además, se han relacionado los videojuegos con problemas de sueño, cansancio generalizado y diferentes dolores y quejas somáticas (Choi et al., 2009; Dworak, Schierl, Bruns y Struder, 2007; Griffiths, Davies y Chappell, 2004; Ng y Wiemer-Hastings, 2005; Sharif y Sargent, 2006; Tazawa y Okada, 2001; Van den Bulck, 2004).

Son todos estos estudios y argumentos populares los que, a medida que jugar a videojuegos se convertía en una actividad de ocio mayoritaria, han ido creando un intenso debate tanto a nivel general como en el ámbito científico acerca de si la red es una fuente de apoyo que puede complementar a las relaciones sociales tradicionales, o, por el contrario, actúa dañándolas y colaborando a que el individuo se aisle socialmente de su entorno físicamente próximo (Fuente, Herrero y Gracia, 2010). Este efecto de aislador social se entiende no como aislamiento físico de las personas, sino en un sentido psicológico y autopercebido en forma de exclusión, rechazo o simplemente sentirse ignorado o irrelevante para los demás. Las personas socialmente aisladas se perciben a sí mismas como carentes de apoyo social empeorando sus autopercepciones, lo cual afecta negativamente al estado de ánimo y colabora a crear sentimientos de soledad (Williams, Forgas y Von Hippel, 2005).

Este debate comenzó acerca de si internet actúa como facilitador de las relaciones sociales o como factor aislante existe, ya desde la década de los 90 con estudios contradictorios, en los que, por una parte se vinculaba el uso de internet con el aislamiento social y el estrés (Kraut, Kiesler, Boneva, Cummings y Hegelson, 2001; Kraut et al., 1998), mientras que otros estudios apuntaban a una mayor actividad social y mayores niveles de confianza en las relaciones personales (Cole, 2000; Hampton y Wellman, 2000; Robinson y Kestnbaum, 1999).

Esta polémica se mantiene abierta en la actualidad, estudios más recientes apuntan a que internet genera una influencia positiva sobre las interacciones interpersonales en personas implicadas en actividades sociales en red y, además, facilita el contacto y, por ende, la relación entre personas con intereses similares (Cole y Griffiths, 2007; Seo y Jung, 2016). Se han encontrado también bastantes similitudes entre la formación y mantenimiento de las relaciones sociales online y offline (Herrero, Meneses, Valente y Rodríguez, 2004; McKenna, Green y Gleason, 2001). Sin embargo, para otro grupo de investigadores algunas de estas ventajas podrían tornarse en inconvenientes. El hecho de que las relaciones sociales se basen fundamentalmente en intereses comunes, puede crear grupos excesivamente homogéneos

en los que la divergencia pueda ser castigada, fenómeno descrito por los autores como “ciberbalcanización” (Herrero et al, 2004).

Otro de los posibles puntos negativos de las relaciones sociales a través de internet es el papel “acomodador” que puede ejercer, de forma que las personas más inseguras o con más dificultades para las relaciones sociales puedan tener una forma de cubrir esa necesidad más fácilmente, lo cual es visto por muchos autores como una característica nociva, ya que evitarían enfrentarse a las situaciones sociales estresantes y recurrirían, en su lugar, a relaciones menos completas pero más sencillas y accesibles (Kowert y Oldmeadow, 2015).

Al hilo del estudio al que se hace referencia en el párrafo anterior, pero con una perspectiva diferente, encontramos el trabajo realizado por Mazurek, Engelhardt y Clark (2015). En él se estudian, entre otras cosas, los motivos por los que personas con trastornos del espectro autista juegan a juegos multijugador online, encontrando como razones: que “les distrae de sus problemas habituales y les abre un mundo en el que pueden hacer cosas que en la vida real no”, aliviándoles de estrés y, lo que resulta aún más interesante, una parte de ellos argumenta que les ayuda a mantener relaciones sociales con gente nueva además de poder compartir una actividad con gente que ya conocen.

Con el paso del tiempo, y dada la cantidad de artículos que apoyaban cada una de las posturas sobre el efecto que los videojuegos multijugador online ejercían sobre las variables psicosociales de sus jugadores, fue ganando importancia y acumulando evidencia una tercera perspectiva que ponía el énfasis en que esta influencia no es positiva ni negativa por sí misma sino que, como instrumento, internet puede tanto ayudar como dificultar las relaciones sociales y la percepción de apoyo social del individuo. Serán todas las variables relacionadas con el modo en que se juega, como si se juega en compañía, la cantidad de tiempo dedicado etc., las que realmente determinen el impacto de la actividad (Freeman y Wohn, 2017; Fuente, Herrero y Gracia, 2010; Steinkuehler y Williams, 2006; Williams et al., 2006).

Siguiendo este enfoque, los juegos multijugador online, han sido objeto de estudio en el ámbito científico en su interacción con el apoyo social. Un ejemplo de ello es el estudio presentado por Trepte, Reinecke y Juechems (2012) que muestra beneficios en las interacciones sociales, creando nuevas relaciones online y pudiendo fortalecer las relaciones offline, aunque matiza que ha de mantenerse cierto control sobre los jugadores más jóvenes, puesto que son los más proclives a dedicar excesivo tiempo a jugar y, por ende, a abandonar en cierta medida sus relaciones *offline* y enfocarse más en sus relaciones *online*.

Otra variable objeto de estudio relevante como mediadora en la influencia de jugar a videojuegos multijugador online sobre las relaciones sociales de los jugadores, ha sido el motivo por el que éstos juegan. Según Hellström, Nilsson, Leppert y Åslund (2012) se diferencian varios tipos de motivación a la hora de jugar y se observa claramente como los jugadores que juegan alegando como motivación “porque es un juego social”, “porque tengo muchos amigos en el juego” o “porque es divertido”, experimentan menos las posibles consecuencias negativas de jugar (entre ellas, el no poder pasar tiempo con los amigos, problemas familiares y otras variables relacionadas con el aislamiento social) que los que esgrimían como motivos para jugar “me evado de mis problemas cotidianos” o “mi vida cotidiana es muy aburrida”.

Finalmente, cabe destacar también la influencia que tiene sobre la relación entre los *esports* y las variables psicosociales el hecho de que los jugadores practiquen esta actividad en solitario o acompañados. Esta variable, pese a estar presente de forma secundaria en muchos de los estudios mencionados (Hellström et al., 2012; Trepte et al., 2012; Vermeulen, Núñez y van Looy, 2014), se investiga profundamente como variable explicativa en el trabajo de Meng, Williams y Shen (2015). Para ello utilizan el videojuego *League of Legends* de forma que preguntan a los jugadores sobre la frecuencia con la que juegan con un amigo que conocían antes de empezar a jugar, con un familiar y con alguien que conocieron a través del juego. Después de esto, también se recopilaron datos sobre cómo los jugadores se relacionaban con estos jugadores acompañantes, si a través de plataformas de chats de voz (como Discord o Teamspeak), utilizando el chat que proporciona el juego durante las partidas o cara a cara. En este estudio se encontraron relaciones positivas entre jugar acompañado (en cualquier modalidad) y el apoyo social percibido, ayudando a los jugadores tanto a conocer gente nueva y ampliar sus horizontes sociales, como a sentirse más unidos con sus grupos más cercanos, sin importar si la compañía era alguien conocido anteriormente a comenzar a jugar a *League of Legends* o si era alguien que habían conocido en el juego.

El presente trabajo, basándose en toda la investigación previamente mencionada, se plantea los siguientes objetivos:

1. Relacionar la práctica de *League of Legends* con la cantidad y calidad de las relaciones sociales del jugador.
2. Medir la influencia de practicar *League of Legends* habitualmente sólo o acompañado sobre la calidad y cantidad de las relaciones sociales de sus jugadores.

Y plantea las siguientes hipótesis:

1. No habrá diferencias en la calidad y cantidad de las relaciones sociales entre los participantes que practican

League of Legends habitualmente y los que no juegan a este videojuego.

2. Los participantes que practiquen *League of Legends* mayoritariamente en compañía tendrán mayor cantidad y calidad de relaciones sociales que los jugadores que jueguen mayoritariamente solos.

Metodología

Participantes

La muestra está compuesta por 1.446 personas de entre 13 y 51 años ($M= 19.68$, $DT= 3.66$), 1309 de ellos eran hombres y 137 mujeres. Con respecto al nivel de estudios 416 de ellos habían cursado estudios básicos (ESO o Ciclo medio), 576 intermedios (Bachillerato o ciclo superior) y 454 estudios avanzados (Estudios universitarios, Máster o superior). De los participantes en la encuesta 1394 eran jugadores habituales (al menos 3 días a la semana) de *League of Legends*, mientras que 91 no jugaban (ni a otros videojuegos).

Instrumentos

Se ha utilizado un cuestionario que consta de dos partes, una consistente en una breve relación de preguntas sobre variables sociodemográficas como el sexo, la edad o el nivel de estudios, además de una pregunta sobre si jugaban habitualmente a *League of Legends* y, de ser así, si jugaban mayoritariamente acompañados (personas que juegan mayoritariamente en compañía), solos (participantes que juega mayoritariamente sin ningún tipo de compañía) indiferentemente (sujetos que juegan tanto en compañía como solos sin ninguna de estas dos categorías predominantes).

Tras estas preguntas se presentaba la segunda parte, constituida por la escala MOS de Apoyo Social Percibido (Revilla et al., 2005), cuyo objetivo consistía en evaluar la cantidad y calidad de las relaciones sociales de los participantes. Esta escala consta de 20 ítems; salvo el primer ítem, los restantes se miden con una escala de Likert, puntuando de 1 a 5. La primera pregunta informa sobre el tamaño de la red social. Los 19 ítems restantes recogen valores referidos a cuatro dimensiones del apoyo social funcional: apoyo emocional/informacional (preguntas 3, 4, 8, 9, 13, 16, 17 y 19), apoyo instrumental (preguntas 2, 5, 12 y 15), interacción social positiva (preguntas 7, 11, 14 y 18) y apoyo afectivo (preguntas 6, 10 y 20). Como resultados de la escala se analizará tanto la respuesta al ítem 1, que mide el tamaño de la red social del individuo, como el sumatorio de todos los demás ítems

arrojando un valor entre 19 y 95. En cuanto a la fiabilidad, las propiedades psicométricas obtenidas para la escala fueron adecuadas, tal y como muestra la consistencia interna medida tanto para la prueba original en su conjunto ($\alpha = .91$) como para la muestra de este estudio ($\alpha = .80$). La muestra fue obtenida por accesibilidad realizándose el reclutamiento a través de anuncios de la encuesta en redes sociales y páginas relacionadas con *League of Legends* apoyadas y difundidas por personas relevantes entre los jugadores (entrenadores, jugadores, etc.). En estos anuncios los participantes hallaban un enlace a la encuesta que se cumplimentaba de forma online utilizando el servicio de formularios de Google, la participación fue totalmente voluntaria y se añadió un pequeño apartado en la introducción a la misma para que, en caso de que fuesen menores de edad, contaran con la aprobación de sus padres antes de realizar la encuesta. El instrumento se aplica de forma individual y lo completa el propio participante en aproximadamente 15 minutos.

Análisis de datos

El análisis de resultados se llevó a cabo utilizando el programa estadístico IBM SPSS 20. Para investigar sobre el primer objetivo, y tras comprobar los supuestos de normalidad y homogeneidad de varianzas utilizando la prueba para las dos variables dependientes "Cantidad de relaciones sociales" y "Calidad de las relaciones sociales" en relación con la variable independiente "Jugar a Lol", se observa un valor de significación en ambas de ($p = .00$) por lo que el supuesto de normalidad no se cumple ($p < .05$), sin embargo, el valor de significación para la homogeneidad de varianzas entre condiciones es de ($p = .83$) para la cantidad de relaciones sociales y ($p = .91$) para la calidad de las relaciones sociales, por lo que el supuesto de homogeneidad se cumple ($p > .05$).

Dados estos resultados se decide utilizar la prueba paramétrica de comparación de medias ya que su robustez permite sacar conclusiones válidas pese al no cumplimiento de uno de los supuestos, siempre que el no cumplimiento del supuesto de normalidad se tenga en cuenta a la hora de interpretar los resultados. El tamaño de efecto de las diferencias estadísticamente significativas, de haberlas, se calculará utilizando el estadístico "d" de Cohen (Cohen, 1988).

Para el segundo objetivo, después de comprobar los supuestos de normalidad y homogeneidad de varianzas utilizando de nuevo la prueba para las dos variables dependientes "Cantidad de relaciones sociales" y "Calidad de las relaciones sociales" en relación con la independiente "Compañía", se observa un valor de significación para las tres condiciones de ($p = .00$) por lo que el supuesto de normalidad

no se cumple ($p < .05$), sin embargo, el valor de significación para la homogeneidad de varianzas entre condiciones es de ($p = .17$) para la cantidad de relaciones sociales y ($p = .16$) para la calidad de las relaciones sociales, por lo que el supuesto de homogeneidad se cumple ($p > .05$).

Dados estos resultados se decide utilizar la prueba paramétrica de comparación de medias ya que su robustez nos permite sacar conclusiones válidas pese a no tratarse de una distribución normal, esta prueba permite contrastar la cantidad y calidad de las relaciones sociales entre los usuarios que juegan a *League of Legends* mayoritariamente solos, acompañados o indiferentemente, entendiendo la compañía como estar manteniendo comunicación durante el juego tanto vía plataformas de chat de voz como o como presencialmente. Para calcular el nivel de significación de las diferencias estadísticamente significativas encontradas se utilizará el estadístico (Cohen, 1988). También como parte del segundo objetivo se realizará una comparación de medias post-hoc utilizando la prueba ya que se asume homogeneidad de varianzas dados los datos expuestos anteriormente, y con el objetivo de delimitar y profundizar sobre las diferencias que puedan haberse encontrado mediante el análisis anterior.

Diseño de la investigación

Para los objetivos de la investigación se utilizó un diseño comparativo transversal puesto que permiten explorar de forma muy eficiente y económica acerca de hipótesis asociativas como las que nos ocupan en este estudio (Ato, López y Benavente, 2013). La variable independiente para el primer objetivo es si los jugadores juegan o no a *League of Legends* de forma habitual mientras que las variables dependientes son la cantidad de relaciones sociales significativas, por un lado, y la calidad de las mismas medidas por la puntuación en la escala MOS. Para el segundo objetivo la variable independiente será si los jugadores juegan mayoritariamente solos, mayoritariamente acompañados o indistintamente, la variable dependiente para este objetivo es la misma descrita para el primer objetivo.

Resultados

En general, los resultados correspondientes al objetivo 1 analizados mediante la prueba *T de Student* muestran que no hay diferencia estadísticamente significativa ($p > .05$) entre el grupo de participantes que juega a *League of Legends* de forma habitual y el grupo que no lo hace, tanto para "Calidad de las relaciones sociales" como "Cantidad de relaciones so-

Tabla 1. Escala MOS de apoyo social percibido y comparación de medias (*T de Student*) entre el grupo de participantes que juega y el que no al League of Legends

Dimensiones apoyo social percibido	LoL	<i>M (DT)</i>		Sig	
Cantidad de relaciones sociales*LoL	Sí	6.66 (4.46)	.867	.39	.16
	No	7.38 (4.35)			
Calidad de las relaciones sociales*LoL	Sí	75.79 (14.62)	1.75	.08	.20
	No	78.85 (14.91)			

ciales". A pesar de ello, se observa una tendencia no significativa en la calidad de las relaciones, en la que los que no juegan al LoL obtienen mayores puntuaciones que los que juegan ($p < .10$). Además, el tamaño de efecto "*d de Cohen*" en ambos casos es bajo (Tabla 1).

Los resultados del objetivo 2, con respecto a la "Compañía" a la hora de jugar (sólo, indiferentemente y acompañado), se observan diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$) y un tamaño de efecto "*Eta cuadrado*" moderado para la "Calidad de las relaciones sociales",

Tabla 2. Escala MOS de apoyo social percibido y comparación de medias (Anova de un factor) entre participantes en función de la variable "Compañía" (acompañado, solo o indiferente)

Dimensiones apoyo social percibido	Compañía	<i>M (DT)</i>	F	Sig	<i>Eta cuadrado</i>
Cantidad de relaciones sociales*Compañía	Acompañado	6.75 (4.40)	2.33	.098	.003
	Indiferentemente	6.71 (4.64)			
	Sólo	5.85 (4.19)			
Calidad de relaciones sociales*Compañía	Acompañado	76.95 (13.81)	12.68	.000	.018
	Indiferentemente	75.44 (14.13)			
	Sólo	70.11 (19.00)			

$p < .000$

Tabla 3. Escala MOS de apoyo social percibido y comparación de medias post-hoc (Bonferroni) entre las condiciones de la Variable independiente "Compañía"

Dimensiones apoyo social percibido	Compañía	Compañía	Diferencia de medias	Sig
Cantidad de relaciones sociales	Indiferentemente	Sólo	.86	.05
		Sólo	.90	.03
	Acompañado	Indiferentemente	.38	.88
Calidad de las relaciones sociales	Indiferentemente	Sólo	5.33	.00
		Sólo	6.84	.00
	Acompañado	Indiferentemente	1.51	.08

$p < .05; p < .01; p < .001$

sin embargo, no se hallaron diferencias estadísticamente significativas para la "Cantidad de relaciones sociales", aunque sí una tendencia a la significación ($p < .10$), en el que arrojaron un tamaño de efecto "Eta cuadrado" bajo (Tabla 2).

Con el propósito de profundizar sobre el segundo objetivo y delimitar mejor las diferencias encontradas entre las personas que juegan mayoritariamente solos, mayoritariamente acompañados e indiferentemente en la calidad y cantidad de relaciones sociales, se procede a un análisis comparativo de medias post-hoc utilizando la prueba estadística *Bonferroni* entre los grupos mencionados. En dicho análisis se encuentra para la cantidad de relaciones sociales, que, pese a que la comparación de medias entre los tres grupos solo arrojaba una tendencia no significativa utilizando la prueba *Anova de un factor*, en el estudio post-hoc usando la prueba sí que se hallan diferencias significativas a favor de los que juegan mayoritariamente acompañados sobre los que juegan mayoritariamente solos ($p < .05$). Por otra parte, para la variable calidad de las relaciones sociales, los sujetos que juegan acompañados o indiferentes, obtienen mayores puntuaciones que jugar solos ($p < .01$) en ambas. (Tabla 3).

Discusión

El presente trabajo plantea el objetivo de estudiar la relación entre los deportes electrónicos y los factores de bienestar social, en particular con el apoyo social percibido, así como ahondar en las variables que median esta relación.

Los resultados muestran que la primera hipótesis planteada se cumple y no se hallan diferencias entre el grupo de participantes que jugaba a *League of Legends* y el que no juega a este videojuego en relación a la cantidad y calidad de relaciones sociales percibidas. Estos resultados van en la línea de investigaciones previas que tampoco encuentran diferencias entre los grupos de jugadores de videojuegos y el resto de la población, sino que más bien ponen el énfasis en las variables que pueden moderar la percepción de relaciones sociales, como la compañía o factores de personalidad (Freeman y Wohn, 2017; Fuente et al., 2010; Mazurek et al., 2015). A pesar de ello, es necesario profundizar en esta cuestión ya que en el presente trabajo se ha obtenido una tendencia no significativa entre ambos grupos en la calidad de las relaciones sociales percibidas, en que los no jugadores de *League of Legends* obtiene mayores puntuaciones. Esto indicaría que no es una cuestión de aislamiento o menor cantidad de relacio-

nes sociales de los jugadores, sino más bien de la calidad de estas relaciones frente a los no jugadores (p.ej., calidad de las relaciones sociales presenciales vs. online)

Para la segunda hipótesis planteada, y apoyándonos tanto en los resultados de la primera como en los autores mencionados previamente, se ha investigado acerca de la percepción de la cantidad y calidad de la percepción de las relaciones sociales en función de si la práctica del videojuego se hace acompañado o no. Los resultados muestran, en apoyo a la hipótesis planteada, que los jugadores que practican *League of Legends* en compañía (ya sea física o a través de aplicaciones de llamada como TS3 o *Discord*) tienen puntuaciones más altas en cantidad y calidad de la percepción de las relaciones sociales que los que juegan en solitario.

Estos resultados son apoyados por los trabajos de otros autores (Meng et al., 2015; Trepte et al., 2012) en los que ponen de manifiesto la importancia del contexto en el que se desarrolla la actividad y, en particular, de la compañía como parte crucial de las relaciones sociales en los *esports*. Los deportes electrónicos y los videojuegos, cuando se interactúa con otras personas o practican como equipo, proporcionan un contexto de fortalecimiento de las relaciones sociales existentes, así como un entorno propicio para la creación de nuevas relaciones. Por el contrario, el perfil de jugador en solitario, puede tener un detrimento en sus relaciones sociales y ofreciendo problemas psicológicos relacionados (p.ej., ansiedad y estrés, depresión, etc.).

Limitaciones del estudio

Debido al tipo de muestreo utilizado (por accesibilidad) algunas de las condiciones comparadas incluían un número desigual de participantes lo que podría producir cierto grado de sesgo en las conclusiones, sin embargo, tener una muestra grande compensa en cierta medida esta cuestión. Otra de las posibles limitaciones, relacionada con el modo de cumplimentación de la encuesta, es que ésta la realizaban los participantes a través del servicio de formularios de *Google* sin presencia del experimentador por lo que no se han podido controlar las variables contextuales. Tampoco se han controlado ciertas variables extrañas como la cantidad de horas que emplean los jugadores en practicar *League of Legends*, su historial de práctica de deportes tradicionales, su situación académica o laboral, su entorno familiar, etc.

Futuras líneas de investigación y aplicaciones

Este estudio pretende sumarse al conjunto, cada vez mayor, de investigaciones que se acercan a los deportes electrónicos desde un enfoque positivo. En esta línea, sería interesante seguir indagando sobre los efectos beneficio-

sos que reportan los deportes electrónicos con estudios como los recogidos en la revisión realizada por García-Naveira, Jiménez, Teruel y Suárez (2018) en los que concluyen que la práctica responsable de los *esports* y videojuegos benefician al desarrollo de capacidades cognitivas, habilidades psicológicas y valores personales. Estas investigaciones, además, podrían ser complementadas con otras que pongan de manifiesto las similitudes entre el deporte tradicional y los deportes electrónicos con respecto a su impacto positivo sobre ciertas variables psicológicas (bienestar, fortaleza mental, optimismo, autoeficacia general, etc.). Hacer énfasis en esta equivalencia podría facilitar que los *esports* pasasen de estar estigmatizados a ser una actividad recomendable y promovida desde las instituciones como lo son los deportes tradicionales en la actualidad.

Otro de los campos en los que la Psicología y los *esports* se relacionan, y cada vez más, es el de la utilización de los principios de la Psicología del Deporte en los deportes electrónicos. Cada día son más los equipos, tanto profesionales como semiprofesionales, los que integran la figura del psicólogo del deporte dentro de sus clubes para mejorar el rendimiento y bienestar de sus deportistas. Una forma de afianzar las salidas de la Psicología del Deporte a este sector podría ser a través de convenios de prácticas con posgrados de Psicología del Deporte y luchando, tanto desde las instituciones como desde los propios profesionales, contra el intrusismo al que es tan vulnerable un mundo tan nuevo como el de los *esports*.

Una última línea de investigación y de aplicación práctica más orientada a la clínica, y apoyándonos en autores que ya comienzan a explorar en este campo como Mazurek et al. (2015) con su estudio con personas con trastornos del espectro autista, sería utilizar juegos multijugador como recurso para favorecer las relaciones sociales en personas con dificultades, ya que proporciona un medio de actividad social distendido en el que es posible tanto relacionarse con personas nuevas como mantener las relaciones existentes evitando o paliando el estrés social de exposición que pudieran sufrir estas personas.

Referencias

- Antón, M. (2019). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos*. [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Ato, M., López J. y Benavente. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de la psicología*, 29, 1038-1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>

- Barangé, J. (2004). La práctica deportiva de los adolescentes. En E. Amigó, J. Barangé, J. Durá, J. Gallardet, M. E. Ibáñez, J. González, ... J. M. Casasa. *Adolescencia y deporte* (Vol. 507, Capítulo I, pp. 23-28). Barcelona, España: Inde.
- Carbonie, A., Guo, Z. y Cahalane, M. (2018). Positive personal development through esports. En M. Tanabu y D. Senoo (Eds.), *PACIS 2018 - Opportunities and Challenges for the Digitized Society: Are We Ready?*, Japan, 125. Recuperado de <https://aisel.aisnet.org/pacis2018/125>
- Carrillo, J. (2015). La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. *Index Comunicación*, 5(1), 39-51.
- Choi, K., Son, H., Park, M., Han, J., Kim, K., Lee, B. y Gwak, H. (2009). Internet overuse and excessive daytime sleepiness in adolescents. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 63, 455-462. <https://doi.org/10.1111/j.1440-1819.2009.01925.x>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ, Estados Unidos: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Cole, J. (2000). *The UCLA Internet Report: "Surveying the Digital Future"*. Los Angeles, Estados Unidos: UCLA Center for Communication Policy. Recuperado de <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/survey.pdf>
- Cole, H. y Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & Behavior*, 10, 575-583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Dworak, M., Schierl, T., Bruns, T. y Struder, H. K. (2007). Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep patterns and memory performance of school-aged children. *Pediatrics*, 120, 978-985. <https://doi.org/10.1542/peds.2007-0476>
- Ferrari, S. (Agosto, 2013). *From generative to conventional play: MOBA and League of Legends*. Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies. Resumen recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/esport-and-the-human-body-foundations-for-a-popular-aesthetics/>
- Freeman, G. y Wohn, D. Y. (2017). Social support in eSports: building emotional and esteem support from instrumental support interactions in a highly competitive environment. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 435-447). Nueva York, Estados Unidos: ACM. <https://doi.org/10.1145/3116595.3116635>
- Fuente, A., Herrero, J. y Gracia, E. (2010). Internet y apoyo social: sociabilidad online y ajuste psicosocial en la sociedad de la información [Internet and social support: Online sociability and psychosocial adjustment in the information society]. *Acción Psicológica*, 7(1), 9-15. <https://doi.org/10.5944/ap.7.1.201>
- García-Naveira, A., Jiménez, M., Teruel, B. y Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada Al Deporte y Al Ejercicio Físico*, 3, E16. <https://doi.org/10.5093/rpadef2018a15>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. y Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Griffiths, M. D. y Davies, M. N. (2005). Does video game addiction exist? En J. Raessens y J. Goldstein (Eds.). *Handbook of Com-*

- puter Game Studies* (pp. 361-369). Cambridge, MA, Estados Unidos: MIT Press.
- Hamari, J., y Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*, 27, 211-232. <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>
- Hampton, K. y Wellman, B. (2000). Examining Community in the Digital Neighborhood: Early Results from Canada's Wired Suburbs. En T. Ishida y K. Isbister (Eds.), *Digital Cities: Technologies, Experiences, and Future Perspectives. Lecture Notes in Computer Science 1765* (pp. 194-208). Heidelberg, Alemania: Springer-Verlag. https://doi.org/10.1007/3-540-46422-0_16
- Hellström, C., Nilsson, K.W., Leppert, J. y Åslund, C. (2012). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Computers in Human Behavior*, 28, 1379-1387. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.023>
- Herrero, J., Meneses, J., Valente, L. y Rodríguez, F., (2004). Participación social en contextos virtuales. *Psicothema*, 16, 456-460.
- Kowert, R. y Oldmeadow, J. A. (2015). Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Computers in Human Behavior*, 53, 556-566. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.004>
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T. y Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychological Association*, 53, 1017-1031. <https://doi.org/10.1037//0003-066x.53.9.1017>
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J. y Hegelson, V. (2001). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, 58(1), 49-74. <https://doi.org/10.1111/1540-4560.00248>
- López, I. (2012). *El tratamiento del videojuego: de la prensa generalista a las revistas especializadas*. (Tesis de doctoral inédita). Facultad de comunicación de la Universidad de Sevilla, Sevilla. <https://doi.org/10.12795/jdu.2018.i01.38>
- Macey, J. y Hamari, J. (2018). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80, 344-353. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.027>
- Martín, P. J. J. y González, L. J. D. (2005). Actividad física y deporte en jóvenes en riesgo: educación en valores. *Apuntes. Educación física y deportes*, 2(80), 13-19. [https://doi.org/10.5672/apuntes.2014-0983.es.\(2013/2\).112.05](https://doi.org/10.5672/apuntes.2014-0983.es.(2013/2).112.05)
- Martinek, T., Rodríguez, P., Ruiz, L. M., Schilling, T., Durán, L. J. y Jiménez, P. (2006). El Proyecto Esfuerzo: un modelo para el desarrollo de la responsabilidad personal y social a través del deporte. *Revista de Educación*, 341, 933-958.
- Mazurek, M. O., Engelhardt, C. R. y Clark, K. E. (2015). Video games from the perspective of adults with autism spectrum disorder. *Computers in Human Behavior*, 51(Parte A), 122-130. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.062>
- McKenna, K., Green, A. y Glason, (2001). Relationship formation on the Internet: What's the big attraction? *Journal of Social Issues*, 58, 9-31. <https://doi.org/10.1111/1540-4560.00246>
- Meng, J., Williams, D. y Shen, C. (2015). Channels matter: Multimodal connectedness, types of co-players and social capital for Multiplayer Online Battle Arena gamers. *Computers in Human Behavior*, 52, 190-199. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.007>
- Muñoz, J. (Coord.). (2018). *Guía legal sobre esports. Presente y futuro de la regulación de los esports en España*. Madrid, España: Ontier. Recuperado de <https://es.ontier.net/ia/guialegal-esports-2018web.pdf>
- Ng, B. D. y Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 8, 110-113. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.110>
- Revilla, L., Luna, J., Bailón, E., y Medina, I. (2005). Validación del cuestionario MOS de apoyo social en Atención Primaria. *Medicina de Familia*, 6(1), 10-18.
- Riot Games (2016). *¿Qué es League of Legends?* [juego online]. Recuperado de <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/es/game-info/get-started/what-is-lol/>
- Robinson, J. P. y Kestnbaum, M. (1999). The personal computer, culture and other uses of free time. *Social Science Computer Review*, 17, 209-216. <https://doi.org/10.1177/089443939901700207>
- Rosa, A., García, E. y Carrillo, P. J. (2019). Actividad física, condición física y autoconcepto en escolares de 8 a 12 años. *Retos*, 35, 236-241. <https://doi.org/10.20960/nh.813>
- Seo, Y., y Jung, S. U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>
- Sharif, I., y Sargent, J. D. (2006). Association between television, movie, and video game exposure and school performance. *Pediatrics*, 118(4), 1061-1070. <https://doi.org/10.1542/peds.2005-2854>
- Spaaij, R. (2018). *The social impact of sport: cross-cultural perspectives*. London, Inglaterra: Routledge.
- Steinkuehler, C. A., y Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 885-909. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>
- Tazawa, Y., y Okada, K. (2001). Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatrics International*, 43, 647-650. <https://doi.org/10.1046/j.1442-200x.2001.01466.x>
- Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 235-250.
- Trepte, S., Reinecke, L. y Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832-839. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>
- Van den Bulck, J. (2004). Television viewing, computer game playing, and Internet use and self-reported time to bed and time out of bed in secondary-school children. *Sleep*, 27(1), 101-104. <https://doi.org/10.1093/sleep/27.1.101>
- Vermeulen, L., Nuñez, E. y van Looy, J. (2014). Challenging the other: Exploring the role of opponent gender in digital game competition for female players. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17, 303-309. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0331>
- Wankel, L. M. y Berger, B. G. (1990). The psychological and social benefits of sport and physical activity. *Journal of Leisure Research*, 22, 167-182. <https://doi.org/10.1080/00222216.1990.11969823>

- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N. y Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1, 338–361. <https://doi.org/10.1177/1555412006292616>
- Williams, K.D., Forgas, J. P. y von Hippel, W. (2005). *The social outcast: ostracism, social exclusion, rejection, and bullying*. New York: Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9780203942888>
- Wood, R. T. A., Gupta, R., Derevensky, J. L. y Griffiths, M. (2004). Video game playing and gambling in adolescents: Common risk factors. *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse*, 14(1), 77–100. https://doi.org/10.1300/j029v14n01_05