

Buscan jugadores del videojuego 'League of Legends' para analizar su calidad de vida

GRANADA, 21 (EUROPA PRESS)

Investigadores granadinos buscan la colaboración de jugadores habituales del videojuego 'League of Legends', de entre 18 y 30 años, aficionados o que se dediquen profesionalmente al juego en competición con contrato de patrocinadores, para participar en un experimento sobre su calidad de vida.

Biot, spin off de la Universidad de Granada (UGR) ubicada en el Parque Tecnológico de Ciencias de la Salud, en colaboración con las facultades de Psicología, Ciencias del Deporte, Fisioterapia y Farmacia, está llevando a cabo un proyecto de investigación dirigido a jugadores habituales de este famoso videojuego de estrategia en equipo cuyo objetivo es alcanzar la base o Nexo del equipo contrario, el cual alcanza en la actualidad la categoría de deporte nacional en países como Corea y Japón.

Biot, spin off de la Universidad de Granada (UGR) ubicada en el Parque Tecnológico de Ciencias de la Salud, en colaboración con las facultades de Psicología, Ciencias del Deporte, Fisioterapia y Farmacia, está llevando a cabo un proyecto de investigación dirigido a jugadores habituales de este famoso videojuego de estrategia en equipo cuyo objetivo es alcanzar la base o Nexo del equipo contrario, el cual alcanza en la actualidad la categoría de deporte nacional en países como Corea y Japón

[Buscan jugadores del videojuego 'League of Legends' para analizar su calidad de vida - Expansion.com](#)

"Los recursos físicos, nutricionales y psicológicos invertidos por los jugadores de este videojuego generan una carga similar a la de los deportistas de élite", explica Agustín Lasserrot Cuadrado, director de I+D de Biot. "De ahí que este juego se considere un deporte electrónico (e-Sport) y a sus jugadores como deportistas".

Sin embargo, a diferencia de la mayor parte de los deportes, donde la adrenalina y otras hormonas relacionadas con el estrés, como el cortisol, se liberan a través de la actividad física, el carácter sedentario de los videojuegos puede conllevar una serie de implicaciones orgánicas que pueden influir negativamente en el rendimiento y ejecución del sujeto.

El objetivo del estudio que se realizará en la UGR tiene una doble dirección. Por una parte, observar cómo sus hábitos o pautas de entrenamiento (horas al día empleadas en jugar), pueden afectar a otros aspectos de su funcionamiento como los patrones de sueño-vigilia, actividad física, alimentación y nutrición, variables socioemocionales, neuropsicológicas y de función ejecutiva.

En la otra dirección, los investigadores quieren saber cómo todas estas variables pueden influir en la ejecución en juego de estas personas y cómo, a través de su modificación, se puede conseguir una mejora tanto en el rendimiento como en la calidad de vida y la salud de los jugadores, destaca Lasserrot.

BATERIA DE PRUEBAS

Para esta evaluación, los investigadores realizarán una exhaustiva batería de pruebas que cubrirá la mayoría de las áreas que pueden verse potencialmente afectadas por el uso del videojuego. Esta batería constará de pruebas nutricionales, de rendimiento en juego y neuropsicológicas.

La participación en este estudio es totalmente voluntaria, gratuita y confidencial, y se ofrecerán a los participantes pautas y consejos saludables para la mejora de su rendimiento deportivo. Los interesados en participar en este proyecto pueden enviar un email a gamers@biot.es o contactar en el teléfono 958 071 095.

