

Científicos buscan jugadores del videojuego 'League of Legends' para participar en un experimento sobre la calidad de vida de los 'gamers'

20/01/2014

Los recursos físicos, nutricionales y psicológicos invertidos por los jugadores de este videojuego generan una carga similar a los empleados por los deportistas de élite

Los investigadores quieren observar cómo sus hábitos y las horas al día que dedican a jugar pueden afectar a su patrón de sueño-vigilia, actividad física, alimentación y nutrición, variables socioemocionales, neuropsicológicas y de función ejecutiva



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 la calidad de vida de los 'gamers'.

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

“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, queremos 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, nos interesa saber cómo todas estas variables pueden influir en la ejecución en juego de estas personas y cómo, a través de su modificación, podemos conseguir una mejora tanto en el rendimiento como en la calidad de vida y la salud de los jugadores”, destaca Lasserrot.

Una batería 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
LINK: --LOGIN--8a9c68b6ecd6fbf3bf7e14949152482cbiot[dot]es -> --LOGIN--
8a9c68b6ecd6fbf3bf7e14949152482cbiot%5Bdot%5Des o contactar en el teléfono
958 071 095.



"Pablo Lasserrot, coordinador de los voluntarios del

proyecto, jugando al videojuego 'League of Legends'



"Pantallazo" del videojuego 'League of Legends'

Contacto: Agustín Lasserrot Cuadrado Director de I+D de Biot Tfno.: 958 07 10 95
Correo electrónico: LINK: --LOGIN--18ef7b4b94b06103f04ad901dfedcabaugr[dot]es -
> --LOGIN--18ef7b4b94b06103f04ad901dfedcabaugr%5Bdot%5Des

Síguenos en Facebook:



Síguenos en Twitter:



- LINK: PROPUESTA DE ACTIVIDADES CANAL UGR -> <http://canal.ugr.es/prensa-y-comunicacion/item/54050>
- **CANALUGR: RECURSOS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN**
- **PUBLICITE SU CONGRESO UGR**
- **VER MÁS NOTICIAS DE LA UGR**
- **BUSCAR OTRAS NOTICIAS E INFORMACIONES DE LA UGR PUBLICADAS Y/O RECOGIDAS POR EL GABINETE DE COMUNICACIÓN**
- **RESUMEN DE MEDIOS IMPRESOS DE LA UGR**
- **RESUMEN DE MEDIOS DIGITALES DE LA UGR**
- **RECOMENDACIONES PARA EL USO DE LAS LISTAS DE DISTRIBUCIÓN DE LA UGR**
- LINK: Perfiles oficiales institucionales de la UGR en las redes sociales virtuales Tuenti, Facebook, Twitter y YouTube -> /tablon/*/boletines-canal-ugr/formulario-de-propuesta-de-actividades

Gabinete de Comunicación - Secretaría General

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Acera de San Ildefonso, s/n. 18071. Granada (España)

Tel. 958 243063 - 958 244278

Correo e. LINK: --LOGIN--022c91824f21a4c23bb3f144bd33d1f4ugr[dot]es -> --LOGIN--022c91824f21a4c23bb3f144bd33d1f4ugr%5Bdot%5Des

Web: <http://canal.ugr.es> Facebook **UGR Informa**:

<https://www.facebook.com/UGRinforma>

Facebook **UGR Divulga**: <https://www.facebook.com/UGRdivulga>

Twitter **UGR Divulga**: <https://twitter.com/UGRdivulga>