

Universidad Abierta Interamericana

Facultad de Psicología y Relaciones Humanas

TESIS DE GRADO Licenciatura en Psicología

“Rasgos de Admiración y Rivalidad Narcisista en jugadores y no jugadores de League of Legends.”

Tutor: Ferrero, Florencia

Co-Tutor: Crescenzi, Nicolás Matías

Autor: Carciroma, Joaquín Luis

DNI: 43395005

Legajo: B00025835

Fecha: 05/02/2024

Índice

Agradecimiento.....3

Resumen..... 4

Introducción.....6

Metodología.....12

Análisis de datos..... 15

Discusión.....22

Conclusión.....23

Referencias..... 24

Anexo..... 30

Agradecimientos

Para agradecer a todos los que formaron parte de esta etapa les escribí lo siguiente:
Hoy se concreta una etapa, una más. De eso trata la vida, un constante fin de etapas, etapas pasajeras pero permanentes. ¿Suena paradójico que convivan estas temporalidades? Dejamos atrás el presente, pero lo llevamos con nosotros en nuestra formación como individuos. Así ha sido nuestro viaje desde el nacimiento, puliéndonos con la vida misma, llena de etapas fundamentales que influyen en nuestro ser futuro, no determinan, pero sí influyen. Me tomaré el atrevimiento de hacer una analogía con los primeros 6 años del desarrollo. Estos cinco años de carrera, los cuales considero críticos como los primeros seis de vida, han sido una inmersión en un nuevo mundo, en este caso de conocimiento. Al igual que en la infancia, se produjeron cambios significativos cognitivos, emocionales y sociales. Esta etapa para mi es la base potencial para nuestras habilidades y características futuras. Estos años de carrera han sido como una infancia intelectual, marcados por cambios significativos y un crecimiento en todos los aspectos del ser. Al igual que un niño absorbe el mundo a su alrededor, he absorbido conocimientos, experiencias y desafíos que me han moldeado en lo que soy hoy.
Así como la niñez sienta las bases para nuestra identidad personal, esta etapa académica ha sentado las bases para mi identidad profesional. Los retos que he enfrentado, las lecciones que he aprendido y las relaciones que he cultivado son los cimientos sobre los cuales podrá construir una carrera plena con el afán de realizar contribuciones significativas. Esta carrera es afín a la idea del desarrollo ya que fue un periodo crucial y crítico para quienes decidimos formarnos, sumergirnos en un nuevo mundo que impactará y seguirá impactando en lo que seremos. Después de todo, son las bases de nuestro potencial. Gracias a todos los que formaron parte de este viaje, profesores, compañeros, amigos y familia. Ahora, con un alto grado de alegría, se cierra este capítulo para abrir otro, confiando en que lo aprendido será la brújula en lo que sigue de viaje.

Resumen

Esta investigación adopta un enfoque cuantitativo no experimental para describir la relación entre los rasgos de "Admiración" y "Rivalidad" con el uso de videojuegos, específicamente en jugadores y no jugadores de League of Legends en Argentina. La muestra de 268 individuos revela una media de edad de 26 años, con un 65.7% de jugadores y un 34.3% de no jugadores. La recolección de datos se realizó digitalmente a través de un muestreo de bola de nieve en plataformas web como Facebook e Instagram. Se emplea el Cuestionario de Rivalidad y Admiración Narcisista (NARQ) para operacionalizar los rasgos, con evidencias de validez y confiabilidad. El análisis de datos incluye medidas descriptivas, y pruebas de comparación entre grupos. Los resultados revelan que no existen diferencias significativas en "Admiración" y "Rivalidad" entre jugadores y no jugadores, desafiando la noción previa de una conexión entre el narcisismo y los videojuegos. Las comparaciones entre subgrupos, como roles y divisiones, también muestran la falta de diferencias significativas. La elección geográfica específica y las características únicas de League of Legends pueden limitar la generalización de los resultados. Se destaca la necesidad de seguir trabajando tanto estos como otros factores y replicar el estudio en diferentes contextos culturales.

Palabras clave: Rasgos Admiración; Rasgos Rivalidad; League of Legends; Jugadores; No Jugadores

Abstract

This research adopts a non-experimental quantitative approach to describe the relationship between the "Admiration" and "Rivalry" traits with the use of video games, specifically in players and non-players of League of Legends in Argentina. The sample of 268 individuals reveals a mean age of 26 years, with 65.7% being players and 34.3% non-players. Data collection was conducted digitally through snowball sampling on web platforms such as Facebook and Instagram. The Narcissistic Rivalry and Admiration Questionnaire (NARQ) is employed to operationalize the traits, with evidence of validity and reliability. Data analysis includes descriptive measures and tests of comparison between groups. Results reveal no significant differences in "Admiration" and "Rivalry" between players and non-players, challenging the previous notion of a connection between narcissism and video games. Comparisons between subgroups, such as roles and divisions, also show a lack of significant differences. The specific geographical choice and unique characteristics of League of Legends may limit the generalization of the results. The need to continue working on these and other factors and to replicate the study in different cultural contexts is highlighted.

Keywords: Admiration trait; Rivalry trait; League of Legends; Gamers; Non-Gamers.

Introducción

La sociedad contemporánea está inmersa en una era de rápidos cambios, impulsados principalmente por el avance acelerado de las nuevas tecnologías (Acerbi, 2020). En este contexto, los videojuegos se han convertido en aplicaciones interactivas diseñadas para el entretenimiento, permitiendo a los usuarios simular experiencias a través de diversos dispositivos electrónicos (Pérez y Gardey, 2021). El objetivo principal de los jugadores al participar en estas experiencias es disfrutar y obtener placer, satisfaciendo motivaciones internas, mejorando el estado de ánimo, alcanzando objetivos específicos y desarrollando habilidades (Vargas Lopez, 2008).

El fenómeno de los videojuegos ha alcanzado una presencia global significativa en la cotidianidad de las personas. En 2020, se estimaba que alrededor de 2.7 mil millones de personas eran jugadores en todo el mundo (Fortunly, 2023). Ejemplificando este impacto, en la plataforma de transmisión en vivo Twitch, League of Legends, un videojuego competitivo, ha acumulado más de 60.52 mil millones de visitas hasta agosto de 2023, consolidándose como el juego más popular de todos los tiempos (Statista, 2023).

La página oficial del videojuego League of Legends (2023), menciona que el mismo es un juego de estrategia por equipos MOBA (del inglés *Multiplayer Online Battle Arena*, o Multijugador de arena de batalla en línea) que involucra a dos conjuntos de cinco campeones, se desarrolla con el objetivo primordial de determinar qué equipo logra la destrucción preeminente de la base rival. Con una extensa selección de 140 campeones, los jugadores participan en acciones memorables, asesinatos estratégicos y la demolición de torres, buscando asegurar la victoria. El núcleo de las bases de los equipos, conocido como el nexo, representa el epicentro de la contienda, y la victoria se logra al aniquilar el nexo enemigo.

El avance hacia el nexo rival implica la navegación a través de al menos una de las calles, donde las estructuras defensivas, como torretas e inhibidores, obstaculizan el progreso.

Cada calle, dotada de tres torretas y un inhibidor, presenta un desafío estratégico, complementado por dos torretas adicionales en cada nexo. La elección de una posición en el equipo, distribuida en cinco roles distintos, juega un papel crucial, ya que cada calle favorece a tipos específicos de campeones y funciones (League of Legends, 2023).

La calle superior alberga luchadores solitarios cuya responsabilidad radica en proteger su área y eliminar amenazas fundamentales del equipo enemigo. En contraste, los junglas se centran en la caza, empleando habilidades y sigilo para moverse entre calles, supervisar monstruos neutrales y aprovechar oportunidades tácticas. Los campeones de la calle central, con un poder explosivo considerable, participan en combates tácticos, mientras que la calle inferior desempeña un papel dinámico, requiriendo protección inicial para garantizar el crecimiento óptimo en oro y experiencia. Los campeones de apoyo desempeñan el papel de protectores del equipo, manteniendo la salud de sus aliados, asegurando asesinatos y resguardando a su compañero de la calle inferior hasta que alcance su máximo potencial. A medida que progresa la partida, la mejora del campeón se materializa a través de la acumulación de experiencia para el aumento de nivel y la obtención de oro para la adquisición de objetos más poderosos. Estos elementos esenciales constituyen la clave para superar al equipo rival y lograr la destrucción final de su base (League of Legends, 2023). Con respecto a la demografía mundial de los jugadores digitales revela que el 56% pertenece a la generación "Y" (Statista, 2023), y según Estanyol et al. (2018), el 90% de los jóvenes encuestados en España considera que jugar videojuegos será una actividad común para todos los grupos de población.

Este auge exponencial de los videojuegos ha impulsado investigaciones en diversos aspectos. Un estudio de Kowal et al. (2021) encontró beneficios emocionales en la práctica de videojuegos, aliviando síntomas de depresión y ansiedad, aunque no sustituyen el tratamiento psicoterapéutico. Además, los juegos en línea ofrecen la oportunidad de desarrollar

habilidades sociales y mejorar la interacción con amigos (Knorr, 2020). Investigaciones como la de Moscardi (2018) han explorado la relación entre la frecuencia de juego y la personalidad "extravertida", destacando que los jugadores habituales tienden a ser más sociables y activos.

A pesar de estas investigaciones, la mayoría de los estudios se han centrado en los efectos del juego en niños y adolescentes, así como en la relación entre videojuegos y comportamientos violentos en este grupo (Apaza Rojas & Guzmán Llontop, 2023; Luque Sortija & Mamani Tito, 2022; Zaquinaula & Paladines, 2023).

Algunos estudios han explorado la relación entre narcisismo y videojuegos. El narcisismo entendido como actitud en la que una persona tiene una opinión exageradamente positiva de sí misma y de sus habilidades, y tiende a sobrevalorar su propia importancia y logros. (Real Academia Española, s.f.). Investigaciones como la de Kim et al. (2008) han señalado correlaciones positivas entre la agresión y los rasgos de personalidad narcisista con los juegos en línea del tipo MMORPG. Dicho estudio sugiere que las personas que presentan características narcisistas podrían emplear el acceso a múltiples relaciones en línea como un medio para cultivar una audiencia admiradora, lo cual parece ser una posibilidad plausible. Otro estudio más reciente encontró correlación positiva entre el nivel de narcisismo y el nivel de trastorno del juego, entendido este último como una condición en la que las personas no pueden controlar su deseo de jugar juegos digitales y sus emociones, pensamientos, comportamientos y actividades diarias (Çevik et al., 2021). Además, otro estudio del mismo año ha ampliado esta perspectiva, relacionando el nivel de narcisismo con el trastorno del juego y la atracción por la cultura geek, extendiendo esta última como interés por tópicos relativamente marginados, como los juegos de rol, la ciencia ficción, la fantasía y los videojuegos (Andrews & McCann, 2021). Siguiendo con la línea del narcisismo otro estudio

reveló que la preferencia por videojuegos violentos es un factor que predice la agresión verbal, junto con el narcisismo y la hostilidad (Olejarnik & Romano, 2023).

A pesar de estos avances, existe una brecha en la investigación que esta tesis busca abordar. Como se menciona la mayoría de los estudios previos han explorado el narcisismo en el contexto general de los videojuegos o una categoría específica, sin enfocarse específicamente en juegos competitivos como lo es League of Legends.

Diversos son los autores que plantean la necesidad de realizar más investigaciones respecto a la personalidad narcisista y el uso de videojuegos (Potard et al. 2019; Kim et al., 2008; Suarez 2019). Esta investigación pretende seguir llenando el vacío teórico existente focalizando en el nivel de rasgos narcisistas en jugadores de videojuegos, tomando como eje guiador la admiración hacia uno mismo y la rivalidad con el otro.

El narcisismo, conceptualizado como una "excesiva complacencia en la consideración de las propias facultades u obras" (Real Academia Española, s.f.), ha experimentado una evolución a lo largo del tiempo, adaptando y ajustando su comprensión. Desde la concepción clásica mitológica que narra la historia de un joven hermoso incapaz de amar a alguien hasta que contempla su propio reflejo en el agua, pereciendo y transformándose en la flor de Narciso (Hornblower, 2016), hasta las perspectivas freudianas que, con análisis reflexivo y crítico, señalan la imposibilidad de establecer vínculos con otros distintos al yo (Freud, 1980). Asimismo, la visión Kleiniana, a diferencia del pensamiento freudiano, aborda la hostilidad hacia los objetos (Klein, 1988), destacando fantasías omnipotentes y mecanismos defensivos arcaicos de la fase esquizo paranoide que evidencian una diferenciación característica (Castellà, 2004).

En la segunda mitad del siglo XX, Kohut desafía la conceptualización tradicional del narcisismo como investidura de la propia persona, proponiendo un enfoque centrado en lo vincular como base explicativa de los síntomas (Kohut, 1989). La inclusión del narcisismo

como trastorno de la personalidad por la American Psychiatric Association (1983) lo define como “un sentimiento grandioso de autoimportancia, peculiaridad, fantasías de éxito ilimitado, necesidad exhibicionista de atención y admiración constante, junto con respuestas características ante amenazas a la propia estima y alteraciones típicas de las relaciones interpersonales” (Asociación Americana de Psiquiatría, 1980, p. 330). El estudio experimental del narcisismo se inicia con la inclusión del trastorno narcisista de la personalidad en el DSM-III (Garduño, 2020).

Esta investigación se sitúa en el entendimiento del narcisismo desde un enfoque dimensional, en contraste con la perspectiva categorial común en los manuales diagnósticos. El enfoque dimensional cuantifica los rasgos relevantes del trastorno de la personalidad, ubicándolos en un continuo que abarca desde lo normal hasta lo patológico, esto quiere decir que estos rasgos no remiten necesariamente a lo patológico. Este enfoque, conocido como rasgo dimensional, concuerda con la creciente aceptación de que los trastornos de personalidad poseen límites difusos entre ellos y la personalidad normal (Beck & Freeman, 1995).

Es esencial destacar, en este contexto, la presencia de rasgos de rivalidad y admiración narcisista, que añaden una dimensión adicional al estudio del narcisismo. La rivalidad narcisista se manifiesta en la competencia constante con otros para demostrar superioridad, mientras que la admiración narcisista impulsa la búsqueda incesante de atención y reconocimiento (Raskin & Terry, 1988). Estos elementos complementan la comprensión de las dinámicas, enriqueciendo la perspectiva dimensional no patológica que guía esta investigación. La hipótesis principal postula que los jugadores de League of Legends presentarán mayores rasgos de admiración y rivalidad que los no jugadores. Además, se espera encontrar una diferencia significativa de rasgos de admiración/rivalidad y la frecuencia de juego, la división máxima alcanzada y la línea jugada por los jugadores.

En este contexto, la pregunta de investigación se centra en la relación entre la práctica del videojuego League of Legends y los rasgos de admiración y rivalidad narcisista. ¿Como es la diferencia en el grado de admiración y rivalidad entre jugadores y no jugadores de League of Legends?

Siguiendo esta línea, se tiene como objetivo general de investigación detallar si existe diferencia significativa de los rasgos de admiración y rivalidad narcisista en jugadores y no jugadores de League of Legends.

Como objetivos específicos se analiza los rasgos de admiración y rivalidad de los no jugadores, se analiza los rasgos de admiración y rivalidad de los jugadores , comparar la dinámica interna de los jugadores de League of Legends, comparando los rasgos de admiración y rivalidad narcisista en factores como el rol desempeñado, el estilo de juego y la división máxima alcanzada.

Respecto a lo anteriormente mencionado la hipótesis de esta investigación postula que los jugadores de League of Legends presentarán mayores rasgos de admiración y rivalidad que los no jugadores.

Metodología

Diseño

La investigación adoptará un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, ya que no se manipulan deliberadamente variables. La metodología será descriptiva, buscando comprender si existe diferencia significativa entre rasgos de admiración y rivalidad en jugadores y no jugadores, considerando en los jugadores factores como, por ejemplo. la división máxima alcanzada, rol jugado. La temporalidad será transversal, realizando una observación temporalmente única.

Participantes

La muestra para esta investigación se compone de 268 individuos, con una media de edad de 26 años y un desvío estándar de 7,17 en la población. De esta composición muestral se destaca que 176 sujetos, equivalente al 65,7% son jugadores y 92 sujetos, equivalente al 34,3% son no jugadores.

La recolección de datos se realizó de manera digital, empleando un muestreo de bola de nieve para localizar sujetos mediante publicaciones en diversas plataformas web, incluyendo Facebook e Instagram.

La elección de Argentina como ubicación geográfica se fundamenta en su diversidad demográfica y cultural, lo que facilita la captura de una amplia gama de experiencias y perspectivas.

Instrumentos

En el marco de esta investigación, se utilizará un cuestionario sociodemográfico diseñado para recopilar información relevante sobre los participantes. Este cuestionario abordará aspectos como la edad, estado civil, identidad de género, lugar de residencia, estatus socioeconómico y específicamente para los jugadores un apartado relacionado al uso del videojuego League of Legends.

La operacionalización de variables vinculadas al uso del videojuego se llevará a cabo considerando indicadores como Frecuencia de juego, tiempo dedicado, estilo jugado, rol

principal, división/rango máximo obtenido y partidas totales. Cada una con opciones de respuestas específicas, visualizables en anexo.

Con el objetivo de proporcionar definiciones operacionales claras y alineadas con la literatura especializada, se adoptarán las conceptualizaciones propuestas por Back et al. (2013) para los términos clave "admiración narcisista" y "rivalidad narcisista". En este contexto, "admiración narcisista" se conceptualiza como la tendencia de los individuos a buscar admiración y reconocimiento constante de los demás, mientras que "rivalidad narcisista" se referirá a la disposición competitiva y la necesidad de superar a los demás para mantener o aumentar la propia autoestima.

La operacionalización de estas definiciones se llevará a cabo mediante la aplicación del Cuestionario de Rivalidad y Admiración Narcisista (NARQ) desarrollado por Back et al. (2013). Este instrumento, traducido y adaptado al español por Doroszuk et al. (2019), ha sido validado por Chaustre (2021), quien realizó una aproximación psicométrica del cuestionario en la adaptación en español, demostrando evidencias de validez y confiabilidad. La versión utilizada en esta investigación es la adaptada por Chaustre (2021), la cual ha mostrado coeficientes alfa de Cronbach adecuados tanto para admiración (mínimo $\alpha = .78$; máximo $\alpha = .84$) como para rivalidad (mínimo $\alpha = .81$; máximo $\alpha = .85$). Estos resultados respaldan la idoneidad del NARQ para ser empleado en la presente investigación, ya que presenta evidencias sólidas de confiabilidad en el contexto de la población objetivo.

Procedimiento

El procedimiento de la investigación consta de varias etapas. En primer lugar, se realizará la selección de participantes a través de un muestreo intencional, abarcando jugadores de League of Legends en Buenos Aires, Argentina, y otras provincias del país. Se incluirán participantes mayores de 16 años. La captación se llevará a cabo mediante publicaciones y mensajes en plataformas web especializadas, foros y redes sociales distribuidas durante el mes de enero de 2024. Los potenciales participantes recibirán información detallada sobre el estudio y sus objetivos, otorgando su consentimiento informado de manera electrónica para participar en la investigación.

La adaptación digital del consentimiento informado y las escalas se ejecutó a través de Formularios de Google. Se adoptaron estrategias publicitarias en Instagram y Facebook, siguiendo las recomendaciones de la literatura (Iannelli et al., 2018). Además, en este último, se notificó a grupos relacionados con videojuegos sobre la investigación (Kosinski et al., 2015; Rife et al., 2016; Shaver et al., 2019; Welch, 2020).

Una vez obtenido el consentimiento, los participantes completarán un cuestionario sociodemográfico que recopiló información básica, como edad, estado civil, identidad de género, país de residencia, estatus socioeconómico y patrones de uso de videojuegos. Este cuestionario proporcionará datos contextuales para el análisis posterior.

Posteriormente, los participantes responderán al Cuestionario de Rivalidad y Admiración Narcisista (NARQ), siguiendo las definiciones operacionales establecidas por Back et al. (2013) para los términos clave "admiración narcisista" y "rivalidad narcisista". La escala de respuesta tipo Likert irá de 1 (totalmente en desacuerdo) a 6 (totalmente de acuerdo).

Finalmente, una vez recopilados los datos, se llevará a cabo un análisis estadístico que incluirá medidas descriptivas, y pruebas de comparación entre grupos. Se emplearán técnicas estadísticas apropiadas para realizar la comparación entre los rasgos

narcisistas y el uso de videojuegos con el fin de examinar posibles diferencias entre jugadores y no jugadores.

Este procedimiento garantiza una recopilación de datos rigurosa y ética, permitiendo un análisis detallado de la relación entre los rasgos narcisistas y el uso de videojuegos, específicamente en el contexto de los jugadores de League of Legends en Argentina.

Análisis de datos

Resultados

Los datos recopilados fueron procesados a través del software IBM-SPSS (Statistical Package For The Social Sciences), versión 26.0.

Inicialmente, se efectuó el análisis estadístico descriptivo al calcular la distribución de frecuencias en relación con las variables sociodemográficas: Edad, Zona de Residencia, Género, Nivel Educativo, Estado Civil, Situación Económica Auto-percibida, Juega League of Legends.

Como se aprecia en la Tabla 1, todos los 268 encuestados dieron su consentimiento para participar en la encuesta. En términos de residencia, la mayoría reside en AMBA Zona Sur con un 43,7%, seguido por la Ciudad Autónoma de Buenos Aires con un 32.1%, y AMBA Zona Oeste con un 10.4%. En cuanto al género, el 63.8% de los encuestados son masculinos, mientras que el resto son femeninos con 35.8% o no proporcionaron esta información con el 0.4%. En cuanto al nivel educativo, el más común entre los encuestados es universitario incompleto con un 48.9%, seguido por secundario completo con un 18.7% y universitario completo con un 16.4%. La mayoría de los encuestados están solteros con un 65.3%, pero también hay otros estados civiles presentes en la muestra como en pareja/casados con un 32.8%, divorciados/separados con un 1.1%, y viudos con un 0.7%. En términos de situación socioeconómica autopercibida, la mayoría de los encuestados pertenece

a la clase media con un 54.9%, seguido por la clase media-baja con un 31% y la clase media-alta con un 8.2%. Finalmente, en cuanto a los juegos, el 65.7% de los encuestados totales juega League of Legends, mientras que el 34.3% restante no juega este juego. (ver tabla 1).

Tabla 1.

Descripción de datos sociodemográficos de los encuestados

Variable	Valores	Fi	f%
Consentimiento	Si	268	100
	No	0	0
Edad Recodificada	Menos de 18	8	3.0
	De 19 a 30	207	77.2
	De 31 a 60	52	19.4
	Más de 60	1	0.4
Zona de Residencia	Ciudad Autónoma de Buenos Aires	86	32.1
	AMBA Zona Norte	17	6.3
	AMBA Zona Oeste	28	10.4
	AMBA Zona Sur	117	43.7
	Otras Provincias	20	7.5
Género	Masculino	171	63.8
	Femenino	96	35.8
	Prefiero no decirlo	1	0.4
Nivel Educativo	Secundario incompleto	9	3.4
	Secundario completo	50	18.7
	Terciario incompleto	9	3.4
	Terciario completo	23	8.6
	Universitario incompleto	131	48.9
	Universitario completo	44	16.4
	Doctorado incompleto	1	0.4
	Doctorado completo	1	0.4
Estado Civil	Soltero(a)	175	65.3
	Casado(a) / En pareja	88	32.8
	Separado(a) / Divorciado (a)	3	1.1
	Viudo(a)	2	0.7
Situación económica auto-percibida	Clase baja	16	6.0
	Clase media-baja	83	31
	Clase media	147	54.9
	Clase media-alta	22	8.2
Juega League of Legends	No lo juego	92	34.3
	Lo juego	176	65.7

Nota. N=268

En la tabla 2 se describen cualidades de una parcialidad de la muestra respecto al uso del videojuego League of Legends, conformada por 176 sujetos que representan el 65.7% de la muestra total. Respecto a la frecuencia de juego un porcentaje considerable del 24.3% juega algunas veces a la semana, un 20.5% juega casi todos los días, un 9.3% de los jugadores juega todos los días, demostrando un alto nivel de compromiso con el juego, un 9.0% de los jugadores juega menos de una vez a la semana, y un pequeño grupo del 2.6% juega una vez a la semana.

Respecto al tiempo dedicado al juego, se observa que el 28.0% de los jugadores dedica entre dos y tres horas al juego, el 20.9% dedica entre una y dos horas, el 12.3% dedica entre tres y cuatro horas y un pequeño grupo, el 3.0% de los jugadores, juega más de cuatro horas.

En relación al estado del juego en el que juegan con mayor frecuencia, el 36.2% de los jugadores juega principalmente en competiciones en la Grieta del Invocador, el 16.0% juega principalmente en *All Random All Mid*, el 11.2% juega principalmente en partidas casuales en la Grieta del Invocador, y un pequeño grupo, el 2.2% de los jugadores, juega principalmente en otros modos de juego.

Sobre la posición principal del jugador, un 16.8% prefiere la posición de soporte, el 11.2% prefiere la posición central (Mid), un 10.4% prefiere la jungla (Jg), un 9.0% prefiere ser el tirador (Adc), un 9.0% prefiere ser polivalente, y un 8.6% de los jugadores prefiere la posición superior (Top). También hay jugadores que son polivalentes, es decir, que no tienen una posición preferida.

En lo que respecta al rango máximo obtenido, el 16.8% tiene un rango de Oro, el 10.1% tiene un rango de Platino, el 9.7% tiene un rango de Diamante, el 7.5% tiene un rango de Esmeralda, el 4.9% tiene un rango de Maestro, el 3.7% de los jugadores no tiene un rango,

el 1.9% tiene un rango de Hierro, el 1.5% tiene un rango de Bronce, el 0.7% tiene un rango de Gran Maestro, y el 0.4% tiene un rango de Retador (Challenger).

Finalmente, con respecto al total de partidas jugadas, el 11,9% jugaron de 1000-2000 partidas, un 10.4% jugo de 2000-3000 partidas, un 10.1% ha jugado más de 5000 partidas, otros 10.1% han jugado entre 100-1000 partidas, el 7.8% ha jugado entre 3000 y 4000 partidas, el 3.4% ha jugado entre 4000 y 5000 partidas, y el 1.9% de los jugadores ha jugado menos de 100 partidas.

Tabla 2.

Estadística descriptiva de la operacionalización del videojuego

Variable	Valores	Fi	f%
Frecuencia de Juego	Menos de una vez a la semana	24	9.0
	Una vez a la semana	7	2.6
	Algunas veces a la semana	65	24.3
	Casi todos los días	55	20.5
	Todos los días	25	9.3
Tiempo Dedicado	Menos de una hora	4	1.5
	Entre una y dos horas	56	20.9
	Entre dos y tres horas	75	28.0
	Entre tres y cuatro	33	12.3
	horas Más de cuatro	8	3.0
	horas		
Estilo de Juego mayormente jugado		97	36.2
	Competitivo en grieta del invocador	30	11.2
	Casual en la grieta del invocador	43	16.0
	ARAM	6	2.2
	Otro		
Posición principal del jugador		23	8.6
	Top (superior)	28	10.4
	Jg (jungla)	30	11.2
	Mid (central)	24	9.0
	Adc (tirador)	45	16.8
	Supp (soporte)	26	9.7
	Polivalente		

Rango máximo obtenido	Sin Rango (Unranked)	10	3.7
	Hierro	5	1.9
	Bronce	4	1.5
	Plata	23	8.6
	Oro	45	16.8
	Platino	27	10.1
	Esmeralda	20	7.5
	Diamante	26	9.7
	Maestro	13	4.9
	Fran Maestro	2	0.7
	Retador (Challenger)	1	0.4
Partidas Totales	Menos de 100	5	1.9
	100-1000	27	10.1
	1000-2000	32	11.9
	2000-3000	28	10.4
	3000-4000	21	7.8
	4000-5000	9	3.4
	Más de 5000	54	10.1

Nota. N=176 (Jugadores)

En el análisis de los datos recopilados, se llevó a cabo un exhaustivo examen de los "Rasgos de Admiración" y "Rivalidad" entre jugadores y no jugadores de League of Legends, así como un desglose por diversos subgrupos. En términos de distribución, se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para calcular la distribución de las variables. Se observaron patrones normales y anormales en "Admiración" y "Rivalidad". Para la variable "Admiración", la distribución fue normal, mientras que para "Rivalidad", se encontró una distribución anormal. (Tabla 3)

Para efectuar comparaciones entre los grupos, se seleccionaron pruebas específicas en función de la distribución de los datos. En el caso de una distribución normal, como fue el caso de la variable "Admiración", se optó por la prueba T de Student para la comparación de dos grupos, mientras que si eran tres o más grupos se implementó la prueba F de ANOVA.

En contraposición, cuando la distribución de los datos no se ajustaba a una forma normal, como en el caso de la variable "Rivalidad", se recurrió a la prueba U de Mann-

Whitney para la comparación de dos grupos. En situaciones que involucran tres o más grupos con distribución anormal, la elección fue la prueba de H de Kruskal-Wallis.

Esta metodología permitió adaptar las pruebas estadísticas según la naturaleza de la distribución de los datos, garantizando así la idoneidad de los métodos empleados para las comparaciones específicas en cada contexto.

como la prueba F de ANOVA para "Admiración" y la prueba de Kruskal-Wallis para "Rivalidad", teniendo en cuenta la normalidad de la distribución

Primero, al evaluar la diferencia global entre jugadores y no jugadores en términos de "Rasgos de Admiración", se encontró que el valor p es 0.488, superando el umbral de 0.05. En consecuencia, no se dispone de suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula, indicando que no hay una diferencia estadísticamente significativa en los "Rasgos de Admiración" entre ambos grupos. Este resultado contradice la hipótesis inicial de que los jugadores podrían exhibir más "Rasgos de Admiración" que los no jugadores.

Similarmente, al analizar la "Rivalidad" entre los dos grupos, el valor p obtenido fue 0.058, también superior a 0.05. Esto implica que no hay pruebas suficientes para concluir que existe una diferencia significativa en los "Rasgos de Rivalidad" entre jugadores y no jugadores de League of Legends.

Al profundizar en subgrupos específicos, se realizaron comparaciones entre roles, divisiones máximas obtenidas, estilos de juego, género, nivel educativo, nivel socioeconómico autopercibido. En ninguna de estas categorías se encontraron diferencias significativas en los niveles de "Admiración" y "Rivalidad". Por ejemplo, al analizar por roles, los valores p para "Admiración" y "Rivalidad" fueron 0.075 y 0.139 respectivamente, indicando que no hay diferencias significativas en ambos casos. En todas estas comparaciones, los valores p superaron el umbral de 0.05, lo que lleva a la conclusión de que

No hay evidencia suficiente para afirmar que existen diferencias significativas en los niveles de "Admiración" y "Rivalidad" entre los subgrupos mencionados en la tabla 3.

En definitiva, los resultados apuntan a la falta de evidencia significativa para respaldar la hipótesis inicial de diferencias en "Admiración" y "Rivalidad" entre jugadores y no jugadores de League of Legends, así como entre diferentes subgrupos específicos.

Tabla 3.

Estadísticos comparación de grupos

Variable de agrupación	Variable de prueba	Prueba estadística	Valor P
Género	Admiración	T de Student	0.798
	Rivalidad	U de Mann Whitney	0.514
Nivel Educativo	Admiración	F de Anova	0.152
	Rivalidad	H de Kruskal Wallis	0.337
Estado Económico autopercibido	Admiración	F de Anova	0.325
	Rivalidad	H de Kruskal Wallis	0.556
Jugador/no Jugador	Admiración	T de Student	0.488
	Rivalidad	U de Mann Whitney	0.58
Rol de jugador	Admiración	F de Anova	0.075
	Rivalidad	H de Kruskal Wallis	0.139
Estilo de juego jugado	Admiración	F de Anova	0.962
	Rivalidad	H de Kruskal Wallis	0.660
División Máxima obtenida	Admiración	F de Anova	0.201
	Rivalidad	H de Kruskal Wallis	0.727
Tiempo Dedicado	Admiración	F de Anova	0.118
	Rivalidad	H de Kruskal Wallis	0.482
Partidas Totales	Admiración	F de Anova	0.514
	Rivalidad	H de Kruskal Wallis	0.554

Discusión

Los resultados sobre los rasgos de "Admiración" y "Rivalidad" en jugadores de League of Legends muestran tanto similitudes como diferencias con estudios anteriores. Contrariamente a algunas expectativas, no encontramos diferencias significativas entre jugadores y no jugadores, lo que contradice ciertos estudios que sugieren una conexión entre el narcisismo y el videojuego (Kim et al., 2008). Es posible que la naturaleza competitiva del entorno de League of Legends no influya significativamente en estos rasgos narcisistas.

La falta de diferencias significativas en "Admiración" y "Rivalidad" entre jugadores y no jugadores podría indicar que el tipo de juego o la comunidad no están tan fuertemente vinculados con estos rasgos como se ha sugerido en investigaciones previas (Çevik et al., 2021; Kim et al. 2008; Olejarnik & Romano, 2023). Podría ser que otros factores, como la personalidad individual o la motivación para jugar, influyan más en los rasgos narcisistas que las características específicas del juego.

Al examinar subgrupos como roles, divisiones máximas y estilos de juego, no se encontraron diferencias significativas. Esto sugiere que las características específicas del juego y la forma en que los jugadores participan en él no parecen influir en los rasgos narcisistas.

Reconocemos que la elección geográfica específica realizada en Argentina y la naturaleza de la muestra podrían limitar la generalización de nuestros resultados a otras poblaciones con características culturales distintas, no contempladas en esta investigación. Además, las características únicas de League of Legends podrían no ser extrapolables a otros géneros de videojuegos. Futuras investigaciones deberían considerar un enfoque más diversificado y culturalmente inclusivo.

Como mencionamos no pretendemos generalizar resultados en esta investigación, sino contribuir al vacío teórico existente manifestado por diversos autores. (Potard et al. 2019; Kim et al., 2008; Suárez 2019).

Conclusión

En conclusión, los hallazgos no respaldan la idea de que los jugadores de League of Legends exhiben mayores niveles de "Admiración" y "Rivalidad" en comparación con los no jugadores. Estos resultados desafían las suposiciones comunes sobre la relación entre el narcisismo y los videojuegos.

Este estudio contribuye al campo al desafiar la noción de que los videojuegos, especialmente aquellos de naturaleza competitiva como League of Legends, están inherentemente vinculados a rasgos narcisistas. La falta de diferencias significativas entre jugadores y no jugadores sugiere que otros factores deben considerarse al explorar esta relación.

Las implicaciones prácticas de estos hallazgos aportan a la percepción pública de los videojuegos y desafiar los estereotipos negativos. Además, destacamos la importancia de considerar factores individuales y contextuales al abordar el tema del narcisismo en el contexto de los videojuegos.

Se recomienda una replicación de este estudio en diferentes contextos culturales y con muestras más diversas y amplias. Explorar otras variables, como la motivación para jugar y la personalidad individual, podría proporcionar una comprensión más completa de la relación entre el narcisismo y los videojuegos.

En definitiva, este estudio desafía percepciones comunes y destaca la necesidad de abordar la complejidad de la relación entre el narcisismo y los videojuegos. Invitamos a futuras investigaciones a continuar explorando este tema para enriquecer nuestra comprensión de los factores que influyen en los rasgos narcisistas en contextos de juego.

Referencias

Acerbi, A. (2020). Evolución Cultural en el Área Digital. Oxford University Press.

Andrews, T.W., & McCann, S.J.H. (2022). The relation of geek culture engagement to narcissism and self-esteem: Potential roles of admiration, rivalry, status, and inclusion. Current Psychology: *A Journal for Diverse Perspectives on Diverse Psychological Issues, 41*(4), 1921–1935. 10.1007/s12144-020-00697-1

Apaza Rojas, D. B., & Guzmán Llontop, G. K. (2023). *Relación entre el uso excesivo de los videojuegos, agresividad y funcionalidad familiar en estudiantes del nivel secundario de San Juan de Lurigancho, 2022* [Tesis de grado].

Back, M. D., Küfner, A. C. P., Dufner, M., Gerlach, T. M., Rauthmann, J. F., & Denissen, J. J.A. (2013). Narcissistic admiration and rivalry: Disentangling the bright and dark sides of narcissism. *Journal of Personality and Social Psychology, 105*, 1013-1037. 10.1037/a0034431

Beck, A. T., & Freeman, A. (1995). *Terapia cognitiva de los trastornos de personalidad* (1a. ed.). Ediciones Paidós Ibérica.

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2022, September 6). *Narcissus*. *Encyclopedia Britannica*. https://www.britannica.com/topic/Narcissus-Greek-mythology

Castellà, R. (2004). El narcisismo como fracaso del conflicto estético: Apuntes desde la perspectiva post kleiniana. *Intercambios de Psicoanálisis, 13*, 31-35. http://intercanvis.es/articulos/13/art_n13_05R.html

Çevik, O., Koçak, O., Younis, M. Z., & Çevik, E. (2021). The Mediating Role of Gaming Disorder in the Effect of Narcissism on Happiness in Children. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*(13), 7137

Chaustre Jota, D. A. (2021). Adaptación al Español del "Five-Factor Narcissism Inventory-Short Form" (Ffni-Sf) en Estudiantes Universitarios Venezolanos. *Revista de investigación en psicología, 24*(2), 105-1241

Chaustre Jota, D. (2021). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Admiración y Rivalidad Narcisista (NARQ) en estudiantes universitarios de Venezuela. *Ciencias Psicológicas, 15*(2), e-2484. doi: https://doi.org/10.22235/cp.v15i2.2484

Doroszuk, M., Kwiatkowska, M. M., Torres‐Marín, J., Navarro‐Carrillo, G., Włodarczyk, A., Blasco‐Belled, A., ... & Rogoza, R. (2019). Construct validation of the Narcissistic Admiration and Rivalry Questionnaire in Spanish‐speaking countries: Assessment of the reliability, structural and external validity and cross‐cultural equivalence. *International Journal of Psychology, 55*(3), 413-424. doi: https://doi.org/10.1002/ijop.12595

Eidlin, M. Bernardi, R. (2016). Narcisismo de piel fina o vulnerable y narcisismo de piel gruesa o grandioso: similitudes y diferencias. *Revista Uruguaya De Psicoanálisis, 123*, 75-103.

Estanyol, E., Montaña, M. y Planells, A. (2019). Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico, 25*(1), 129-145. https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/6372

Fortunly. (s.f.). *Video Game Industry Statistics*. Fortunly. https://fortunly.com/statistics/video-game-industry-statistics/. Recuperado el 29 de julio de 2023.

Freud, S. (1980). Introducción al Narcisismo. En *Obras completas* (Vol. XIV, pp. V). Buenos Aires: Amorrortu. (Obra original publicada en 1914).

Garduño, J. (2020). La medición empírica del narcisismo: una síntesis de la investigación sobre su relación con rasgos y teorías de la personalidad. Universidad Iberoamericana (México). [Archivo PDF]. Recuperado de https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/03.Gardu%C3%B1o_8-1oa.pdf

González, P. C. (2020). Predicción de los estados de flow según la personalidad en jugadores amateurs de deportes electrónicos. Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina, 66(1), 31-37. Recuperado de https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/168510

Hornblower, S. (2016). Narcissus. En *Oxford Research Encyclopedia of Classics*. Recuperado de https://oxfordre.com/classics/display/10.1093/acrefore/9780199381135.001.0001/acrefore-9780199381135-e-4334;jsessionid=2AE2188D82F8907E6F03EF4040C71D00

Hoz Espinosa, L. de la (2020). *¿Cómo se hace un narcisista? Orígenes del narcisismo en niños y adolescentes* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Pontificia Comillas.

IBM Corp. Released 2017. IBM SPSS Statistics for Windows, Version 25.0. Armonk, NY: IBM Corp.

Iannelli, L., Giglietto, F., Rossi, L., & Zurovac, E. (2018).*Facebook digital traces for survey research: assessing the efficiency and effectiveness of a facebook ad–based procedure for recruiting online survey respondents in niche and difficult-to-reach populations.* Social Science Computer Review, 38(4), 462-476. https://doi.org/10.1177/0894439318816638

Jordan-Muinos, F., & Simkin, H. (2023). Evidencias de validez de la Escala Corta de Fluidez (FSS) en videojugadores argentinos [Validation of the Flow Short Scale

(FSS) in Argentinian gamers]. Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento, 15(1), 1-12. Recuperado de ResearchGate.

Moscardi, R. (2018). Videojuegos y habilidades cognitivas [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad de Psicología y Psicopedagogía. Disponible en: http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgibin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=videojuegos-habilidades-cognitivas-moscardi [Fecha de consulta: 30 de julio de 2023]

Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits.* European Psychiatry, 23(3), 212–218. https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010

Knorr, C. (2020, 2 de diciembre). *How video games can help kids socialize. National Geographic*

Klein, M. (1988). *Los orígenes de la transferencia. Obras completas.* Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original publicado en 1952).

Kohut, H. (1989). *Análisis del self: El tratamiento psicoanalítico de los trastornos narcisistas de la personalidad.* Buenos Aires: Amorrortu. (Obra original publicada en 1971)

Kosinski, M., Matz, S. C., Gosling, S. D., Popov, V. & Stillwell, D. (2015). Facebook as a *Research Tool for the Social Sciences: Opportunities, Challenges, Ethical Considerations, and Practical Guidelines.American Psychological Association,* 70(6), 543-556. https://doi.org/10.1037/a0039210

Kowal, M., Conroy, E., Ramsbottom, N., Smithies, T., Toth, A., & Campbell, M. (2021). *Gaming Your Mental Health: A Narrative Review on Mitigating Symptoms of Depression and Anxiety Using Commercial Video Games.* JMIR Serious Games, 9(2), e26575

League of Legends. (2023). *Cómo jugar.* Recuperado el 19 de diciembre de 2023, de https://www.leagueoflegends.com/es-es/how-to-play/

Luque Sortija, S., & Mamani Tito, G. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas de la provincia de Huancané – Puno* [Tesis de grado].

Olejarnik, S. Z., & Romano, D. (2023). *Is playing violent video games a risk factor for aggressive behaviour? Adding narcissism, self-esteem and PEGI ratings to the debate.* Frontiers in Psychology, 14, 1155807

Pérez, J. y Gardey, A. (2021). *Videojuego*. Definición de. Recuperado de https://definicion.de/videojuego/

Potard, C., Henry, A., Boudoukha, A.-H., Courtois, R., Laurent, A., Lignier, B., & Kern, L. (2019). *Video game players' personality traits: An exploratory cluster approach to identifying gaming preferences.* Psychology of Popular Media Culture, 9(4), 499–512. https://doi.org/10.1037/ppm0000245

Raskin, R., & Terry, H. (1988). *A Principal-Components Analysis of the Narcissistic Personality Inventory and Further Evidence of Its Construct Validity*. Journal of Personality and Social Psychology, 54, 890-902. - References - Scientific Research Publishing. (s. f.). https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1461557

Real Academia Española. (s.f.). *Narcisismo*. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 29 de julio de 2023.

Rife, S. C., Cate, K. L., Kosinski, M., & Stillwell, D. (2016). *Participant recruitment and data collection through Facebook: the role of personality factors. International Journal of Social Research Methodology,* 19(1), 69-83. https://doi.org/10.1080/13645579.2014.957069

Shaver, L. G., Khawer, A., Yi, Y., Aubrey-Bassler, K., Etchegary, H., Roebothan, B., Asghari, S., & Wang, P., P. (2019). *Using Facebook advertising to recruit representative samples: Feasibility assessment of a cross-sectional survey. Journal of Medical Internet Research,* 21(8), e14021. https://doi.org/10.2196/14021

Statista. (2023, agosto). *Twitch: juegos más populares por todas las vistas de tiempo.* Recuperado el 6 de diciembre de 2023, de https://www.statista.com/statistics/1133004/twitch-all-time-viewers-games/

Statista. (s.f.). *Number of PC gamers worldwide in 2021*, by platform. Statista. https://www.statista.com/statistics/748072/number-pc-gamers-world-platform/. Recuperado el 29 de julio de 2023.

Suárez, J. G. (2019). *Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social autopercibido. Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico*, 4(1), 1-10

Vargas López, M. I. (2008). *Influencia de los Videojuegos en la Personalidad. Proyecto de innovación Educativa PIE07-084 subvencionado por el Servicio de innovación Educativa y el Servicio de Enseñanza Virtual y Laboratorio Tecnológicos de la Universidad de Málaga* (p. 125). Recuperado de http://www.lcc.uma.es/~afdez/ACTAS_MATVI_2008.pdf#page=125

Welch, T.D. (2020). *Is Facebook a viable recruitment tool?* Nurse Researcher, 28(2), 9-13. https://doi.org/10.7748/nr.2019.e1682

Witt, E. A., Massman, A. J., & Jackson, L. A. (2011). *Trends in youth's videogame playing, overall computer use, and communication technology use: The impact of self-esteem and the Big Five personality factors.* Computers in Human Behavior, 27(2), 763-769.

Zaquinaula, A. S. E., & Paladines, P. C. M. (2023). *Relación entre videojuegos y violencia en adolescentes: Revisión bibliográfica y planteamiento de programa de prevención* [Tesis de grado]. Universidad Católica de Cuenca.

Anexo

CONSENTIMIENTO INFORMADO:

Dejo constancia de que he sido debidamente informado/a acerca de la investigación académica en la que se me ha invitado a participar. Soy consciente de mi decisión de colaborar voluntariamente y estoy al tanto de que los objetivos de esta investigación son puramente académicos, y por lo tanto, no se proporcionarán devoluciones individuales sobre los resultados. Opción 1: SI Opción 2:NO

CUESTIONARIO SOCIODEMOGRÁFICO:

1. Edad: Respuesta escrita en forma de número.

2. Zona de Residencia: Seleccione una opción: Ciudad Autónoma de Buenos Aires; Norte del Area metropolitana de Buenos Aires (AMBA ZONA NORTE); Oeste del Area metropolitana de Buenos Aires (AMBA ZONA OESTE); Sur del Area metropolitana de Buenos Aires (AMBA ZONA SUR); Catamarca; Chaco; Chubut; Córdoba; Corrientes; Entre Ríos; Formosa; Jujuy; La Pampa; La Rioja; Mendoza; Misiones; Neuquén; Río Negro; Salta; San Juan; San Luis; Santa Cruz; Santa Fe; Santiago del Estero; Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur; Tucumán.

3. ¿Cuál es su identidad de género actual? Seleccione una opcion: Masculino; Femenino; Otro; Prefiero no decirlo

4. Nivel Educativo: Seleccione una opción: Primario incompleto; Primario Completo; Secundario incompleto; Secundario completo; Terciario incompleto; Terciario completo; Universitario incompleto; Universitario completo; Doctorado incompleto; Doctorado completo.

5. Estado Civil: Seleccione una opción: Soltero(a); Casado(a) / En pareja; Separado(a)/Divorciado(a); Viudo(a).

6. ¿Cuál diría que es su estado socioeconómico o situación económica autopercibida actual? Seleccione una opción: Clase baja; Clase media-baja; Clase media; Clase media-alta; Clase alta.

7. ¿Juega al videojuego League Of Legends? Seleccione una opción: No lo juego; Lo juego.

CUESTIONARIO VIDEOJUEGO LEAGUE OF LEGENDS

En este apartado se busca recopilar información sobre el uso del videojuego. Por favor, tómate el tiempo necesario para responder a cada pregunta de la manera más precisa y honesta posible. Todas tus respuestas serán confidenciales y solo se utilizarán con fines de investigación. Recuerda que no hay respuestas correctas ni incorrectas.

1. ¿Con qué frecuencia juegas a League of Legends? Seleccione una opción: Menos de una vez a la semana; Una vez a la semana; Algunas veces a la semana; Casi todos los días; Todos los días.

2. Aproximadamente ¿Cuanto tiempo sueles dedicar a jugar a League of Legends cada vez que lo haces? Seleccione una opción: Menos de una hora; Entre una y dos horas; Entres dos y tres horas; Entre tres y cuatro horas; Más de cuatro horas.

3. ¿Qué estilo sueles jugar más? Seleccione una opción: Competitivo en grieta del invocador (Ranked); Casual en la grieta del invocador (Normales); ARAM; Otro.

4. Rol preferido a la hora de jugar. Seleccione una opción: Top (superior); Jg (jungla); Mid (central); Adc (tirador); Supp (soporte); Polivalente.

5. División/Rango máximo obtenido. Seleccione una opción: Sin Rango (Unranked); Hierro; Bronce; Plata; Oro; Platino; Esmeralda; Diamante; Maestro; Gran Maestro; Retador (Challenger).

6. Aproximadamente ¿Cuántas partidas totales has jugado en League of Legends? Seleccione una opción: Menos de 100; 100-1000; 1000-2000; 2000-3000; 3000-4000; 4000-5000; Más de 5000.

CUESTIONARIO ADMIRACIÓN Y RIVALIDAD

A continuación, deberá responder un cuestionario desarrollado para evaluar los elementos asociados a las estrategias de rivalidad y admiración.

Encontrarás una serie de afirmaciones que las personas a veces usan para describirse a sí mismas. Por favor, lee cada afirmación y selecciona la opción que mejor refleje cuánto estás de acuerdo o en desacuerdo con ella. Las opciones varían desde ‘Completamente en desacuerdo’ hasta ‘Completamente de acuerdo’. Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas. Por favor, responde con sinceridad y ten en cuenta que todas tus respuestas serán confidenciales y se utilizarán únicamente con fines de investigación.

1. Soy magnífico; 2. Algún día seré famoso; 3. Muestro a los demás lo especial que soy; 4. Me molesta cuando otra persona me roba el protagonismo; 5. Disfruto mucho de mis éxitos; 6. Disfruto en secreto de los fracasos de mis rivales; 7. Suelo ser capaz de atraer la atención

de los demás hacia mí mismo durante una conversación; 8. Merezco que me consideren una gran persona; 9. Quiero que mis rivales fracasen; 10. Disfruto cuando alguien es inferior a mí; 11. Suele molestarme que me critiquen; 12. Me cuesta soportar que otra persona sea la protagonista de un evento; 13. La mayoría de la gente no conseguirá nada; 14. Los demás no valen nada; 15. Ser una persona muy especial me da mucha fuerza; 16. Puedo ser el centro de atención gracias a mis excelentes aportaciones; 17. La mayoría de la gente son perdedores de alguna forma; 18. En general, se me da muy bien tratar con los demás.