

Videojuegos, funcionamiento ejecutivo y atención plena: estudio exploratorio comparativo entre jugadores y no jugadores de *League of Legends* (pp. 403-420)

Carlos Valiente-Barroso^{1,2}, Anna Vázquez-Peña³ y Marta Martínez-Vicente^{4,5}

¹Universidad Villanueva; ²Universidad Europea Miguel de Cervantes; ³Ikki Psicología;

⁴Universidad Isabel I; ⁵Universidad Internacional de la Rioja (España)

Estudios previos han evidenciado que jugar a *League of Legends* (LoL) mejora ciertas capacidades y habilidades que pueden ser entrenadas. El objetivo de este estudio fue analizar la relación y el carácter predictivo del funcionamiento ejecutivo en la atención plena (*mindfulness*) disposicional en una muestra compuesta de jugadores y no jugadores de LoL. Los resultados reflejan que los jugadores presentan una menor capacidad para focalizar actividades del momento presente en su vida diaria, una mayor ausencia de juicio y una menor predisposición que los no jugadores a proceder con atención plena. En este grupo se aprecia una tendencia mayor a presentar problemas relacionados con el control emocional, el control ejecutivo y el posible desarrollo de síntomas prefrontales. Se concluye que LoL es un videojuego que requiere de la utilización de muchas capacidades cognitivas, entre ellas la alta demanda sobre las funciones ejecutivas del usuario, factor que parece interferir con la capacidad de atención plena más allá de la pantalla. Esto indica una posible vulnerabilidad en los jugadores a presentar con mayor probabilidad síntomas prefrontales.

<https://doi.org/10.51668/bp.8324210s>