



UNIVERSIDAD
PRIVADA
DEL NORTE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de Psicología

“ANÁLISIS DE LOS TIPOS DEL
COMPORTAMIENTO TÓXICO EN LOS
JUGADORES DEL VIDEOJUEGO LEAGUE OF
LEGENDS ENTRE LOS AÑOS 2010 – 2019: UNA
REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA
CIENTÍFICA”

Trabajo de investigación para optar al grado de:

Bachiller en Psicología

Autor:

Michael Francisco Rodriguez Rodriguez

Asesor:

Mg. Raquel Tello Cabello

Lima - Perú

2020

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico a tres personas que son muy importantes en mi vida, mi mamá, mi tía Margarita y mi primo Diego, gracias a ellos que han sido mi inspiración día a día.

Así mismo, también a mi grupo de amigos MEG, que gracias a ellos guardo recuerdos muy felices, donde las risas y los enojos es lo que más destaca, ahora somos hermanos, hemos traspasamos fronteras.



AGRADECIMIENTO

Agradezco a los docentes que sin su sacrificio y perseverancia el conocimiento no existiría. Un agradecimiento especial a la profesora Mg. Raquel Tello por su ayuda durante este proceso.

Tabla de contenido

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO	3
ÍNDICE DE TABLAS	5
ÍNDICE DE FIGURAS.....	6
RESUMEN.....	7
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA.....	11
CAPÍTULO III. RESULTADOS	14
CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS.....	30

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	14
Tabla 2	15
Tabla 3	18
Tabla 4	20
Tabla 5	20
Tabla 6	21
Tabla 7	22

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	13
Figura 2.....	21
Figura 3.....	23

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar los tipos de comportamiento tóxico que existen en los jugadores del videojuego League of Legends, durante los años 2010 – 2019. Para ello se realizó una revisión sistemática de 25 investigaciones científicas de las cuales 14 se alinean al objetivo planteado. Cabe señalar que existen pocas páginas online o bibliotecas virtuales con acceso a este tema, lo cual limitaba la búsqueda. Las bases de datos que se utilizaron han sido ResearchGate, Dialnet y ACM Digital Library. Por otro lado, no se consideraron artículos que no estaban dentro del año planteado.

En la actualidad investigaciones sobre el tema, análisis de los tipos de comportamiento tóxico dentro del videojuego League of Legends, existen pocas investigaciones, al ser una temática nueva que recién se está dando a resaltar, solo autores que han vivido la experiencia de juego, han realizado estudios sobre este, permitiendo conocer poco a los psicólogos o personas interesadas en el tema, como la toxicidad y/o cyberbullying ha llegado hasta los lugares menos esperados.

En las investigaciones seleccionadas, el instrumento de recolección de datos más utilizado fue el Tribunal LoL Base Data, mientras que en los años que hubo mayores investigaciones fueron los años 2014, 2015 y 2018. En general, estos datos son elementos importantes para la investigación, puesto que ayuda a armar y dar a conocer que ahora con las nuevas tecnologías, se puede realizar más estudios sobre este tema.

PALABRAS CLAVES: Comportamiento Tóxico, League of Legends, Tipos de comportamiento, Cyberbullying, Videojuegos

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

En el presente estudio se realizó un análisis de los tipos de comportamiento tóxico que existen en los jugadores del videojuego League of Legends.

La toxicidad se puede definir como un malestar psicológico provocado en las personas produciendo un problema en la autoestima y bienestar emocional. (Adinolf, S. & Turkey, S. 2018). Así mismo, Neto, Yokoyama & Becker (2017) definen la toxicidad como un comportamiento que afecte negativamente las experiencias de otros jugadores.

Märtens, Shen, Iosup & Kuipers, F. (2015) realizaron un estudio, en el cual afirman que la toxicidad es alimentada por la inherente competitividad y los sistemas de emparejamiento de los juegos MOBA (Multiplayer Online Battle Arena.) Así mismo, Blackburn & Kwak (2014) confirman estos estudios, ya que se observó que dentro de las partidas clasificatorias de los videojuegos MOBA se producen este comportamiento toxico debido a la alta competitividad, es decir mientras que otras personas toman al videojuego para relajarse, mientras que otras ven este como algo que podría cambiar su vida si es que no logra ganar. De esta manera de Carvalho & da Rocha (2016) identifican que los diferentes términos de toxicidad que se dan dentro de las partidas son el racismo, prejuicios, insultos indirectos, etc.

La revisión sistemática se realizó con el interés de una problemática actual que a través de los años ha estado surgiendo con más fuerza mediante una comunidad virtual llamada “gamers”, que se desarrolla en todo el mundo, la mayoría de los estudios realizados, son en las comunidades de Europa y Asia, lamentablemente no existen artículos en la comunidad de los servidores del videojuego League of Legends, es por ello el interés en este tema, a través de revistas virtuales de videojuegos se evidencia que hay mayor toxicidad es el servidor de Latinoamérica del Sur que compete a los países de Perú, Chile, Bolivia, Uruguay y Argentina, mientras que en los otros servidores nombrados como: Latinoamérica del Norte (LAN), Europa del Este (EUW), Brasil (BR), Europa Nórdica y Este (EUNE), Japón (JP), Norteamérica (NA), Rusia (RU), Turquía (TR) Y República de Corea (KR)

también existen este tipo de toxicidad, pero en menor grado. Esta comunidad virtual va creciendo a un ritmo bastante acelerado, mediante la evolución de las nuevas tecnologías, que han hecho posible encontrarnos con personas a miles de kilómetros de distancia con una sola llamada, un mensaje, una partida de videojuego, las notificaciones de los acontecimientos mundiales con un solo click, las actividades de nuestras amistades, etc. Como menciona Bauman (2007) vivimos en un mundo donde no existe lugar para las ilusiones utópicas, donde nadie se detiene a contemplar esos pensamientos, donde simplemente el humano vive el momento y lo que vale es el acto.

Existen varios artículos sobre el tema planteado, pero son muy pocos los que tienen relevancia dentro del desarrollo de mi tema. También es importante que los investigadores de estos artículos sean jugadores de estos videojuegos, que sirve para tener una mejor noción de lo que se está hablando y observar cómo el mundo de los videojuegos tiende a absorber a los jugadores, alejándolos de la realidad en la que se vive, dando como resultado el abandono de los pendientes y todo lo que tiene a su alrededor.

Dentro del videojuego, existe una línea competitiva profesional, donde la toxicidad también ha llegado a ser un punto crítico para la conformación de equipos, es por ello, que en el ámbito profesional de los Esports (Electronic Sports) Adinolf & Turkey (2018) exploran principalmente los comportamientos tóxicos dentro del rubro de los Esports investigando como los jugadores perciben y manejan la toxicidad dentro del juego profesional, a través de sus coach y psicólogos que tienen dentro del equipo el cual pertenecen.

Para el inicio de la investigación, se planteó como pregunta ¿Qué tipos de comportamiento tóxico existen en los jugadores del videojuego League of Legends, entre los años 2010 - 2019?, teniendo problemas específicos a) ¿Qué instrumentos de recolección de datos fueron usados en los artículos científicos para obtener sus resultados?; b) ¿Cuáles han sido los países con más investigaciones sobre el comportamiento tóxico?: c) ¿En qué año se realizaron más investigaciones sobre el comportamiento tóxico?

Para responder la pregunta de investigación, me planteé como objetivo, analizar los tipos de comportamiento tóxico de los jugadores del videojuego League of Legends entre

los años 2010 – 2019, siendo los objetivos específicos: a) Identificar que instrumentos fueron utilizados para la recolección de datos; b) Mencionar que países tienen más investigaciones sobre el comportamiento tóxico; c) Identificar en que año se realizaron más investigaciones sobre el comportamiento tóxico.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

La revisión sistemática es una aplicación de pericias y tácticas que detienen la producción de sesgos al reunir, analizar críticamente y esquematizar todos los estudios científicos relevantes acerca de un tema (Sánchez-Meca, 2010). En el trabajo actual, se revisó material empírico sobre los trabajos desarrollados en el comportamiento toxico.

Los artículos con los que se trabajaron fueron principalmente extraídos de revistas electrónicas (ResearchGate, Redalyc, Google Scholar, ACM Digital Library y el Repositorio de Investigación de la Universidad de Sevilla), que usaban el idioma español e inglés, siendo necesario estudios que abarcaran el área del comportamiento toxico.

La estrategia empleada para la búsqueda de información, comprendió en el uso de palabras clave como “Comportamiento toxico”, “Toxic Behavior”, “Online Games”, “Comunidades virtuales”, “Cyberbullying” “League of Legends”.

Finalmente se han incluido para esta revisión 14 estudios, mediante el siguiente procedimiento: Se ubicaron 25 publicaciones seleccionadas en las bases de datos electrónicas tales como: ResearchGate, Redalyc, Google Scholar, ACM Digital Library y el Repositorio de Investigación de la Universidad de Sevilla.

Por consecuencia se excluyeron 8 artículos, puesto que el objetivo no estaba relacionado con el tema de investigación. Luego se excluyó 3 estudios más, por la antigüedad de la investigación. Por lo que quedaron solo 14 estudios relevantes para la revisión sistemática. Por último, todos los artículos trabajados en el presente estudio fueron revisados y esquematizados independientemente por el estudiante, quien realizo revisiones previas y luego lecturas detalladas de las mismas.

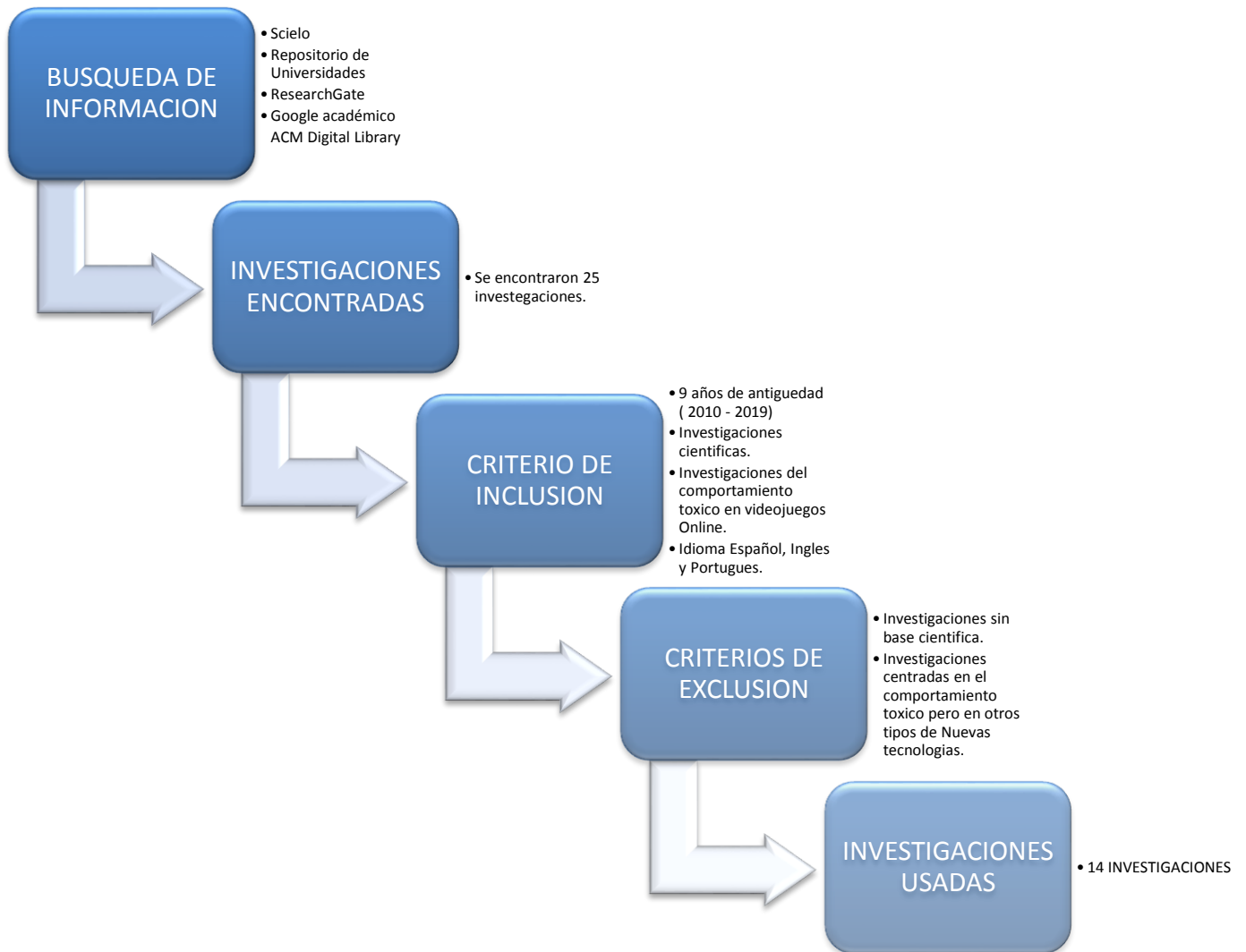
Para poder llevar a cabo una adecuada búsqueda de artículos científicos, el estudio se basó en las recomendaciones de Carbajal (2004), el cual postula una guía para realizar un buen análisis crítico de las publicaciones científicas, la cual está compuesta por 8 pasos esenciales:

1. Título del trabajo, autores e introducción
2. Evaluación de la originalidad del estudio
3. Evaluación de la población estudiada
4. Evaluación del diseño del estudio
5. Evaluación de los posibles sesgos
6. Evaluación del doble ciego
7. Evaluación de los métodos estadísticos utilizados
8. Evaluación de los resultados y de las conclusiones

Por otro lado, los resultados obtenidos a partir del análisis crítico propuesto por Carbajal (2004), fueron sistematizados en una base de datos elaborados en Excel, la cual se basa en los siguientes criterios: Autor, título de la investigación, palabras de búsqueda utilizadas, base de datos en la cual el artículo fue encontrado, objetivo de la publicación, metodología, instrumentos de recolección, estadística utilizada para el análisis de datos y análisis críticos de la investigación (aportes y sesgos encontrados).

Obteniendo como resultado un total de 14 artículos seleccionados, los cuales se alienaban al objetivo y pregunta de investigación.

Figura 1
Proceso de selección



Fuente: Elaboración propia (2020)

CAPÍTULO III. RESULTADOS

En esta revisión se comprobó que existen 14 artículos en las cuales se encuentra como se desenvuelven tóxicamente los jugadores dentro del videojuego llamado LoL, cual es el tipo de toxicidad que utilizan frecuentemente para este tipo de actos y como se manifiesta este tipo de comportamiento, los presentes artículos fueron encontrados y verificados en diferentes base de datos electrónicas como ResearchGate, Redalyc, Google Scholar, ACM Digital Library y el Repositorio de Investigación de la Universidad de Sevilla.

Tabla 1

Análisis y clasificación de las investigaciones.

Bases de Datos	Artículos descartados	Artículos utilizados
ResearchGate	7	10
Redalyc	2	0
Dialnet	0	1
ACM Digital Library	1	2
Repositorio de Investigación de la Universidad de Sevilla	1	0
Universidade Tuiuti do Paraná	0	1
Total	11	14

Fuente: Elaboración propia (2020)

Como ya mencionado anteriormente se llegaron a excluir 8 artículos, ya que no estaban relacionadas con el objetivo del tema de investigación, mientras que 3 artículos que se decidieron excluir, fue de la base de datos de Redalyc, ResearchGate y Repositorio de

Investigación de la Universidad de Sevilla puesto que mantenía una antigua mayor a los 9 años, quedando como resultado final 14 artículos para nuestro análisis.

Tabla 2

Artículos de investigación incluidos en base a los criterios calidad de Carbajal (2004)

Nº	Base de datos	Accesibilidad	Autores	Título	País	Año	Inclusión
1	ResearchGate	ResearchGate	Chisholm, J. F	Review of the status of cyberbullying and cyberbullying prevention. Journal of Information Systems Education	USA	2014	Está alineado al objetivo
2	ResearchGate	ResearchGate	Murnion, S. & Buchanan, W. & Smales, A. & Russell, G.	Machine learning and semantic analysis of in-game chat for cyber bullying.	Escocia	2018	Está alineado al objetivo
3	ACM Digital Library	dl.acm.org	Blackburn, J. & Kwak, H	STFU NOOB! predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games.	USA	2014	Está alineado al objetivo
4	Dialnet	Dialnet	Bertran, E., & Chamarro, A.	Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el	España	2016	Está alineado al objetivo

				uso abusivo y en el rendimiento.			
5	ACM Digital Library	dl.acm.org	Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S.	Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games	Corea	2015	Está alineado al objetivo
6	ResearchGate	ResearchGate	Leung, A. & McBride-Chang, C.	Game On? Online Friendship, Cyberbullying, and Psychosocial Adjustment in Hong Kong Chinese Children.	China	2013	Está alineado al objetivo
7	ResearchGate	ResearchGate	Kwak, H. & Blackburn, J.	Linguistic Analysis of Toxic Behavior in an Online Video Game	USA	2014	Está alineado al objetivo
8	ResearchGate	ResearchGate	Netoa, J. & Becker, K	Relating conversational topics and toxic behavior effects in a MOBA game.	Brasil	2018	Está alineado al objetivo
9	ResearchGate	ResearchGate	Neto, J. Yokoyama, K. & Becker, K	Studying toxic behavior influence and player chat in an online video game.	Brasil	2017	Está alineado al objetivo

10	ResearchGate	ResearchGate	Adinolf, S. & Turkey, S..	Toxic Behaviors in Esports Games: Player Perceptions and Coping Strategies.	Australia	2018	Está alineado al objetivo
11	ResearchGate	ResearchGate	Märtens, M. & Shen, S. & Iosup, A. & Kuipers, F.	Toxicity Detection in Multiplayer Online Games.	Países Bajos	2015	Está alineado al objetivo
12	Universidad Tuiuti do Parana	Utp.br	de Carvalho, E. G., & da Rocha, G. V. M.	Categorização dos Termos Utilizados em Episódios de Cyberbullying no Jogo League of Legends.	Brasil	2016	Está alineado al objetivo
13	ResearchGate	ResearchGate	Komac, G. & Cagiltay, K.	An Overview of Trolling Behavior in Online Spaces and Gaming Context.	Turquía	2019	Está alineado al objetivo
14	ResearchGate	ResearchGate	Cheng, J., Danescu-Niculescu-Mizil, C., & Leskovec, J.	Antisocial behavior in online discussion communities	USA	2015	Está alineado al objetivo

Elaboración propia (2020)

Tabla 3

Artículos de investigación excluidos en base a los criterios calidad de Carbajal (2004)

N°	Base de datos	Accesibilidad	Autores	Título	País	Año	Exclusión
1	ResearchGate	ResearchGate	García, S., Chamarro, A.	Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional esports players	2018	España	No se alinea al objetivo
2	Redalyc	Redalyc.org	Chotto, M., Mora, S., Corrales, X., Dirckinck-Holmfeldr, L.	Comunidades virtuales para promover la innovación académica universitaria: Una Realidad	2010	Costa Rica	No se alinea al objetivo
3	Depósito de Investigación Universidad de Sevilla	Idus.us.es	Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L.	Efectos psicosociales de los videojuegos.	2009	España	No se alinea al objetivo y antigüedad
4	ResearchGate	ResearchGate	Shores, K. & He, Y. & Swanenburg, K. & Kraut, R. & Riedl, J.	The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game.	2014	USA	No se alinea al objetivo
5	ACM Digital Library	dl.acm.org	Almerekh, H.	Investigating Toxicity Across Multiple Reddit Communities, Users, and Moderators	2020	Qatar	No se alinea al objetivo

6	ResearchGate	ResearchGate	Bányai, F. & Griffiths, M. & Király, O. & Demetrovics, Z.	The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review.	2018	Hungría	No se alinea al objetivo
7	Redalyc	Redalyc.org	Llantada, C., Maciá, A. & González, J.	Teoría de juegos y patrón de conducta tipo a: factores de competitividad y hostilidad.	1994	España	No se alinea al objetivo y antigüedad
8	ResearchGate	ResearchGate	Obadimu, A. & Mead, E. & Hussain, M. & Agarwal, N.	Identifying Toxicity Within YouTube Video Comment Text Data.	2019	USA	No se alinea al objetivo
9	ResearchGate	ResearchGate	Lam, L. & Cheng, Z. & Liu, X.	Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/Victimization Among Adolescents.	2012	Australia	No se alinea al objetivo
10	ResearchGate	ResearchGate	Mesch, G.	Parental Mediation, Online Activities, and Cyberbullying.	2009	Israel	No se alinea al objetivo y antigüedad
11	ResearchGate	ResearchGate	Pedrero-Pérez, E. & Ruiz Sánchez de León, J. & Gloria, M. & Llanero, M. & Pedrero-Aguilar, J. & Morales A., & Puerta-García, C.	Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): uso problemático de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC.	2017	España	No se alinea al objetivo

Elaboración propia (2020)

Tabla 4

Tipos de comportamiento tóxico en el videojuego League of Legends

Tipos	Cantidad de artículos	Porcentaje
Cyberbullying	12	85,7%
Trolling	2	14,3%
Total	14	100%

Elaboración Propia (2020)

En relación con los tipos de comportamiento tóxico que existen en los jugadores del videojuego LoL, se puede observar que el 85,7% corresponde al Cyberbullying, lo cual podemos definir como actitudes negativas hacia un jugador de tu equipo o equipo enemigo, por otro lado, tenemos el trolling o troleo en español con un 14,3%, podemos definir como troleo al jugador que se sacrifica intencionalmente, es decir estropea la experiencia de los demás jugadores.

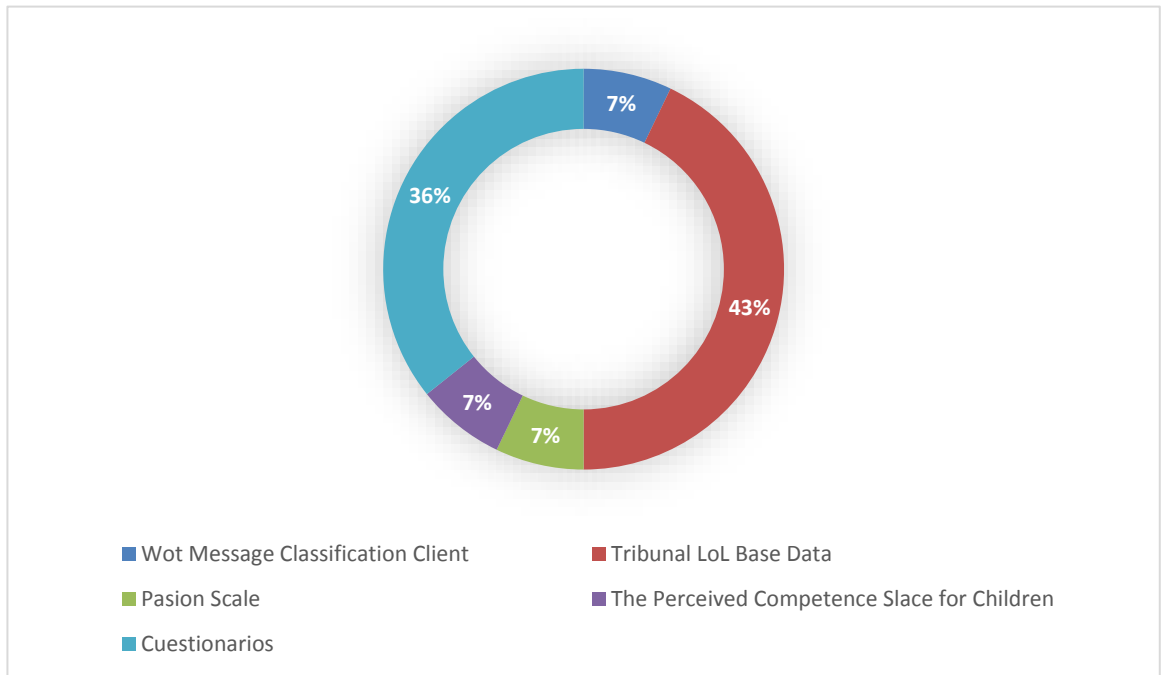
Tabla 5

Instrumentos utilizados para la recolección de datos

Instrumentos	Cantidad
Wot Message Classification Client	1
Tribunal LoL Base Data	6
Pasion Scale	1
The Perceived Competence Slace for Children	1
Cuestionarios	5
Total	14

Elaboración propia (2020)

En la tabla N°5 se puede observar cuales han sido los instrumentos de recolección de datos más utilizados.



Elaboración propia (2020)

Figura 2

Porcentaje de instrumentos utilizados para la recolección de datos.

En la figura 2 podemos observar que el Tribunal LoL Base Data es el instrumento de recolección más utilizado con un 43%, teniendo en cuenta de que es un instrumento realizado por los mismos creadores del videojuego, actualmente este instrumento ya no puede ser utilizado.

Tabla 6

Investigaciones sobre toxicidad en el videojuego League of Legends, realizadas por país, frecuencia y porcentajes.

País	Cantidad	Porcentaje
Estados Unidos (USA)	4	28.57%
Escocia	1	7.143%
España	1	7.143%

Corea	1	7.143%
China	1	7.143%
Brasil	3	21.43%
Países Bajos	1	7.143%
Australia	1	7.143%
Turquía	1	7.143%
Total	14	100%

Elaboración Propia (2020)

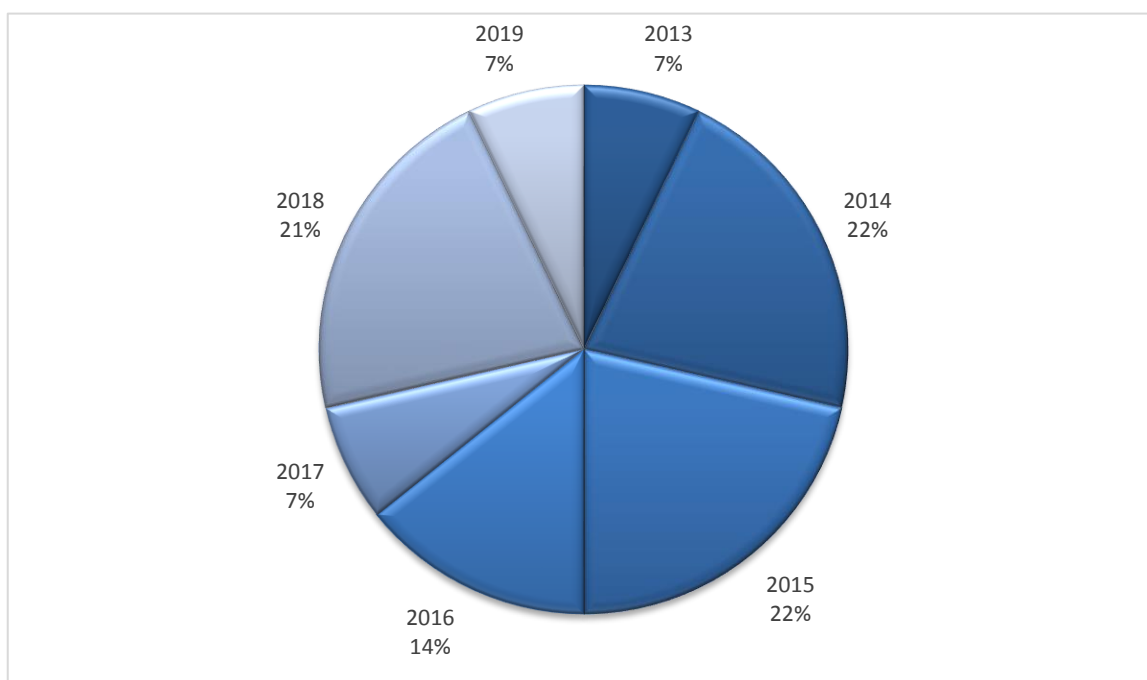
Al realizar el análisis se observa que la mayoría de investigaciones sobre la toxicidad en el videojuego League of Legends son de Estados Unidos ya que cuenta con 4 (28.57%) investigaciones, seguido de Brasil con 3 (21.43%), es decir que estos son los países con más estudios realizados. En cuanto al resto de los países, tales como Escocia, España, Corea, China, Países Bajos, Australia y Turquía solo cuentan con 1 investigación (7.143%).

Tabla 7

Clasificación por año de publicación de los artículos científicos sobre el comportamiento tóxico

Año de Publicación	Cantidad
2013	1
2014	3
2015	3
2016	2
2017	1
2018	3
2019	1

. *Elaboración Propia (2020)*



Elaboración propia (2020)

Figura 3.

Porcentaje de artículos científicos sobre el comportamiento toxico encontrados según el año de publicación.

En la figura 3, se puede evidenciar que, en los años 2014, 2015 y 2018 son los años con más investigaciones sobre el comportamiento tóxico.

Se puede reconocer que cada artículo tiene distinto resultado los cuales se analizaran posteriormente.

Según Chisholm (2014), en su investigación “Review of the status of cyberbullying and cyberbullying prevention. Journal of Information Systems Education”, se obtuvo que existe una lista de medios tecnológicos dentro de ellos el videojuego League of Legends, por los cuales se realiza el ciberacoso, logrando encontrar estrategias de cómo prevenir estos tipos de comportamiento en especial para adolescentes en edad escolar que son jugadores del

videojuego LoL, denominando al ciberacoso o acoso virtual según el auto “la nueva enfermedad del siglo”.

En cuanto a Murnion; Buchanan; Smales & Russel (2018), dentro del estudio “Machine learning and semantic analysis of in-game chat for cyberbullying.”, se obtuvo que los nuevos jugadores de videojuegos online que van integrándose en este mundo denominado “gamer” son los que llegan a aprender con bastante facilidad el comportamiento toxico, por otro lado, se verifico que donde más ocurre este comportamiento toxico es en el periodo después de la muerte del jugador.

Así mismo, Blackburn & Kwak (2014), presenta su investigación “STFU NOOB! predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games.”, donde demuestra que el comportamiento toxico se produce más en las clasificatorias de nivel bajo, donde los jugadores nuevos quieren adquirir una liga dentro del juego, esto llega a suceder en cualquier servidor del videojuego League of Legends, por ello, los autores mencionan que proporcionaron a la empresa RIOT creadores del videojuego una herramienta que es usada como filtro para que ayude a sancionar a los jugadores tóxicos.

Por otro lado, Bertran & Chamarro (2016), en su investigación “Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento.”, menciona el autor que cumplió con comprobar parcialmente su hipótesis, donde los jugadores que presenta OP (Pasión obsesiva) tienen mayores niveles de adicción y mejor rendimiento dentro del juego, mientras que los jugadores HP (Pasión Armónica) tienen menores consecuencias negativas y no se encuentra problemas con su rendimiento, lo que nos quiere dar a entender el autor es que los jugadores que son OP suelen escapar de la realidad y de sus deberes diarios, por otra parte los jugadores HP suelen disfrutar el juego y no olvidarse del mundo exterior, por último el autor resalta que el juego LoL siendo un MOBA produce más adicción que otros juegos de la categoría MMORPG puesto que son denominados lentos.

Con Respecto Kwak; Blackburn & Han (2015), presentaron un estudio titulado “Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games”, donde dentro de sus resultados mencionan que no hallaron mucha información sobre un comportamiento tóxico dentro de los equipos profesionales, esto sucede por la falta un sistema de reporte eficiente por parte de los creadores del videojuego, los autores mencionan que existe un filtro presencial e investigador a fondo, para que los jugadores profesionales y semi profesionales, lleguen a pertenecer a un equipo, es por ello, que es probable que no contraten personas que hayan sido reportadas anteriormente dentro del juego en cualquiera de sus cuentas.

Según Leung & McBride-Chang (2013), presentaron una investigación llamada “Game On? Online Friendship, Cyberbullying, and Psychosocial Adjustment in Hong Kong Chinese Children”, mencionan que el 93% de los adolescentes mantienen una amistad dentro de un videojuego, dando a conocer que también dentro de este porcentaje existe el Cyberbullying y la Cybervictimización, logrando identificar a que el 41% de adolescentes han logrado cybervictimizarse para lograr un reporte a un jugador.

En cuanto a Kwak & Blackburn (2014), en su investigación “Linguistic Analysis of Toxic Behavior in an Online Video Game.” Mencionan que hallaron muestras de comunicación bimodal, donde los jugadores que realizan una conversación típica con comportamiento típico o neutral, por momentos se llega a convertir en un comportamiento tóxico, logrando que los investigadores puedan detectar y advertir de manera automática a los jugadores que están por convertirse en jugadores tóxicos.

Así mismo, Neto & Becker (2018) dentro de su estudio “Relating conversational topics and toxic behavior effects in a MOBA game” los autores identificaron que existen patrones de comunicación a través del chat del videojuego, los cuales están relacionados con comportamientos específicos que varían según el juego vaya avanzando, los autores mencionan que el patrón de comportamiento tóxico se produce cuando dentro de la partida son equipos desequilibrados, llegando a causar frustración e ira.

Por otro lado, en el estudio Neto; Yokoyama & Becker (2017) “Studying toxic behavior influence and player chat in an online video game” concluyeron que existen diversos factores positivos y negativos que influyen dentro de una partida, la cual afecta relativamente en el rendimiento dentro del juego, puesto que, al contaminar al equipo con comportamiento toxico afecta la experiencia de juego.

Con respecto Adinolf & Turkay (2018) en su investigación “Toxic Behaviors in Esports Games: Player Perceptions and Coping Strategies” mencionan dentro de su investigación que dentro de sus resultados el comportamiento tóxico más reportado por los jugadores es el Cyberbullying, siendo más específico el mencionar que el jugador es un fracaso o que el equipo entero es un fracaso, otro de los tipos de comportamiento tóxico es el racismo o sexismo. Como solución los autores mencionan que deberían entrenar y sancionar desde el primer reporte con pruebas que tengan para que puedan ir adaptándose a las nuevas reglas, por otro lado, brindar mensajes dentro del juego en el cual prevengan estos comportamientos.

Según Märtens; Shen; Iosup & Kuipers (2015) dentro de su estudio “Toxicity Detection in Multiplayer Online Games.” Revelo que dentro de sus análisis de toxicidad demuestra que el comportamiento toxico que realizan algunos jugadores es el sacrificio intencional, en otras palabras, el trolling dentro de las partidas, también demuestran que los jugadores tóxicos pueden tener éxito dentro de una partida, pero necesitan un incentivo diferente para que deje de lado el comportamiento toxico y comportarse de una manera más agradable. Los autores de esta investigación llegaron a la misma conclusión que Neto & Becker (2018) donde mencionan que el punto de quiebre para llevarlos a un comportamiento toxico es el emparejamiento de equipos, llamándolos “Barril de pólvora social”.

En cuanto de Carvalho & da Rocha (2016) presentaron una investigación titulada “Categorização dos Termos Utilizados em Episódios de Cyberbullying no Jogo League of Legends.” Demostrando que existen términos no hallados en la RAE, que son denominado por los jugadores como un comportamiento toxico, racismo y sexismo. Por otro lado, en su discusión mencionan que, dentro del equipo de creación del videojuego, existe un equipo de

psicólogos conductuales y neuropsicólogos, donde desarrollan y evalúan estrategias para combatir el Cyberbullying dentro del juego.

Así mismo, Komac & Cagiltay (2019) con su investigación “An Overview of Trolling Behavior in Online Spaces and Gaming Context”, donde consideran que el sacrificio intencional y la alimentación de este es llamado “trolling”, seguido por el spam, desmotivación de jugadores y todo lo que afecte la experiencia de juego. Mencionan que no existen artículos suficientes sobre el termino trolling.

Finalmente, Cheng; Danescu-Niculescu-Mizil & Leskovec (2015) con su investigación titulada “Antisocial behavior in online discussion communities” Los autores llegaron a la conclusión que la evolución del comportamiento tóxico y la respuesta de la comunidad, puede volver a una persona antisocial o asocial.

CAPÍTULO IV. CONCLUSIONES

De los resultados obtenidos, se puede concluir que el análisis de los tipos de comportamiento tóxico en los jugadores del videojuego League of Legends es un tema por controversial y poco tocado por el área psicológica, pero que tiene amplia población para poder investigar, por ello, dentro de los tipos con más relevancia se encuentra el Cyberbullying, seguido por el Trolling, al ser jugador de este videojuego, me he dado cuenta de múltiples aspectos que se ven diariamente en diferentes partidas, desde insultos racistas, hasta acoso pasado en la vida real, buscando sus perfiles para extorsionarlos. Por ello, como recomendación para futuras investigaciones, tener un cuestionario específico donde señalen en qué momento del videojuego se produce más este comportamiento.

En cuanto al uso de instrumentos de recolección de datos, se pudo apreciar que dentro de las investigaciones empíricas cuantitativas y cualitativas, se emplearon cuestionarios, test, base de datos externos al juego. De igual manera, se obtuvo como resultado final que uno de los instrumentos más utilizado fue el Tribunal LoL Base Data, esto se debe a que está dirigido hacia una población específica que va acorde al objetivo del estudio.

Por otro lado, se observa que es un tema que contiene poca información, en especial en países de América Latina, es decir dentro del juego en los servidores LAN y LAS, que es donde se concentra más este comportamiento, por otro lado, países como Estados Unidos (Servidor NA) y Brasil (Servidor BR), son los países que presentan más estudios, compitiendo con los servidores más competitivos que es EUW. Por lo cual, al igual que la primera pregunta de investigación, se recomienda para futuras investigaciones, tener una muestra más amplia y recolectar datos de servidores que están teniendo problemas específicos relacionadas con este comportamiento.

Así mismo, en los años que fueron realizadas las investigaciones, se pudo apreciar que, en los años 2014, 2015 y 2018 fueron los años con más investigaciones acerca de este tema, de igual manera ahora que la tecnología ha ido avanzando cada vez más y así también los jugadores han ido incrementando dentro del videojuego, las perspectivas cambian. A partir de ellos, podemos inferir que los años más activos de investigaciones están dentro de los años de investigación realizada.



En conclusión, podemos identificar que el objetivo de la presente investigación se cumple, luego de haber analizado y descrito la literatura científica en relación al análisis de los tipos de comportamiento toxico en los jugadores del videojuego League of Legends.

REFERENCIAS

- Adinolf, S. & Turkay, S. (2018). Toxic Behaviors in Esports Games: Player Perceptions and Coping Strategies. 365-372. 10.1145/3270316.3271545.
- Bertran, E., & Chamarro, A. (2016). Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones*, 28(1), 28-34.
- Blackburn, J. & Kwak, H. (2014). STFU NOOB! predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. In *Proceedings of the 23rd international conference on World wide web (WWW '14)*.
- Cheng, J., Danescu-Niculescu-Mizil, C., & Leskovec, J. (2015, April). Antisocial behavior in online discussion communities. In *Ninth International AAAI Conference on Web and Social Media*.
- Chisholm, J.F. (2014). Review of the status of cyberbullying and cyberbullying prevention. *Journal of Information Systems Education*. 25. 77-87.
- De Carvalho, E, & da Rocha, G. (2016). Categorização dos Termos Utilizados em Episódios de Cyberbullying no Jogo League of Legends. *TUIUTI: CIÊNCIA E CULTURA*, 4(53).
- Komac, G. & Cagiltay, K. (2019). An Overview of Trolling Behavior in Online Spaces and Gaming Context. 1-4. 10.1109/UBMYK48245.2019.8965625.
- Kwak, H. & Blackburn, J. (2014). Linguistic Analysis of Toxic Behavior in an Online Video Game.
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. (2015). Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Leung, A. & McBride-Chang, C. (2013). Game On? Online Friendship, Cyberbullying, and Psychosocial Adjustment in Hong Kong Chinese Children. *Journal of Social and Clinical Psychology*.
- Märtens, M. & Shen, S. & Iosup, A. & Kuipers, F. (2015). Toxicity Detection in Multiplayer Online Games. 10.1109/NetGames.2015.7382991.
- Murnion, S. & Buchanan, W. & Smales, A. & Russell, G. (2018). Machine learning and semantic analysis of in-game chat for cyber bullying. *Computers & Security*. 76. 10.1016/j.cose.2018.02.016.

Neto, J. Yokoyama, K. & Becker, K. (2017). Studying toxic behavior influence and player chat in an online video game. In Proceedings of the International Conference on Web Intelligence

Netoa, J. & Becker, K. (2018). Relating conversational topics and toxic behavior effects in a MOBA game. Entertainment Computing.