

Predicción del trolling en esports desde los motivos de juego y la personalidad oscura en adultosGonzález-Caino, Pablo Christian^{a, b}; Resett, Santiago^{a, b}**Artículo Original****Resumen**

El objetivo del presente trabajo fue predecir la conducta de trolling en los videojuegos a partir de los motivos de juegos y la personalidad oscura. La muestra fue conformada intencionalmente por 469 (87% masculino) jugadores de los Esports League of Legends (60%) y CS-GO (40%), con edad media = 21 años (DE = 2.81). Los participantes contestaron un cuestionario de trolling, un instrumento de motivos de juego y uno de personalidad oscura (maquiavelismo, psicopatía y narcisismo). Los resultados mostraron mayores niveles de la conducta de trolling en el CS-GO en comparación al League of Legends. Con respecto a la predicción del trolling, la psicopatía fue el predictor más significativo para las dimensiones de la personalidad oscura. La dimensión competencia – desafío era el predictor más significativo para los motivos de juego. En la discusión se analizan las implicancias de estos hallazgos y se brindan sugerencias para futuros estudios en el área.

Palabras clave:

trolling, videojuegos, personalidad oscura.

Abstract

Prediction of trolling behavior on esports from motives to play and dark personality in adults. The objective of the present work was to predict trolling behavior in videogames based on game motives and dark personality. The sample was intentionally made up of 469 (87% male) players from the Esports League of Legends (60%) and CS-GO (40%), with a mean age = 21 years (SD = 2.81). Participants answered a trolling questionnaire, a game reason questionnaire, and a dark personality questionnaire (Machiavellianism, psychopathy, and narcissism). The results showed higher levels of Trolling behavior on CS-GO compared to League of Legends. With respect to trolling prediction, psychopathy was the most significant predictor for dark personality dimensions. The competition - challenge dimension was the most significant predictor for the game reasons. In the discussion, the implications of these findings are analyzed and suggestions for future studies are provided.

Keywords:

trolling, videogames, dark personality.

Tabla de Contenido

Introducción	129
Método	131
Participantes	131
Instrumentos	132
Procedimiento	
de Recolección	
de Datos	132
Procedimiento	
de Análisis de	
Datos	132
Resultados	133
Discusión	134
Agradecimientos	134
Referencias	136

Recibido el 17 de marzo de 2021; Aceptado el 12 de mayo de 2021

Editaron este artículo: Felipe Vilanova, Paula Abate, Belen Vera y Paula Aguirre

Introducción

En los últimos tiempos y gracias a los avances tecnológicos, los videojuegos han generado creciente interés por parte de distintas áreas de la sociedad, como el mundo empresarial y los medios de comunicación. En muy poco tiempo, dejaron de ser una actividad puramente recreativa para pasar a convertirse en un deporte (González Caino, 2020). Esta nueva rama del deporte, conocido como *Esports* o deportes electrónicos, se destacan por ser competencias donde se demuestran las habilidades y destrezas, tanto

físicas como mentales, en el uso de las tecnologías de información y comunicación (Du & Wagner, 2006). A su vez, dentro de las competencias de *Esports* hay diferentes tipos de juegos, entre los que se destacan los *FPS* (*First person shooter*) y los *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*), donde sus principales representantes y juegos en los cuáles se realizan las mayores competencias son el *CS-GO* (*Counter Strike - Global Offensive*) y el *League of Legends*.

En el caso del *CS-GO* el juego se desarrolla

^a Universidad Argentina de la Empresa, Buenos Aires, Argentina^b Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Buenos Aires, Argentina

*Enviar correspondencia a: González-Caino, P. C. E-mail: pablo.cg.caino@hotmail.com

en un enfrentamiento entre dos equipos, representando uno de ellos al bando de los terroristas y el otro, al grupo antiterrorista. El objetivo del juego es ganar lo que se conoce como ronda, siendo diferentes los objetivos a cumplir según el grupo que se represente: los terroristas deben plantar una bomba y esperar a que explote, o eliminar al otro equipo, mientras que el grupo antiterrorista debe evitar que la bomba sea plantada y explote, o eliminar al grupo terrorista. A la ronda 15, los equipos cambian de bando, ganando el encuentro el equipo con mayor cantidad de rondas conquistadas de 32 que se realizan.

Por otro lado, en el caso del *League of Legends*, el juego enfrenta a dos equipos conformados por cinco jugadores, donde el objetivo principal es entrar a la base enemiga y destruir lo que se conoce como *Nexo* para ganar la partida (González Caino, 2020). Cada jugador tiene una posición (*Top, Mid, Jungla, Adc o soporte*) y un rol determinado en el juego, donde, por ejemplo, el *Adc* es el encargado de realizar el mayor daño posible a los jugadores enemigos. El *League of Legends* es el *Esport* por excelencia, teniendo aficionados a este deporte alrededor de todo el mundo, y una base de 67 millones de jugadores mensuales a lo largo del mundo (Kim et al., 2017).

El interés por los diferentes motivos por los cuáles los jugadores eligen jugar videojuegos tuvo su crecimiento en la década de los '90s y un nuevo repunte en los 2000, con la introducción de los juegos multijugador masivos online (González-Vázquez & Igartua, 2018). Entre los motivos para jugar videojuegos, estudios anteriores han encontrado el escape al estrés de la vida cotidiana (Bae, Koo, & Mattila, 2016; Ballabio et al., 2017) y el puro placer y entretenimiento (Bateman, 2016). Desde la teoría de las gratificaciones y la propuesta de Sherry, Lucas, Greenberg, y Lachlan (2006), se sintetizaron hallazgos anteriores, conociéndose seis motivos distintos, los cuáles fueron luego trasladados a cuatro en la escala creada por González-Vázquez e Igartua (2018). Estos son: la fantasía, que refiere al interés por explorar nuevos mundos a través de personajes imaginarios; el escape-entretenimiento, que apunta al uso de los videojuegos como medios de escape a la realidad mediante la distracción que proporcionan; la competencia-desafío, que es la motivación por poner a prueba la capacidad y

habilidades propias frente a otros jugadores o la dificultad propia del juego; y por último, la activación socio-emocional, que agrupa a todos los elementos de disfrute y excitación por el hecho de jugar a un videojuego determinado (González-Vázquez & Igartua, 2018).

La relación entre el uso de videojuegos y la agresión tiene una rica historia en la psicología (Bushman & Huesmann, 2014; Prescott, Sargent, & Hull, 2018), aunque existen controversias sobre en qué medida los videojuegos violentos incrementan la agresión (Anderson, Gentile, & Dill, 2012; Bushman & Huesmann, 2014; Huesmann, 2010; Warburton, 2014). La mayoría de las investigaciones halló que el uso de videojuegos violentos se asocia con un incremento de la agresión, mientras que otras investigaciones indican que la relación entre la agresión y el uso de videojuegos es espuria (Prescott et al., 2018). Por lo cual, es necesario examinar otros factores que pueden ser relevantes para estudiar la relación entre la agresión y los videojuegos.

Una de las variables estudiadas últimamente en lo que son los comportamientos aversivos a través de Internet es el *trolling*. El mismo es un comportamiento altamente disruptivo y engañoso, que tiene como objetivo molestar a otras personas, sin otro motivo instrumental aparente (Buckels, Trapnell, & Paulhus, 2014). El término de *trolling* refiere a la mitología escandinava, donde *trolls* eran seres que vivían debajo de los puentes, para asaltar sorpresivamente a los viajeros que pasaban cerca de ellos (Resett & González Caino, 2019). Dentro del mundo de los videojuegos, el *trolling* se conoce como un comportamiento altamente frecuente, donde un jugador entra a una partida a molestar a otros jugadores, de su equipo o del contrario, y con esto, hacerles perder la partida divirtiéndose a costa de ello. A diferencia del *flaming*, también característico en los videojuegos, el *trolling* no tiene una expresión de hostilidad o agresividad a través de mensajes ofensivos (Johnson, Cooper, & Chin, 2008), sino que la acción hostil es realizada para el auto divertimento del autoproclamado *troll* y sin apelar a mensajes ofensivos generalmente (Resett & González Caino, 2019). El perpetrar la conducta de *trolling* está asociado a mayores dificultades psicológicas y una peor calidad de vida (Fletcher et al., 2014). Aunque la relación entre los videojuegos y la agresión está muy evaluada, los autores no

encontraron, hasta la fecha de escritura de este artículo, ningún estudio relacionado al *trolling* en los videojuegos en población sudamericana. Si bien existen estudios acerca del *cyberbullying* y los videojuegos, a diferencia del *cyberbullying* el *trolling* es una agresión *online* anónima y sin ningún otro motivo que el placer de molestar (Buckels et al., 2014). De este modo, los resultados del *cyberbullying* no pueden ser extrapolados al *trolling*. Por otra parte, este último constructo puede ser más frecuente -que el *bullying* o *cyberbullying*- debido a que, en los videojuegos en línea multijugadores, como el *League of Legend*, pueden jugar una gran cantidad de usuarios de forma simultánea, no conocerse mucho entre sí y ser muy competitivos.

Por otro lado, la teoría de la tríada oscura de la personalidad (Paulhus & Williams, 2002), ha tenido un crecimiento sostenido en la comunidad científica. La tríada oscura de la personalidad nuclea comportamientos socialmente aversivos, de carácter explotador y tipo subclínico, divididos en tres dimensiones independientes con algún nivel de solapamiento (Jonason & Webster, 2010). La primera de estas dimensiones es el maquiavelismo (Christie & Geis, 1970), nombre basado en Nicolás Maquiavelo, y que presenta características de comportamientos fríos y manipulativos. Siguiendo con esto, el narcisismo subclínico se define por tener características de grandiosidad, dominancia y superioridad (Morf & Rhodewalt, 2001), y, por último, la psicopatía se define por un alto nivel de impulsividad, con baja ansiedad y empatía (Lilienfeld & Andrews, 1996). Estudios anteriores han encontrado a la psicopatía como la dimensión más asociada a la conducta de *trolling* (Buckels et al., 2014; Cracker & March, 2016), como así también de otros comportamientos peligrosos de Internet, como el *cyberbullying* (Goodboy & Martin, 2015; Orue & Calvete, 2019) y el comportamiento *online* desinhibido (Voggeser, Singh, & Göritz, 2018). Como es posible que la relación entre la agresión y el uso de videojuegos sea espuria es necesario examinar otras variables que puedan ser relevantes para comprender la relación entre la agresión y los videojuegos, como la personalidad oscura y los motivos para jugar. Por otra parte, los sujetos con altos niveles de personalidad oscura -principalmente con sus rasgos psicopáticos y maquiavélicos- pueden sentirse cómodos en las interacciones virtuales -como las que permiten las

nuevas tecnologías- debido a que las mismas son superficiales, lo que admite un mejor control de la presentación de sí mismo para estos sujetos. En este sentido, la tríada oscura es de gran utilidad para examinar la relación entre videojuegos y *trolling*. Incluso, muchos estudios detectaron asociación entre la tríada oscura y el uso problemático de nuevas tecnologías (Jabłońska & Zajdel, 2020).

Siendo ésta una industria en crecimiento, y aunque todavía haya muy pocos artículos científicos sobre la temática en Latinoamérica, la psicología científica tiene cada vez más interés en el área (González Caino, 2020), aumentando el caudal de publicaciones en esta nueva rama del deporte. De esta manera, una de las primeras cuestiones a determinar es cómo un comportamiento aversivo como el *trolling* se relaciona con los motivos de los jugadores para jugar videojuegos y, a su vez, a características propias de los jugadores, como lo es la personalidad, debido a las repercusiones que tiene el comportamiento de *trolling* en las partidas. El presente trabajo tuvo como objetivos analizar si existen diferencias significativas en la conducta de *trolling* según el *Esport* predilecto (*League of legends* y *CS-GO*), determinar la relación entre la personalidad oscura, los motivos para jugar videojuegos y el *trolling*, y, a su vez, analizar cuáles eran los mayores predictores para la conducta de *trolling* en jugadores amateurs de los *Esports League of Legends* y *CS-GO*.

Método

Participantes

La muestra fue conformada intencionalmente por 469 (87% masculino) jugadores de los *Esports League of Legends* (60%) y *CS-GO* (40%), con una media de edad de 21 años ($DE = 2.81$), una mediana de 22 años, una edad mínima de 16 años y una máxima de 25 años. El 35% tenía residencia en Ciudad Autónoma de Buenos Aires -CABA-, mientras que el 65% en Gran Buenos Aires -GBA-. A su vez, un 52% presentaba estudios secundarios finalizados, un 12% terciario, un 32% estudios universitarios, y un 4% solamente estudios primarios completos. Sobre su situación laboral, el 51% trabajaba mientras el 49% no lo estaba haciendo. Por otro lado, la media de días de juego fue de 6 días a la semana, mientras que el tiempo fue de cinco horas diarias ($DE = 2.71$). *Esports League of Legends* y *CS-GO*

fueron tomados por su popularidad entre los más jóvenes y su nivel de competitividad entre los jugadores. Por ejemplo, 8 millones de personas juegan diariamente al *League of Legends* (“Más de 8 millones”, 2019).

Instrumentos

Cuestionario sociodemográfico. Realizado *ad hoc* para evaluar el género, la edad, el lugar de residencia, el nivel de estudio, la situación laboral, juegos habitualmente jugados, etc.

Dirty Dozen (DD, Jonason & Webster, 2010). Adaptación al castellano por Resett y González Caino (2019). Este cuestionario mide la tríada oscura de la personalidad a través de tres dimensiones: maquiavelismo, narcisismo y psicopatía. Consta de 12 ítems, con cuatro ítems para cada una de las dimensiones, con un estilo de respuesta de tipo *Likert* (1 - *muy en desacuerdo* a 5 - *muy de acuerdo*). Ejemplos de estos ítems son: “Soy de manipular a los otros para conseguir lo que quiero” para la dimensión maquiavelismo, “Soy de buscar estatus, privilegios o tratar de sobresalir” para narcisismo y “Soy cruel o insensible” para psicopatía. La escala ha presentado buenas propiedades psicométricas en participantes de habla hispana, reportando α de Cronbach que oscilan entre .60 y .81.

Escala de motivos para jugar videojuegos (González-Vázquez & Igartua, 2018). Esta escala mide los distintos motivos por los cuales un individuo juega videojuegos a través de cuatro dimensiones: fantasía, escape-entretenimiento, competición-desafío y activación socio-emocional. Tiene 16 ítems con un tipo de respuesta *Likert* (1 - *muy en desacuerdo* a 5 - *muy de acuerdo*) como, por ejemplo, “Con los videojuegos puedo explorar y conocer mundos y personajes imaginarios” para la dimensión de fantasía, “Juego cuando no tengo otras cosas que hacer” para escape-entretenimiento, “Es importante para mí ser el mejor jugando a un juego” para competencia-desafío y “Los videojuegos son un estímulo para mis emociones” para la dimensión de activación socio-emocional. La misma presentó buenas propiedades psicométricas en población española, con alfas de Cronbach de alrededor de .80.

Cuestionario de Evaluación global Trolling en Internet (GAIT, Buckels et al., 2014). Este cuestionario mide las conductas de *trolling* a través de una estructura unifactorial. Consta de 4 ítems con opciones de respuesta de tipo *Likert* (1 -

muy en desacuerdo a 5 - *muy de acuerdo*) como, por ejemplo, “Me gusta molestar a otros jugadores en los juegos de video”. La adaptación al español mostró buenas propiedades psicométricas, tanto de validez como de confiabilidad, en población argentina de adultos (Buckels et al., 2014; Resett & González Caino, 2019).

Procedimiento de Recolección de Datos

La muestra fue recolectada utilizando la plataforma *Google Forms*, contactando a jugadores *amateurs* de los juegos *League of Legends* y *CS-GO* en comunidades de internet, como grupos de *Facebook*, *Instagram* y servidores dedicados, que nuclean a estos jugadores. Estos juegos fueron elegidos debido a que son, en la actualidad, los más jugados en Argentina en la escena de *Esports* por equipos profesionales, como *Furious Gaming* o *Isurus Gaming*. Antes de participar, todos los jugadores debieron firmar un consentimiento informado, donde se aseguraba la confidencialidad y anonimato de las respuestas recolectadas, al igual que su uso exclusivamente académico. Se consideraron deportistas *amateurs* de ambos juegos a aquellos jugadores con más de 20 horas y menos de 45 horas semanales de juego, ya que los deportistas profesionales de *Esports* entrenan alrededor de nueve horas diarias. A su vez, no se tomaron en cuenta deportistas profesionales para el presente estudio, debido a que realizar comportamientos de *trolling* en las competencias es una conducta penada, la cual puede traer graves consecuencias para el jugador que la realiza.

Procedimiento de Análisis de Datos

Todos los datos recolectados fueron cargados en una matriz en el Paquete estadístico para ciencias sociales (SPSS 23, *Statistical Package for Social Sciences*), donde se realizaron los análisis tanto descriptivos (medias y desvíos) como los inferenciales (*t* de Student para diferencia de grupos, correlaciones de Pearson y análisis de regresión en bloques). En el caso de las regresiones, se originaron tres bloques, colocando en el primero el género (0 = varón y 1 = mujer) y la edad como variables para controlar -se sabe que estas variables introducen diferencias en la personalidad oscura como en el *trolling*-, en el segundo se introdujeron las dimensiones de la personalidad oscura, mientras que, en el tercero, las correspondientes a los motivos de jugar videojuegos. Todos los análisis tomaron como

nivel de significación $p < .05$, establecido comúnmente para las Ciencias Sociales.

Resultados

Primero, se calcularon todos los puntajes medios y desvíos para cada una de las variables involucradas. En el caso de la personalidad oscura, para la dimensión narcisismo se encontró una media de 11.08 ($DE = 3.42$), seguido por psicopatía ($M = 8.88$, $DE = 3.14$) y maquiavelismo ($M = 8.85$, $DE = 3.16$). Para los motivos de juego, la dimensión de activación socio-emocional tuvo el puntaje más alto ($M = 22.19$, $DE = 4$), seguido por escape-entretenimiento ($M = 15.17$, $DE = 3.28$), fantasía ($M = 11.01$, $DE = 2.28$) y, por último, competición-desafío ($M = 9.76$, $DE = 2.93$). Finalmente, el puntaje de *trolling* tuvo una media de 8.18 ($DE = 3.03$).

A continuación, se realizó un análisis *t* de Student para determinar si existían diferencias en la conducta de *trolling* entre ambos juegos, el cuál arrojó diferencias significativas $t(467) = -2.901$, $p < .01$, en favor de los jugadores de CS-GO ($M = 8.68$, $DE = 2.77$) en comparación con los jugadores de *League of Legends* ($M = 7.86$, $DE = 3.15$).

Luego, se realizaron correlaciones entre la personalidad oscura, los motivos para jugar y la conducta de *trolling*, donde se observó que la correlación más intensa fue entre la psicopatía y el *trolling* ($r = .455$, $p < .001$). A su vez, la dimensión competencia-desafío fue también la que arrojó la correlación más fuerte con el *trolling* ($r = .434$, $p < .001$). En cuanto a las correlaciones entre la tríada oscura y los motivos de juego, la dimensión competencia-desafío mostró las correlaciones más intensas con los tres factores de la tríada oscura.

Por último, se realizó un análisis de regresión en bloques para analizar los mayores predictores del *trolling*, donde se colocó en un primer bloque los puntajes de las dimensiones de la personalidad oscura y los diferentes motivos de jugar videojuegos en un segundo. Se encontraron dos modelos estadísticamente significativos ($p < .001$), en el cual, el primer bloque explicó un 27% de la varianza total. Cuando se le agregó el segundo bloque, la varianza aumentó a 34% y también era significativo el incremento ($p < .001$). Esto puede observarse en la Tabla 1, como así también los mayores predictores de la conducta de *trolling*.

Tabla 1.

Predicción del trolling a partir del género, edad, de los puntajes de personalidad oscura y motivos de videojuegos en jugadores amateurs de League of Legends y CS-GO.

		Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3
Género	<i>t</i>	-7.685**	-5.881**	-4.092**
	β	-.237	-.162	-.111
Edad	<i>t</i>	-2.608*	-2.856**	-1.347
	β	-.080	-.077	-.035
Maquiavelismo	<i>t</i>	-	4.030**	3.209**
	β	-	.144	.110*
Narcisismo	<i>t</i>	-	9.020**	8.102**
	β	-	.308	.266
Psicopatía	<i>t</i>	-	3.894**	2.524
	β	-	.123.	.077
Fantasía	<i>t</i>	-	-	.860
	β	-	-	.027
Escape - entretenimiento	<i>t</i>	-	-	1.123
	β	-	-	.031
Competición - desafío	<i>t</i>	-	-	7.030**
	β	-	-	.231
Activación socio - emocional	<i>t</i>	-	-	1.801
	β	-	-	.063
R ²		6%	28%	36%

Nota. * $p < .05$ ** $p < .001$

Discusión

Siendo los *Esports* una industria en continuo crecimiento, es importante realizar estudios que analicen conductas perjudiciales en los mismos, como lo es el *trolling*, especialmente en los juegos más importantes del área en la actualidad. El presente estudio se planteó analizar las diferencias en la conducta de *trolling* según el juego que se practicaba, y analizar las correlaciones y mayores predictores del *trolling* a partir de los motivos de juego y la personalidad. Para esto, se conformó una muestra intencional de 469 (87% masculino) jugadores amateurs de los *Esports* CS-GO y *League of Legends*, los cuáles respondieron un cuestionario de personalidad oscura (DD, Jonason & Webster, 2010), la escala de motivos para jugar videojuegos de González-Vázquez e Igartua (2018), y una escala de *Trolling* (Buckels et al, 2014).

En primer lugar, se buscó describir los puntajes para cada una de las variables estudiadas. En el caso de la personalidad oscura, la dimensión que arrojó el puntaje más alto fue el narcisismo. Si bien estudios anteriores realizados en practicantes de deportes tradicionales (Sabouri et al., 2016) encontraron también al narcisismo como el rasgo predominante en la personalidad oscura, estos resultados no son concluyentes (Vaughan, Carter, Cockroft, & Maggiorini, 2018). Es posible que esto pueda deberse a la búsqueda de grandiosidad en el juego, especialmente si las habilidades del jugador se correlacionan con los resultados obtenidos en las partidas. Esto podría impactar positivamente en el narcisismo de los deportistas a nivel individual, pero a su vez, dañando las relaciones entre los individuos del equipo (Jones, Woodman, Barlow, & Roberts, 2017). En el caso de los motivos de los juegos, la activación socio-emocional arrojó los puntajes más altos, demostrando que la mayoría busca jugar por el placer que le provoca jugar videojuegos. González Caino (2020) explica esto, a diferencia del caso en jugadores profesionales, por el hecho de que el disfrute en los videojuegos es todavía lo predominante, sin profundizar en las responsabilidades que conllevan una competición deportiva profesional. Finalmente, los puntajes de *trolling* resultaron superiores a estudios anteriores realizados en otros ámbitos de Internet (March, Grieve, Marrington, & Jonanson, 2017; Masui, 2019), pero menores al *trolling* realizado en

Facebook (Cracker & March, 2016). Siendo los videojuegos un lugar tradicional para realizar *trolling*, los autores esperaban puntajes altos en la perpetración del mismo. Sin embargo, el hecho de que los jugadores tengan un fin en común (ganar la partida) y el *trolling* sea perjudicial para esto, afectaría a la realización de *trolling*, disminuyendo esta conducta, lo cual no pasaría en *Facebook*, y por esto, se encontrarían mayores puntajes de *trolling* allí.

El objetivo número dos buscó analizar diferencias en la perpetración de *trolling* según el videojuego que se practicaba, CS-GO o *League of Legends*. Los resultados mostraron una perpetración mayor de la conducta de *trolling* en el CS-GO en comparación al *League of Legends*. Si bien el *League of Legends* es reconocido por la comunidad del *gaming* y los *Esports* como una comunidad tóxica, es decir, que expresa sus frustraciones y hostilidad en una manera perjudicial (Kordyaka, Klesel, & Jahn, 2019), los hallazgos de este estudio señalan al CS-GO como el videojuego con mayor perpetración de la conducta de *trolling*. Esto podría deberse a la corta duración de las rondas del CS GO, donde cada ronda es una nueva oportunidad para la perpetración de *trolling*, generando un desgaste constante en los demás jugadores.

Para contestar los objetivos tres y cuatro del presente estudio, se buscaron analizar las correlaciones entre las variables con el *trolling*, y a su vez, analizar cuáles eran los mayores predictores de la conducta de *trolling*. Los resultados arrojaron correlaciones moderadas entre el *trolling* y las tres dimensiones de la tríada oscura de la personalidad, siendo la mayor con el factor de psicopatía, similar a estudios anteriores (Cracker & March, 2016; March et al., 2017; Resett & González Caino, 2019; Sest & March, 2017), y explicando esta correlación debido al factor de alta impulsividad y baja empatía característica de la psicopatía. A su vez, tanto la psicopatía como el narcisismo resultaron ser predictores del *trolling*. En el caso de la psicopatía, la falta de interés por el bienestar de los otros podría generar las conductas de *trolling*, más en el caso de que genere una ventaja competitiva, aunque éticamente reprobable. A su vez, el despliegue de narcisismo en una competencia deportiva puede ser observado a través de burlas dirigidas hacia los oponentes, lo cual condice con la perpetración de *trolling* en el

ambiente de los videojuegos.

La dimensión competencia-desafío arrojó las correlaciones más altas con la perpetración de *trolling*, superando a todas las demás, seguido por la activación socio-emocional. Similares resultados se encontraron por González-Vázquez e Igartua (2018), donde estas dos dimensiones correlacionaron positivamente con las dimensiones de ira, agresión verbal y hostilidad de la versión adaptada del clásico instrumento para medir la agresividad de Buss y Perry (1992), aunque competencia-desafío era la más elevada. No obstante, el estudio de González-Vázquez e Igartua (2018) mostraba una correlación de más de .30 para competencia-desafío con agresión verbal y física, mientras que en el presente estudio la correlación entre ésta y el *trolling* estuvo por encima de .40 -aunque *trolling* no es sinónimo de agresión verbal o física-. Siendo el *trolling* un comportamiento disruptivo y hostil estas correlaciones son esperables, a la vez que la activación socio-emocional puede deberse al componente de divertimento y disfrute característico del *trolling*. Además, la dimensión de competencia-desafío resultó la mayor predictora del *trolling*, mostrando cómo la característica de competencia y desafío puede generar conductas en donde se moleste a los oponentes. En este caso, se puede aventurar que grandes niveles de competencia pueden interferir con la práctica deportiva si son trasladados a la perpetración de *trolling*. De nuevo, se puede hipotetizar que estas conductas pueden crecer si además demuestran generar una ventaja competitiva en los jugadores perpetradores de *trolling*. Por otra parte, aunque este comportamiento no tiene otro fin más que molestar o divertirse, muchos autores indican que pueden existir distintas motivaciones o intenciones para realizarlo (Fichman & Sanfilippo, 2016). Finalmente, la dimensión de competencia fue la que correlacionó más intensamente con la tríada oscura de personalidad, similar a estudios anteriores realizados en deportes tradicionales (Sabouri et al., 2016; Vaughan et al., 2018) y lo cual sustenta las conclusiones presentadas anteriormente en el presente artículo.

Este trabajo cuenta con limitaciones a ser tenidas en cuenta. En primer lugar, sólo fueron muestreados jugadores *amateurs* de dos videojuegos de la rama de *Esports*, con lo cual estos resultados no pueden generalizarse a los

demás *Esports*. El tipo de estudio era transversal, por lo cual no es posible determinar relación de causalidad entre las variables. A su vez, el tamaño de la muestra era de un tamaño pequeño, lo que sumado a una muestra demográficamente heterogénea y seleccionada intencionalmente, dificulta la generalización de los resultados encontrados. Asimismo, el muestreo fue *online*, por lo cual los investigadores no estaban presentes para evacuar dudas a los participantes, aunque las investigaciones sugieren que si uno toma los recaudos necesarios los resultados son similares a los del muestreo presencial (Miller, Crowe, Weiss, Maples-Keller, & Lynam, 2017; Weigold, A., Weigold, & Russell, 2013). Por otro lado, al utilizar instrumentos de autoinformes se conllevan los problemas típicos de los mismos, especialmente en este caso, la deseabilidad social en las respuestas, por abordar comportamientos aversivos. Los participantes pueden tender a responder lo que es socialmente aceptable y no cómo de verdad se comportan mientras están jugando. También es posible que muchos participantes con altos niveles de *trolling* hayan dado respuestas poco honestas o contestaran con un tono irónico. Además, la evaluación por autoinforme aumenta la posibilidad de relaciones artificiales, gracias al método de recolección compartido (Richardson, Simmering, & Sturman, 2009). No se evaluaron otras variables relevantes, como uso de nuevas tecnologías, otras formas de agresión (física, verbal, entre otras) o justificación de la agresión. Futuros estudios y líneas de investigación pueden agregar deportistas profesionales de ambos equipos o tener en cuenta, por ejemplo, el *Match Making Ranking* (MMR) de los mismos (González Caino, 2020), como examinar estos comportamientos en muestras de niños en edad escolar y adolescentes. También, algunos estudios incluyen una cuarta dimensión (sadismo), denominándolo *Dark tetra*, la cual no está presente en el instrumento original y, por ende, en el presente estudio, la cual podría ser interesante agregar en estudios futuros. A su vez, se pueden tomar en cuenta otras variables que perjudiquen el deporte, como el mencionado *flaming* (Alonzo & Aiken, 2004) o los comportamientos tóxicos (Adinolf & Turkay, 2018). Por otro lado, analizar los motivos por lo que se realiza la conducta de *trolling*, para examinar si la competencia es el principal factor de aparición de esta conducta. Del mismo modo,

sería interesante estudiar cómo se comportan estas variables en jugadores profesionales donde la competitividad es mayor. Por otro lado, es importante también seguir estudiando variables que son típicas de los deportes tradicionales, como la fortaleza mental (Crust, 2007), la calidad del sueño o los estados de *Flow* (González Caino, 2020). Por otra parte, también futuros estudios deberían examinar cómo es la relación entre los videojuegos y el *trolling*, entre otras conductas agresivas, ya que es posible que los sujetos con mayores niveles de conductas agresivas escojan videojuegos violentos, como también que los videojuegos de este tipo aumenten la agresividad de las personas o, una tercera opción, que existan relaciones bidireccionales entre las variables. Sería interesante también observar cómo es la relación de los videojuegos y *trolling* con otros tipos de agresión con las nuevas tecnologías, como el *cyberbullying* u otros tipos de comportamientos tóxicos en los videojuegos. Los deportes electrónicos están creciendo a un ritmo acelerado, esperándose un aumento en la cantidad de juegos dentro de los considerados *Esports* en los próximos años, por lo cual es importante para la psicología deportiva científica seguir estudiando en profundidad este nuevo fenómeno.

Agradecimientos

Agradecemos la colaboración y de asesoría del Lic. Alan Longo, psicólogo deportivo del equipo de deportes electrónicos *Furious Gaming*, en desarrollo de este estudio.

Referencias

- Adinolf, S., & Turkay, S. (Octubre, 2018). *Toxic behaviors in Esports games: player perceptions and coping strategies*. Trabajo presentado en Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts. Melbourne, Victoria, Australia. doi: 10.1145/3270316.3271545
- Alonzo, M., & Aiken, M. (2004). Flaming in electronic communication. *Decision Support Systems*, 36(3), 205-213. doi: 10.1016/s0167-9236(02)00190-2
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. En D. G. Singer & J. L. Singer (Eds), *Handbook of children and the media* (pp. 249–272). California: Sage Publications, Inc.
- Bae, J., Koo, D. M., & Mattila, P. (2016). Affective motives to play online games. *Journal of Global Scholars of Marketing Science*, 26(2), 174-184. doi: 10.1080/21639159.2016.1143153
- Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urbán, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., & Király, O. (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study. *Addiction Research & Theory*, 25(5), 397-408. doi: 10.1080/16066359.2017.1305360
- Bateman, C. (2016). The lineages of play. *Journal of Playwork Practice*, 3(2), 95-106. doi: 10.1332/205316216X14812995850453
- Buckels, E. E., Trapnell, P. D., & Paulhus, D. L. (2014). Trolls just want to have fun. *Personality and Individual Differences*, 67, 97-102. doi: 10.1016/j.paid.2014.01.016
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2014). Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression revisited: A reply to Elson and Ferguson (2013). *European Psychologist*, 19(1), 47–55. doi : 10.1027/1016-9040/a000164
- Buss A., & Perry, M. (1992) The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. doi: 10.1037/0022-3514.63.3.452
- Christie, R., & Geis, F. L. (1970). *Studies in machiavellianism*. Cambridge: Academic Press, Incorporated.
- Cracker, N., & March E. (2016). The dark side of Facebook®: The Dark Tetrad, negative social potency, and trolling behaviours. *Personality and Individual Differences*, 102, 79-84. doi: 10.1016/j.paid.2016.06.043
- Crust, L. (2007). Mental toughness in sport: A review. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 5(3), 270-290. doi: 10.1080/1612197x.2007.9671836
- Du, H. S., & Wagner, C. (2006). Weblog success: Exploring the role of technology. *International Journal of Human-Computer Studies*, 64(9), 789-798. doi: 10.1016/j.ijhcs.2006.04.002
- Fichman, P., & Sanfilippo, M. R. (2016). *Online trolling and its perpetrators: Under the cyberbridge*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Fletcher, A., Fitzgerald-Yau, N., Jones, R., Allen, E., Viner, R. M., & Bonell, C. (2014). Brief report: cyberbullying perpetration and its associations with socio-demographics, aggressive behaviour at school, and mental health outcomes. *Journal of Adolescence*, 37(8), 1393–1398. doi: 10.1016/j.adolescence.2014.10.005
- González Caino, 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), 32-38.
- González-Vázquez, A., & Igartua, J. J. (2018). ¿Por qué

- los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.info*, 42, 135-146. doi: 10.7764/cdi.42.1314
- Goodboy, A. K., & Martin, M. M. (2015). The personality profile of a cyberbully: Examining the Dark Triad. *Computers in human behavior*, 49, 1-4. doi: 10.1016/j.chb.2015.02.052
- Huesmann, L. R. (2010). Nailing the coffin shut on doubts that violent video games stimulate aggression: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136(2), 179-181. doi: 10.1037/a0018567
- Jabłońska, M. R., & Zajdel, R. (2020). The Dark Triad Traits and problematic Internet use: Their structure and relations. *Polish Sociological Review*, 4(212), 477-496. doi: 10.26412/psr212.06
- Johnson, N. A., Cooper, R. B., & Chin, W. W. (2008). The effect of flaming on computer-mediated negotiations. *European Journal of Information Systems*, 17(4), 417-434. doi: 10.1057/ejis.2008.22
- Jonason, P. K., & Webster, G. D. (2010). The dirty dozen: A concise measure of the dark triad. *Psychological Assessment*, 22(2), 420-432. doi: 10.1037/a0019265
- Jones, B. D., Woodman, T., Barlow, M., & Roberts, R. (2017). The darker side of personality: Narcissism predicts moral disengagement and antisocial behavior in sport. *The Sport Psychologist*, 31(2), 109-116. doi: 10.1123/tsp.2016-0007
- Kim, Y. J., Engel, D., Woolley, A. W., Lin, J. Y. T., McArthur, N., & Malone, T. W. (Febrero, 2017). *What makes a strong team? Using collective intelligence to predict team performance in League of Legends*. Trabajo presentado en Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing. Portland, Oregon, United States. doi: 10.5465/ambpp.2016.13564abstract
- Kordyaka, B., Klesel, M., & Jahn, K. (Enero, 2019). *Perpetrators in League of Legends: Scale Development and Validation of Toxic Behavior*. Trabajo presentado en Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences. Honolulu, Hawaii, United States. doi: 10.24251/hicss.2019.299
- Lilienfeld, S. O., & Andrews, B. P. (1996). Developmental and preliminary validation of a self-report measure of psychopathic personality traits in noncriminal populations. *Journal of personality assessment*, 66(3), 488-524. doi: 10.1207/s15327752jpa6603_3
- March, E., Grieve, R., Marrington, J., & Jonason, P. K. (2017). Trolling on Tinder® (and other dating apps): Examining the role of the Dark Tetrad and impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 110, 139-143. doi: 10.1016/j.paid.2017.01.025
- Masui, K. (2019). Loneliness moderates the relationship between Dark Tetrad personality traits and internet trolling. *Personality and Individual Differences*, 150, 109475. doi: 10.1016/j.paid.2019.06.018
- Más de 8 millones de jugadores juegan diariamente al League of Legends. (2019, 19 de Septiembre). *Marca*. Recuperado de: <https://www.marca.com/esports/league-of-legends/2019/09/18/5d8226b9ca4741c9468b45ec.html>
- Miller, J. D., Crowe, M., Weiss, B., Maples-Keller, J. L., & Lynam, D. R. (2017). Using online, crowdsourcing platforms for data collection in personality disorder research: The example of Amazon's Mechanical Turk. *Personality Disorders: Theory, Research, and Treatment*, 8(1), 26-34. doi: 10.1037/per0000191
- Morf, C. C., & Rhodewalt, F. (2001). Unravelling the paradoxes of narcissism: A dynamic self-regulatory processing model. *Psychological Inquiry*, 12(4), 177-196. doi: 10.1207/s15327965pli1204_1
- Orue, I., & Calvete, E. (2019). Psychopathic traits and moral disengagement interact to predict bullying and cyberbullying among adolescents. *Journal of Interpersonal Violence*, 34(11), 2313-2332. doi: 10.1177/0886260516660302
- Paulhus, D. L., & Williams, K. M. (2002). The dark triad of personality: Narcissism, Machiavellianism, and psychopathy. *Journal of Research in Personality*, 36(6), 556-563. doi: 10.1016/s0092-6566(02)00505-6
- Prescott, A., Sargent, J., & Hull, J. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9882-9888. doi: 10.1073/pnas.1611617114
- Resett, S. A., & González Caino, P. (2019). Propiedades psicométricas de un Cuestionario de Trolling en una muestra argentina. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 11(1), 48-57. doi: 10.32348/1852.4206.v11.n1.20870
- Richardson, H. A., Simmering, M. J., & Sturman, M. C. (2009). A tale of three perspectives: Examining post hoc statistical techniques for detection and correction of common method variance. *Organizational Research Methods*, 12(4), 762-800. doi: 10.1177/1094428109332834
- Sabouri, S., Gerber, M., Bahmani, D. S., Lemola, S., Clough, P. J., Kalak, N., ... Brand, S. (2016). Examining Dark Triad traits in relation to mental toughness and physical activity in young adults. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 12, 229-235. doi: 10.2147/ndt.s97267
- Sest, N., & March, E. (2017). Constructing the cyber-troll: Psychopathy, sadism, and

- empathy. *Personality and Individual Differences*, 119, 69-72. doi: 10.1016/j.paid.2017.06.038
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2006). Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference. En P. Vorderer & J. Bryant (Eds), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 213-224). New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Vaughan, R., Carter, G. L., Cockroft, D., & Maggiorini, L. (2018). Harder, better, faster, stronger? Mental toughness, the dark triad and physical activity. *Personality and Individual Differences*, 131, 206-211. doi: 10.1016/j.paid.2018.05.002
- Voggeser, B. J., Singh, R. K., & Göritz, A. S. (2018). Self-control in online discussions: Disinhibited online behavior as a failure to recognize social cues. *Frontiers in Psychology*, 8, 2372. doi: 10.3389/fpsyg.2017.02372
- Warburton, W. (2014). Apples, oranges, and the burden of proof—Putting media violence findings into context: A comment on Elson and Ferguson (2013). *European Psychology*, 19(1), 60–67. doi: 10.1027/1016-9040/a000166
- Weigold, A., Weigold, I. K., & Russell, E. J. (2013). Examination of the equivalence of self-report survey-based paper-and-pencil and internet data collection methods. *Psychological Methods*, 18(1), 53-70. doi: 10.1037/a0031607