



**Rasgos de personalidad e inteligencia emocional  
presentes en videojugadores de entre 18 y 30 años de  
Buenos Aires**

**Universidad:** Universidad Abierta Interamericana

**Facultad:** Psicología y Relaciones Humanas

**Carrera:** Licenciatura en Psicología

**Título a obtener:** Licenciatura en Psicología

**Alumno/a:** Salton, Selene Daniela

**Legajo:** 12479

**Tutor/a:** Lic. María Carolina De Grandis

**Sede:** Lomas De Zamora

**Turno:** Mañana

# Índice

Agradecimientos .....	6
Resumen .....	7
Abstract.....	9
Capítulo I.....	11
1 Planteamiento del problema .....	12
1.1 Introducción .....	12
1.2 Pregunta de investigación .....	13
1.3 Justificación y relevancia.....	13
1.3.1 Teórica.....	14
1.3.2 Social.....	14
1.3.3 Práctica .....	15
1.4 Objetivo General.....	15
1.5 Objetivos específicos .....	15
1.6 Hipótesis .....	15
Capítulo II.....	17
2 Estado del Arte .....	18
Capítulo III .....	24
3 Marco Teórico .....	25
3.1 Personalidad.....	25
3.2 Rasgos de personalidad.....	25
3.3 Inteligencia Emocional .....	27

3.4 Gamers .....	29
3.5 Adulter Emergente .....	33
Capítulo IV .....	38
4 Propuesta metodológica.....	39
4.1 Estudio .....	39
4.2 Diseño .....	39
4.3 Muestreo .....	39
4.4 Muestra .....	39
4.5 Criterios de inclusión .....	39
4.6 Criterios de exclusión .....	39
4.7 Instrumentos.....	40
4.8 Procedimiento .....	41
Capítulo V .....	42
5. Resultados.....	43
5.1 Caracterización de la muestra .....	43
5.2 Análisis de datos .....	58
5.2.1 Prueba de normalidad.....	59
5.3 Análisis de correlación.....	60
5.4 Comparación con Baremos y puntos de corte del BFI5 y la TMMS-24 .....	62
Capítulo VI.....	65
6. Conclusión y Discusión.....	66
Capítulo VII.....	70

7. Referencias Bibliográficas.....	71
Capítulo VIII .....	77
8. Anexo .....	78
8.1 Solicitud de consentimiento Informado .....	78
8.2 Cuestionario Sociodemográfico.....	79
8.3 Protocolo Big five Inventory .....	83
8.4 Escala de Metaconocimientos de Estados Emocionales TMMS-24.....	85

## Índice de Gráficos

<b>Gráfico 1.</b> Distribución de la variable Edad .....	43
<b>Gráfico 2.</b> Distribución de la variable Género .....	44
<b>Gráfico 3.</b> Distribución de la variable Estado civil.....	45
<b>Gráfico 4.</b> Distribución de la variable Nivel de Educación .....	45
<b>Gráfico 5.</b> Distribución de la variable Ocupación .....	46
<b>Gráfico 6.</b> Distribución de la variable Lugar de residencia .....	47
<b>Gráfico 7.</b> Distribución de la variable Juega Videojuegos .....	48
<b>Gráfico 8.</b> Distribución de la variable Frecuencia de juego semanal .....	48
<b>Gráfico 9.</b> Distribución de la variable Frecuencia de juego de lunes a viernes .....	49
<b>Gráfico 10.</b> Distribución de la variable Frecuencia de juego los fines de semana ....	50
<b>Gráfico 11.</b> Distribución de la variable Desde que edad juega.....	51
<b>Gráfico 12.</b> Distribución de la variable Nuevos lanzamientos .....	52

<b>Gráfico 13.</b> Distribución de la variable Ser gamer significa más que jugar Candy Crush.....	53
<b>Gráfico 14.</b> Distribución de la variable manejo del vocabulario específico .....	53
<b>Gráfico 15.</b> Distribución de la variable Modo de juego .....	54
<b>Gráfico 16.</b> Distribución de la variable Múltiple plataforma y juegos .....	55
<b>Gráfico 17.</b> Distribución de la variable Única plataforma y juegos .....	55
<b>Gráfico 18.</b> Distribución de la variable Clasificación de categoría Gamer .....	56
<b>Gráfico 19.</b> Distribución de la variable Preferencia de plataforma .....	57
<b>Gráfico 20.</b> Distribución de la variable Preferencia de Categoría .....	58

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Estadísticos descriptivos de las variables y dimensiones .....	59
<b>Tabla 2.</b> Prueba de normalidad .....	59
<b>Tabla 3.</b> Correlación de la dimensión Extraversión con las dimensiones de Inteligencia Emocional .....	60
<b>Tabla 4.</b> Correlación de la dimensión Neuroticismo con las dimensiones de Inteligencia Emocional .....	61

## Índice de Imágenes

<b>Imagen 1.</b> Baremos del Instrumento Big Five Inventory.....	63
<b>Imagen 2.</b> Puntos de corte de la Escala de Metaconocimientos sobre Estados Emocionales.....	64
<b>Imagen 3.</b> Protocolo Big Five Inventory .....	83
<b>Imagen 4.</b> Protocolo Escala de Metaconocimientos sobre Estados Emocionales .....	85

## **Agradecimientos**

En una primera instancia me gustaría agradecer especialmente a Carolina de Grandis, mi tutora, quien me tuvo paciencia y supo orientarme en todos mis momentos de incertidumbre.

Agradezco también a la Universidad Abierta Interamericana, no solo por brindarme las herramientas y el conocimiento que me permitieron llegar a este momento de mi vida y mis estudios, sino además por darme la oportunidad de conocer profesores ejemplares y personas maravillosas que no solo fueron mis compañeras, sino que se convirtieron en mis amigas y colegas: Natalia, Noelia, Cecilia, Evelyn, Luján y Pamela.

Finalmente, agradezco a mis padres, Sandra y Guillermo, a mi hermana Pamela, a mi familia, y a mis amigos de toda la vida, Micaela, Matías y Daniel, quienes me reconfortaron, me dieron ánimos y también me prestaron su ayuda cuando más la necesité. Gracias a las personas que perdí este año y lamentablemente hoy no están hoy conmigo, pero que sé que me quisieron y a pesar de sus dudas y posturas me apoyaron en mis decisiones, espero que estén orgullosos.

A todos, incluido a quién lea esta tesis, mi agradecimiento infinito.

## Resumen

En la presente investigación se trabaja con la incógnita acerca de la existencia de una posible relación entre los rasgos de personalidad, particularmente la extraversión y el neuroticismo, con la inteligencia emocional en una población compuesta por 106 individuos gamers pertenecientes de la provincia de Buenos Aires, Argentina. Estos individuos se encuentran dentro de la etapa denominada por Arnett (citado por Facio et al., 2010) como adultez emergente, periodo ubicado entre los 18 y los 30 años. Este rango se encuentra disputado y no consensuado por diversos autores en cuanto a su finalización.

Sobre la población estudiada, resulta importante señalar que para hablar del término gamer se utiliza el sentido literal del mismo, es decir que se trata de una persona aficionada a los videojuegos, como un pasatiempo o un medio laboral. Esto se debe a que en general, no es posible encontrar una definición formal al tratarse de un fenómeno social tan escasamente estudiado en el ámbito científico, a no ser que se trate de los efectos negativos, como posibles desarrollos a adicciones.

Para evaluar la inteligencia emocional, se utilizaron las tres dimensiones de la misma, atención emocional, claridad emocional y reparación emocional. Las tres dimensiones fueron definidas por Fernández Berrocal et al. (1998). La prueba se realizó a través de la Escala de Metaconocimientos de Estados Emocionales TMMS-24 (Fernández Berrocal et. Al., 1998). Por otro lado, los rasgos de personalidad fueron estudiados por medio del Big Five Inventory (Castro Solano & Casullo, 2001).

Finalmente, los resultados obtenidos revelan niveles adecuados de inteligencia emocional, así como una moderada presencia del rasgo neuroticismo y una débil presencia de extraversión. Se encontraron también correlaciones inversas entre claridad

y reparación emocional con neuroticismo, ocurriendo lo contrario entre claridad y reparación emocional y extraversión.

**Palabras Clave:** Rasgos de Personalidad - Inteligencia Emocional - Gamers- Adulterio Emergente

## **Abstract**

On the following investigation it is shown that it has worked with the unknown subject about the existence of a possible relationship between the Personality Traits, particularly the extraversion and the neuroticism, with the Emotional Intelligence, in a population of 106 gamers individuals living in the province of Buenos Aires, Argentina. These individuals belong to the stage named by Arnett (quoted by Facio, et al., 2010), as Emerging Adulthood, it is a period found between 18 and 30 years. However, this this range is a matter of discussion between various authors in respect of its ending.

Regarding the population studied, it becomes important to point out that the term “gamer” is used on the literal sense, in other words, it is treated as a person who regularly plays videogames, as a hobby or as a job. This is because in general, it is not possible to find a formal definition due to being a limited studied social phenomenon in the scientific field, unless it’s about its negative effect, such as the development of possible addictions.

Furthermore, to evaluate the Emotional Intelligence, it has been used its three dimensions, that are attention to feelings, clarity of feelings, and mood repair. All three dimensions were defined by Fernández Berrocal et al.(1998). This test has been made through the Trait Meta-Mood Scale TMMS-24 (Fernández Berrocal et. Al.,1998). On the other hand, the Personality Traits were studied through the Big Five Inventory (Castro Solano & Casullo, 2001).

Finally, the results obtained reveal an adequate level of emotional intelligence, as well as a moderate presence of the neuroticism trait and a weak presence of extraversion. It was also found an inverse correlation between clarity of feelings and mood repair with neuroticism, being the opposite when it came to clarity of feelings, and mood repair with extraversion.

**Keywords:** Personality Traits - Emotional Intelligence - Gamers - Emerging Adulthood

# Capítulo I

# 1 Planteamiento del problema

## 1.1 Introducción

En la presente investigación se trabajará con las variables rasgos de personalidad e inteligencia emocional, vistas en un grupo de videojugadores de entre 18 y 30 años, quienes residan la Provincia de Buenos Aires. El término personalidad es definido por Clonninger (2003, p.3) como las “causas internas que subyacen al comportamiento individual y a la experiencia de la persona” (Clonninger, 2003, p.3). La autora (Clonninger 2003, p.3) divide su análisis en tipo y rasgo; de éste último considera que “distingue a una persona de otra y ocasiona que una persona se comporte de una manera más o menos consecuente” (Clonninger, 2003, p. 4). En la actualidad una de las teorías que presenta más adherencia es la concepción de los cinco grandes rasgos de personalidad, estos son: Extraversión, Neuroticismo, Apertura, Cordialidad y Responsabilidad (Pérez-Rubio et al., 2017). Castro Solano y Casullo (2001) en su adaptación al español del protocolo Big five Inventory (Castro Solano & Casullo, 2001) mencionan la apreciación surgida en la década del 80 de que todos los rasgos de personalidad se explicarían precisamente por estos cinco grandes factores. Los autores (Castro Solano & Casullo, 2001) toman a su vez la concepción de personalidad formulada por Millon (Castro Solano & Casullo, 2001); en ella, se concibe a la personalidad como varias interacciones de naturaleza compleja entre cualidades biológicas y ambientales, las cuales derivan en varios estilos de la misma.

En el caso de la inteligencia emocional, puede decirse que posee muchas definiciones. En el presente, se la supone (de forma generalizada) como "la capacidad para percibir, asimilar, comprender y regular las emociones propias y la de los demás" (Mayer & Salovey, citados en Extremera Pacheco et al., 2004 p. 211). Por otro lado, al momento de establecer el significado de ser un “gamer” se encuentra la dificultad de

que, en sí, no hay una interpretación sobre el tema que vaya más allá de la apreciación literal. Ortiz Gálvez y Uribe Ulloa (2015) establecen que no existen características compartidas entre los gamers, ya que se trata de personas diferentes cuyo único punto en común es dedicarse a la actividad de video jugar. Finalmente, al hablar de Adulthood Emergente, Arnett (citado en Barrera- Heerera & Vinet, 2017), establece que esta etapa se sitúa entre los 18 y los 30 años, y consiste en un momento de la vida en que los jóvenes que ya han traspasado la adolescencia, sienten que aún no han podido alcanzar la categoría de adultos.

La temática del estudio de la relación entre videojuegos y rasgos de personalidad es comúnmente evaluada desde la percepción popular y los prejuicios de la misma, en la que se considera que los gamers muestran gran presencia de introversión. Sin embargo, Estallo Martí (1994) encontró que existen pocas o nulas diferencias, y que los individuos que se encuentran profundamente involucrados en el acto de jugar son quienes muestran mayor nivel en extraversión. Respecto de la relación entre inteligencia emocional y videojuegos, Torres-Rodríguez y Carbonell (2015) encontraron que las conductas adictivas correlacionan positivamente con bajo nivel de dicha inteligencia.

## **1.2 Pregunta de investigación**

¿Existen relaciones significativas entre los rasgos de personalidad y la inteligencia emocional en un grupo de videojugadores de entre 18 y 30 años, quienes residan la Ciudad de Buenos Aires?

## **1.3 Justificación y relevancia**

A partir de la búsqueda de información para sustentar la presente investigación, es factible afirmar que el estudio de la correlación de los rasgos de personalidad y la inteligencia emocional con videojuegos, es prácticamente nula. Sobre el análisis de la

relación entre rasgos de personalidad y videojuegos se encuentran trabajos que buscan comparar rasgos de personalidad entre “gamers y no-gamers”, viéndose demostrado por autores como Estallo Martí (1994) y Martínez Verdu (2007), entre otros, mientras que las investigaciones de inteligencia emocional se centraron en el estudio de la adicción a los videojuegos, como muestran Torres-Rodríguez y Carbonell (2015). A raíz de lo previamente mencionado, la justificación y relevancia se encuentra compuesta de la siguiente forma:

### ***1.3.1 Teórica***

Aportar una descripción de los rasgos de personalidad e inteligencia emocional presentes en video gamers (videojugadores) de la provincia de Buenos Aires de entre 18 y 30 años, edad que comprende a la adultez emergente, a la falta de conocimiento. Por medio de esta investigación se pretende activar y ampliar el área a analizar, ya que el proceso de investigación demostró la ausencia de material de exploración sobre el tema en la República Argentina, y en los países hispanohablantes en general; sumado a ello se ha notado que la gran mayoría de las investigaciones que ahondan en los videojuegos se llevan a cabo en base a una perspectiva negativa de los mismos (por ejemplo, adicción a los mismos), sin tener en cuenta un enfoque neutral. Los resultados obtenidos favorecerían a la comprensión del fenómeno gamer en Buenos Aires.

### ***1.3.2 Social***

Mostrar la inteligencia emocional y los rasgos de personalidad presentes en video gamers (videojugadores) de la provincia de Buenos Aires de entre 18 y 30 años. La presencia de jóvenes gamers es cada vez mayor en el país y la provincia de Buenos Aires, por lo que es fundamental describir y conceptualizar este fenómeno para poder comprenderlo.

### ***1.3.3 Práctica***

El estudio y comprensión de la comunidad gamer podría facilitar el entendimiento y relación entre los terapeutas y los pacientes, adultos o adolescentes, que se identifiquen a sí mismos como gamers.

### **1.4 Objetivo General**

Analizar si existen relaciones significativas entre rasgos de personalidad e inteligencia emocional en videojugadores adultos de entre 18 y 30 años de Buenos Aires.

### **1.5 Objetivos específicos**

- Describir los rasgos de personalidad e inteligencia emocional presentes en los videojugadores participantes de entre 18 y 30 años de Buenos Aires, Argentina.
- Examinar los rasgos de personalidad presentes en los videojugadores participantes de entre 18 y 30 años de Buenos Aires, Argentina.
- Examinar las dimensiones de inteligencia emocional presente en los videojugadores participantes de entre 18 y 30 años de Buenos Aires, Argentina.
- Examinar si hay una relación significativa entre rasgos de personalidad e inteligencia emocional de los videojugadores participantes de entre 18 y 30 años de la provincia de Buenos Aires, Argentina.

### **1.6 Hipótesis**

H1: Un alto nivel en la dimensión Atención de Inteligencia Emocional correlaciona positivamente con un bajo nivel de Neuroticismo.

H2: Un alto nivel en la dimensión Claridad de Inteligencia Emocional correlaciona positivamente con un bajo nivel de Neuroticismo.

H3: Un alto nivel en la dimensión Reparación de Inteligencia Emocional correlaciona positivamente con un bajo nivel de Neuroticismo.

H4: Un alto nivel en la dimensión Atención de Inteligencia Emocional correlaciona positivamente con un alto nivel de Extraversión.

H5: Un alto nivel en la dimensión Claridad de Inteligencia Emocional correlaciona positivamente con un alto nivel de Extraversión.

H6: Un alto nivel en la dimensión Reparación de Inteligencia Emocional correlaciona positivamente con un alto nivel de Extraversión.

# Capítulo II

## 2 Estado del Arte

A raíz de la importancia y la escasez de trabajos con relación a la presente temática investigada, se considera relevante el desarrollo y exposición de material bibliográfico cuya antigüedad supera los 10 años.

Etxeberría (1998), expone que los principales temas evaluados sobre videojuegos son la adicción, autoestima y aprendizaje, entre otros. La mayoría de los mismos tiene su origen en Estados Unidos, encontrándose pocos trabajos relacionados en América Latina. Provenzo (citado en Etxeberría, 1998) y Estallo (citado en Etxeberría, 1998), señalan que los estudios realizados al momento se desarrollaron bajo un diseño poco adecuado, sin planificar posibles trabajos a lo largo del tiempo, y que la información que se maneja sobre el gaming carece de fundamentos científicos, generándose a partir de ideas preconcebidas.

Es por lo previamente mencionado que se afirma que la investigación sobre videojuegos y los rasgos que componen a la personalidad es sujeto de debate entre información fiable y prejuicios de los investigadores. Desde el saber popular, es factible afirmar que aquellos individuos que manejan un nivel inferior de extraversión, resultan con una mayor tendencia a presentar adicciones a los videojuegos. Sin embargo, contrario a dicha sentencia, quienes muestran signos y síntomas correspondientes a adicciones a los videojuegos no se diferencian en cuando a la extraversión de aquellas personas que únicamente juegan por el placer de hacerlo (Collins & Freeman, citado en Marengo et al., 2015). Estallo Martí en 1994, (quien fue corroborado años más tarde por Martínez Verdu, 2007), llevó a cabo una comparación entre los rasgos de personalidad de gamers y personas que no se involucraban en el mundo de los videojuegos, encontrando escasas diferencias relevantes entre las estructuras de personalidad de ambos grupos de análisis. Extraversión fue la variable más destacable, ya que revela que

los sujetos que puntúan significativamente alto en esta dimensión, son aquellos que se encuentran profundamente interesados en el presente tipo de actividad de ocio. En trabajos siguientes, -específicamente en 2001- Estallo et al. (citado en Serruya, 2016) reafirmaron lo dicho previamente, resaltando “que no existe una influencia negativa de los videojuegos en las relaciones sociales”. Gibb et al. (citado en Serruya, 2016, p. 69), analizaron varios rasgos de personalidad (autoestima, desviación psicopática, conformidad social, hostilidad, tendencia al conflicto social, gregarismo, obsesividad y motivación al logro), mostrando la ausencia de diferencias entre los jugadores frecuentes y los casuales. Mcloure y Mears (citado en Estallo Martí, 1994) indican la falta de presencia de una relación entre Extraversión y el tiempo dedicado al acto de jugar, ocurriendo lo opuesto con Neuroticismo, resultando en la imposibilidad de encontrar diferencias entre los jugadores y los no jugadores.

Seguidamente, Jariego y López -López (2003) destacan la ausencia de diferencias significativas en la composición de la personalidad de gamers y no gamers adolescentes. Es decir que fuera del hecho de jugar en sí, no es posible encontrar disimilitudes entre ambos grupos. Los resultados obtenidos por Gómez Tabares et al. (2018) respecto de los rasgos de personalidad en los gamers pertenecientes a la localidad de Manizales, revelan una elevada puntuación sobre apertura al cambio, dominancia y autosuficiencia. Contrariamente, Razonamiento, Aprensión y Tensión manifestaron un reducido nivel de puntaje. Por último, la Afabilidad, Animación, Atención a normas, Atrevimiento, Sensibilidad, Vigilancia, Abstracción, Privacidad y Perfeccionismo puntuaron en un nivel intermedio (Gómez Tabares et al., 2018). Respecto de la personalidad y las características de los videojuegos, Russu et al. (citado en Serruya, 2016) examinaron la relación entre personalidad y las preferencias sobre la actividad, centrándose en características como: tema, estrategia, historia, gráficos y

sonido. Russu et al. (citados en Serruya, 2016) encontraron que el tema resulta de importancia para sujetos con altos niveles de apertura, a la vez que la estrategia lo es en individuos con bajos niveles de amabilidad. La apertura correlaciona con la importancia de la historia y los gráficos (estos últimos se relacionan también con responsabilidad y estabilidad emocional), mientras el sonido no muestra correlación con las variables de la personalidad.

Sobre la predominancia de los géneros al dedicarse a videojugar, Salas Quinteros (2014) en la investigación llevada a cabo en su tesis de grado en psicología, encontró que si bien son los hombres quienes muestran una mayor preferencia por los videojuegos, cada vez más mujeres se ven inmersas en este tipo de actividad. Con respecto a la edad de los videojugadores, fijó un promedio entre 21 y 33 años, siendo los individuos en su mayoría personas solteras y sin hijos, de un nivel socioeconómico medio.

Respecto de los 5 grandes rasgos de personalidad, Pérez-Rubio et al. (2017), al realizar un estudio sobre los mismos y el síndrome de burnout en jugadores profesionales de e-sports, encontrando que la Cordialidad muestra una correlación positiva con Despersonalización y Agotamiento Emocional; por otro lado “Apertura correlaciona positivamente con Reducida realización Personal y Responsabilidad mantiene una relación de predicción negativa con Reducida realización Personal” (Pérez-Rubio et al., 2017, párr. 40).

Con relación a la inteligencia emocional y videojuegos, Torres-Rodríguez y Carbonell (2015) concluyen en un análisis de caso involucrado en el estudio de dichas variables y adicción que la presente conducta de riesgo correlaciona positivamente con un bajo nivel de inteligencia emocional (baja regulación y poca comprensión de emociones). Seay y Kraut (citados en Haagsma, et al., 2013) establecieron que la

autorregulación deficiente conforma el mejor predictor con relación a consecuencias negativas del juego. Por otro lado, el análisis de los efectos del videojuego Spock sobre la inteligencia emocional en adolescentes realizado por Cejudo y Latorre (2015), reveló que el mismo produjo cuatro incrementos: en la puntuación de inteligencia emocional como capacidad, en la puntuación de la variable percepción emocional, en la puntuación de la variable facilitación emocional y en la puntuación de la variable regulación emocional.

Consiguientemente, al hablar de inteligencia emocional Herodotou, et al. (2011), analizaron la misma con relación al videojuego World of Warcraft (popularmente conocido como WoW). Los autores (Herodotou et al., 2011) relatan que las emociones, y la inteligencia emocional propiamente dicha, posee un rol de gran importancia para determinar y predecir las preferencias de juego, estableciendo que estas últimas se asocian activamente con las características de personalidad ligadas a las emociones de los participantes. Asimismo, en el trabajo se sugiere que los niveles bajos de inteligencia emocional se correlacionarían con el uso más frecuente de los videojuegos en todas sus formas.

En una investigación más reciente, Villani et al. (2018) hablan de superar las posiciones con connotaciones positivas o negativas que se encuentran intrínsecamente involucradas en aquellas investigaciones que poseen como objeto de estudio a los videojuegos, optando por un análisis en profundidad de los efectos que los mismos en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, entre otras. Villani et al. (2018) centraron su análisis en el impacto de los mismos en la regulación emocional de los gamers, temática que hasta el momento ha sido escasamente abordada en el ámbito académico. Los autores (Villani et al., 2018) refieren a tres propiedades psicológicas de los videojuegos propuestas por King et al. (citados en Villani et al., 2018); de dichas

propiedades, la primera consiste en que la exposición en un entorno controlado (por la actividad repetida del gamer) a estímulos emocionales de naturaleza negativa, permitiría el desarrollo y entrenamiento de habilidades vinculadas a la reevaluación, elemento fundamental para una regulación emocional madura. “Gracias a su naturaleza interactiva, los videojuegos le permiten al jugador lidiar continua y directamente con lo que genera la respuesta emocional y recuperarse del fracaso” (Villani et al., 2018, p.86).

La segunda propiedad se encuentra vinculada con aspectos de la narración y la identidad, de hecho, es mediante la narración que los videojugadores se sumergen en juego, permitiendo la experimentación de una amplia gama de emociones de variada intensidad y facilitando la adjudicación de una nueva identidad dentro del mismo. Los autores (Villani et al., 2018) exponen como ejemplo de ello a los juegos de rol, también conocidos como RPG, los cuales mediante reiteradas instancias narrativas que involucran situaciones emocionales, permiten experimentar dichas emociones, reevaluarlas y aprender formas de afrontar con emociones negativas y acontecimientos perturbadores; asimismo, al presentar la oportunidad de tomar decisiones, posibilitan el cumplimiento de los deseos del individuo, el cual elige si actuar como un héroe o un villano, desligándose de las consecuencias de la vida real.

Finalmente, la tercera propiedad se asocia a la retroalimentación y a las recompensas obtenidas por jugar hábilmente. Un ejemplo de ello se encuentra en la obtención de puntos, monedas u otros premios que se le otorgan al jugador a modo de evaluación de su desempeño en general durante una partida; esta evaluación representa un nexo entre el juego y el jugador con la finalidad de mejorar la experiencia de juego y la calidad de interacción entre las partes involucradas. Villani et al. (2018) expresan que la mayor motivación que poseen las personas que dedican su tiempo a jugar videojuegos, es la de aliviar el estrés y desapegarse de las emociones negativas que

experimentan durante un lapso de tiempo. Cabe resaltar que el trabajo de Villani et al consiste en una revisión teórica sistemática de material bibliográfico, siendo por consiguiente, un estudio secundario.

# Capítulo III

## 3 Marco Teórico

### 3.1 Personalidad

Hipócrates (citado en Sánchez & Ledesma, 2007), continuando con los postulados de Empédocles (los que consistían en 4 raíces o elementos, de los cuales sus diferencias y equilibrio representaban la salud de los individuos), postuló cuatro humores o líquidos que se encuentran en el cuerpo humano y es a partir del equilibrio de los mismos que se establece la salud humana, es decir que un desajuste en alguno de ellos produciría enfermedades de todo tipo. Estos humores son: sangre, bilis amarilla, bilis negra y flema; En aquella antigua época, gracias al trabajo de Hipócrates (citado en Sánchez & Ledesma, 2007), se creía que los líquidos se hallaban en diferentes cantidades en los humanos, y que todos ellos poseían un humor predominante. Entonces, siguiendo esta doctrina, los humores determinan el comportamiento / temperamento, siendo que se toma al temperamento como la “base biológica de la personalidad y de las diferencias individuales” (Sánchez & Ledesma, 2007, p. 4).

Desde una perspectiva psicológica, es posible definir a la personalidad desde tres puntos de vista diferentes:

- a) Organización total de las tendencias reactivas, patrones de hábitos y cualidades físicas que determinan la efectividad social del individuo; b) como un modo habitual de ajustes que el organismo efectúa entre sus impulsos internos y las demandas del ambiente; y c) como un sistema integrado de actitudes y tendencias de conductas habituales en el individuo que se ajustan a las características del ambiente. (Leal et al. citados en Montaña Sinisterra et al., 2009, p.84)

Siguiendo esta línea, para definir a la personalidad, las teorías psicológicas refieren a un conjunto de cualidades individuales, las cuales se clasifican en Atributos

Personales que implican la organización del humano en el desarrollo, Ajustes, que desde una mirada biologicista o conductista, implica una evolución relacionada con la supervivencia y adaptación a partir de las características de cada sujeto, y Diferencias Individuales, donde en un mismo grupo, los integrantes poseen cada uno características diversas que lo distinguen del otro (Leal et al. citados en Montaña Sinisterra et al., 2009).

Continuando con la definición de la personalidad, puede concebirse a la misma como las “causas internas que subyacen al comportamiento individual y a la experiencia de la persona” (Clonninger, 2003, p.3). Entonces según esta bajada de línea, la personalidad se caracterizaría desde dos enfoques principales: tipo y rasgo. El lineamiento de tipo de personalidad busca ordenar a las personas en base a características en común que evidencian las personas, mientras que la perspectiva del rasgo define a este último como “característica que distingue a una persona de otra y que ocasiona que una persona se comporte de una manera más o menos consecuente” (Clonninger, 2003, p. 4).

Castro solano y Casullo (2001) sostienen la propuesta de Millon (citado en Castro Solano & Casullo, 2001), el cual señala que a partir de la adolescencia, fundado en crecimiento de las funciones corticales observadas en escaneos cerebrales, se fijan patrones o estilos de personalidad, concibiendo a la misma como interacciones complejas entre lo que se gesta a nivel biológico y a nivel ambiental. La personalidad, representaría la forma las personas para adaptarse a su entorno o medio de desarrollo, sumado al nivel de adecuación que se tiene al hacerlo. Si se toma en cuenta este enunciado, los trastornos de personalidad podrían concebirse como estilos de personalidad que reproducen un patrón de comportamiento desadaptativo (Sánchez, 2003).

Continuando con lo previamente expresado, Millon y Everly (citados en Correché et al., 2005) describen a la personalidad como un patrón que refleja rasgos cognitivos, afectivos y conductuales, los cuales se producen y mantienen a lo largo del tiempo. Los mismos tendrían su origen en la interacción de atributos biológicos y de las experiencias de vida del sujeto involucrado, desarrollándose a partir del nacimiento, ya que los autores (Millon & Everly, citados en Correché et al., 2005) afirman que en la niñez los hábitos de comportamiento repetitivos se transforman en patrones de conducta, relacionales y de pensamiento que se consolidan en la adolescencia, determinando el modo de enfrentar a la vida.

### **3.2 Rasgos de personalidad**

Al hablar de la personalidad y sus características, es necesario tomar el término rasgos de personalidad, el cual es definido por Allport (citado en Sánchez & Ledesma, 2007) como “predisposiciones a responder, de manera igual o similar, a diferentes tipos de estímulos, como formas congruentes y duraderas de reaccionar al ambiente” (Allport citado en Sánchez & Ledesma, 2007, p.5). Estos rasgos poseen las siguientes características:

1. Existen realmente, no son constructos teóricos.
2. Determinan el comportamiento y no son solo una respuesta a estímulos ambientales.
3. Se demuestran empíricamente, observando prolongadamente la conducta de los sujetos.
4. Se encuentran interrelacionados.
5. Varían según el contexto (Allport citado en Sánchez & Ledesma, 2007, p.5).

Existen dos corrientes de trabajo que toman a los rasgos de personalidad bajo diferentes interpretaciones: por un lado, se encuentra la concepción débil, donde los

mismos no conforman necesariamente estructuras subyacentes a las personas; aquí los rasgos se conciben como tendencias reflejadas en los comportamientos de naturaleza estable y consistente, siendo de utilidad para describir la personalidad y la conducta. Por otro lado, la concepción fuerte plantea que “los rasgos tendrían un origen biológico que permitiría una explicación de la personalidad y de la conducta” (Sánchez & Ledesma, 2007, p.5).

Respecto del análisis de los rasgos que componen a la personalidad, uno de los pioneros en el tema fue Hans Eysenck (citado en Sánchez & Ledesma, 2007), quien originalmente consideró dos estructuras biológicas, resultantes del entrecruzamiento de variados factores, siendo estas la Extraversión y el Neuroticismo. Posteriormente, debido al reduccionismo de utilizar únicamente dos factores, Eysenck (citado en Sánchez & Ledesma, 2007) suma un tercer ítem, el Psicoticismo.

En la actualidad, los factores que se utilizan son:

Extraversión (representa la tendencia a ser asertivo, alegre, hablador, optimista y a buscar la compañía de otros), Neuroticismo (distingue entre las personas con tendencia a experimentar miedo, tristeza, ira o culpabilidad-que puntuarán alto- y las que son emocionalmente estables y calmadas-que puntuaran bajo-), Apertura (tendencia a ser imaginativo, original, intelectualmente curioso, sensible a las artes y a la belleza), Cordialidad (tendencia a ser generoso, considerado, gentil, amable y confiable, con una visión optimista del ser humano y sienten el deseo de ayudar a otros) y Responsabilidad (representa la tendencia a ser planificador, determinado, tener auto-disciplina, a priorizar la búsqueda de la eficacia, tener un comportamiento enfocado en los objetivos o ser capaz de retrasar las gratificaciones). (Pérez-Rubio et al., 2017, párr.14)

Como hacen notar Castro Solano y Casullo (2001), en la década de los '80 se enfatiza en la idea de que la personalidad, específicamente sus rasgos, serían explicables a través de cinco factores que agruparían las variantes de las conductas y los actos de los individuos a partir del planteamiento de cinco preguntas básicas:

1. ¿Es estable emocionalmente? (Neuroticismo).
2. ¿Es una persona sociable, o por el contrario es retraído? (Extraversión).
3. ¿Cuál es su predisposición ante nuevas experiencias? (Apertura a la experiencia).
4. ¿Se trata de una persona agradable u hostil? (Agradabilidad).
5. ¿Se le considera una persona responsable o una persona poco confiable? (Responsabilidad), (Castro Solano & Casullo, 2001).

### **3.3 Inteligencia Emocional**

La inteligencia emocional consta de muchas definiciones. Una de las primeras interpretaciones del término consiste en tomarlo como: "una parte de la inteligencia social que incluye la capacidad de controlar nuestras emociones y las de los demás, discriminar entre ellas y usar dicha información para guiar nuestro pensamiento y nuestros comportamientos" (Mayer & Salovey, citados en Extremera Pacheco et al., 2004 p. 211). Es a partir del trabajo de Goleman (citado en Extremera Pacheco et al., 2004) -en el cual desarrolla y amplía la temática de la inteligencia emocional-, que comienzan las variaciones del concepto. Hoy en día, es posible definir a la inteligencia emocional como "la capacidad para percibir, asimilar, comprender y regular las emociones propias y la de los demás" (Mayer & Salovey, citados en Extremera Pacheco et al., 2004 p. 211).

La unión de los conceptos inteligencia y emoción, deriva en un constructo que, en resumidas cuentas, "implicaría una mejor adaptación y resolución de los conflictos

cotidianos mediante el uso, no sólo de nuestras capacidades intelectuales, sino a través de la información adicional que nos proporcionan nuestros estados afectivos” (Salovey et al., citados en Extremera & Fernández-Berrocal, 2004 p.59). La inteligencia emocional también se define como “la habilidad para sintonizar las emociones, comprenderlas y tomar medidas necesarias” (Geetu Bharwaney citado en Nieto Rangel, 2012 p. 2). A su vez, Salovey y Pizarro (citados en Extremera & Fernández-Berrocal, 2004) consideran al mismo constructo como el saber implícito y sobreentendido acerca del modo de funcionar de las emociones, así como la capacidad de implementar el mismo en el día a día de las personas.

Retomando a Goleman (citado en Nieto Rangel, 2012), es oportuno definir a la inteligencia emocional como:

La capacidad de motivarnos a nosotros mismos, de perseverar en el empeño a pesar de las posibles frustraciones, de controlar los impulsos, de diferir las gratificaciones, de regular nuestros propios estados de ánimo, de evitar que la angustia interfiera con nuestras facultades racionales y por último, -pero no por ello menos importante- la capacidad de empatizar y confiar en los demás.

(Goleman citado en Nieto Rangel, 2012 p. 2)

Goleman (citado en Nieto Rangel, 2012) postula que la inteligencia emocional se encuentra constituida por los siguientes elementos:

1. Autoconocimiento emocional: donde se sabe expresar correctamente lo que se siente, reconociendo a la vez los efectos que tienen las emociones.
2. Autocontrol emocional: controlar los impulsos que nos surgen a través de las emociones.
3. Automotivación: es la capacidad de usar las propias emociones para alcanzar diferentes objetivos.

4. Empatía: implica responder adecuadamente a lo expresado verbalmente o no por otra persona.
5. Relaciones interpersonales: consiste en relacionarse correctamente con las personas del entorno.

Por otro lado, Mayer y Salovey (citados en Extremera & Fernández-Berrocal, 2004) establecen que la inteligencia emocional consiste en:

(...) la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, la habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento; la habilidad para comprender emociones y el conocimiento emocional y la habilidad para regular las emociones promoviendo un crecimiento emocional e intelectual. (Mayer & Salovey, citados en Extremera & Fernández-Berrocal, 2004 p.60).

Estos autores (Mayer & Salovey, citados en Extremera & Fernández-Berrocal, 2004) plantean a partir de la definición anterior, que el constructo inteligencia emocional se compone por cuatro habilidades:

1. Percepción de emociones: poder advertir y discernir las emociones propias y ajenas, tanto de personas como de objetos.
2. Facilitación emocional: la capacidad de “generar, usar y sentir las emociones como necesarias para comunicar sentimientos, o utilizarlas en otros procesos cognitivos” (Mayer & Salovey, citados en Extremera & Fernández-Berrocal, 2004 p.61).
3. Comprensión emocional: la capacidad de comprender información emocional, cómo se modifican en el transcurso del tiempo y sus significados.
4. Manejo de emociones: la capacidad de modular los sentimientos propios y ajenos.

La indagación de la inteligencia emocional se encuentra dividida en tres partes de igual relevancia; una se especializa en la creación de modelos teóricos en los que se establecen los componentes que requiere una persona para considerar que posee una inteligencia emocional adecuada, cuyos principales referentes son Mayer y Salovey 1997 y Caruso 2000 (citados en Extremera Pacheco et al., 2004). La segunda parte de la investigación consiste en el desarrollo de instrumentos fiables para la evaluación de la variable en cuestión; los trabajos de mayor relevancia fueron realizados por Bar-On, 1997; Salovey et al., 1995; Schutte, et al., 1998; Mayer et al., 1999 (citados en Extremera Pacheco et al., 2004 p. 210). Sin embargo en esta área no existe aún un consenso, debido al exceso de medidas emocionales, es por esto que surge la tercera corriente de investigación, donde se busca erigir una conexión entre la inteligencia emocional y otras variables que resultan importantes en la vida de los individuos.

Respecto de la segunda parte (la que busca métodos de evaluación del constructo), es común la utilización de cuestionarios, inventarios y escalas, usualmente en forma de pregunta cortas con formato de respuesta Likert (yendo desde muy en desacuerdo hasta completamente de acuerdo), donde los sujetos vuelcan sus percepciones subjetivas sobre sus propias habilidades afectivas; es así como se obtiene un patrón sobre lo que las personas pueden detectar, su habilidad de regular las propias emociones y las de los otros. En la actualidad, se emplean dos medidas de habilidad: el Multifactor Emotional Intelligence Scale o MEIS de Mayer et al., 1999 (citados en Extremera & Fernández-Berrocal, 2004) y su versión mejorada, el Mayer Salovey Caruso Emotional Intelligence Test o MSCEIT de Mayer et al., 2003 (citados en Extremera & Fernández-Berrocal, 2004), ambos basados en las cuatro dimensiones creadas por Mayer y Salovey previamente mencionadas. El problema principal de estudiar la inteligencia emocional, consiste en que resulta dificultoso saber si las

respuestas brindadas por el sujeto evaluado son correctas e incorrectas. Es por eso que para analizar las respuestas y evadir dicha dificultad Mayer et al (citados Extremera & Fernández-Berrocal, 2004) postulan 3 métodos:

1. El método consenso, donde se utiliza como comparación una base de datos compuesta por las puntuaciones obtenidas por grandes poblaciones o grupos de personas; entonces el camino para establecer si las contestaciones son adecuadas o no es equiparar los datos a evaluar y los producidos por la muestra de base.
2. El método experto, en el que se toma en consideración el conocimiento de investigadores quienes dedicaron su carrera al estudio de las emociones; siguiendo este marco referencial para que las respuestas sean acertadas deben coincidir con las de dichos investigadores.
3. El método target, únicamente utilizable en algunos ítems, en el que se le presenta al individuo determinadas imágenes con expresiones faciales o formas abstractas y se le pide que exprese qué emociones cree que estaba sintiendo la persona en dichas imágenes o que intentaba transmitir. “En la medida en que la respuesta de los sujetos se asemeje a la de estos individuos podríamos decir que la respuesta es correcta” (Mayer et al citados Extremera & Fernández-Berrocal, 2004, p.64).

### **3.4 Gamers**

A pesar de la creciente popularidad de los videojuegos, definir lo que significa ser un gamer no es una tarea sencilla, ya que hay pocas explicaciones del término que vayan más allá de la simple interpretación literal; en dicha lectura, un gamer o videojugador no es más que una persona aficionada a los videojuegos en cualquiera de sus formas, tomando al juego como un hobby (pasatiempo), o bien como parte esencial

de su vida. En una serie de entrevistas realizadas por Ortiz Gálvez & Uribe Ulloa (2015) en Chile, se revela que en general (siguiendo el criterio de los entrevistados) no existen características en particular que se compartan entre los gamers, debido a que se trata de personas diferentes, cuya única unión es la de dedicarles tiempo a los videojuegos.

Montes (2016), concuerda con lo anteriormente dicho; demostrando en su trabajo que el ser un gamer es diferente para todas las personas; nadie vivencia el ser un videojugador de la misma forma. Es decir que no hay realmente un consenso público sobre la verdadera definición del término, variando al mismo tiempo la experiencia de dedicarse a la actividad bajo estudio.

Continuando con las entrevistas realizadas por Ortiz Gálvez y Uribe Ulloa (2015), los videojugadores se clasifican de la siguiente forma: 1) Jugador casual, quien dedica poco tiempo a la actividad., 2) Aficionado, quien se involucra en el juego pero a su vez no ocupa todo su tiempo libre a él, 3) Fanático, aquel que pasa prácticamente todo su tiempo de ocio jugando, 4) Experimentado, quien lleva años (comúnmente desde la infancia) realizando esta actividad, 5) Profesional, aquel que obtiene remuneraciones por jugar y 6) “Niño rata, por lo general un videojugador en edad escolar que utiliza juegos de moda, se burla de aquellos con menos habilidades y hace trampa, con la ayuda de códigos o programas” (Ortiz Gálvez & Uribe Ulloa, 2015, p. 50).

Los autores (Ortiz Gálvez & Uribe Ulloa, 2015), mencionan que la complejidad y modalidad de los videojuegos han ido evolucionando con el paso del tiempo, y en base a esto, Etcheberria (citado en Ortiz Gálvez & Uribe Ulloa, 2015) identifica tres etapas: en la primera los videojuegos se basaban en un enfoque conductista, brindando importancia a la repetición de ciertas habilidades, a su práctica constante. En la segunda, se da un enfoque cognitivista y constructivista, donde el centro de atención es el propio

videojugador y cómo hace uso de los recursos brindados por el juego. En la tercer y última etapa, al momento de diseñar y crear un videojuego se le otorga gran relevancia a la facilidad para cambiar de roles, identidades (al jugar la historia de un Otro muy diferente a si mismo) y a la modalidad individual o cooperativa en que se puede llevar a cabo. “El videojuego es utilizado como una herramienta de interacción con otros/as, ya sea con miembros de la familia, amistades o individuos que forman parte del entorno en que los/as entrevistados/as se desenvuelven” (Ortiz Gálvez & Uribe Ulloa, 2015, p. 57). Las actividades llevadas a cabo en un ambiente doméstico contienen altos niveles de carga emocional y afectiva, tratándose de algo más que una simple actividad de recreación; en contraposición, las actividades realizadas en un ambiente fuera de lo familiar no necesariamente implican el desarrollo de lazos afectivos, aunque sí sirve para conectarse con personas de otros contextos culturales y socioeconómicos.

Para los autores (Ortiz Gálvez & Uribe Ulloa, 2015), la identidad de los gamers aflora del uso constante y regular de los juegos, desarrollándose también sobre las formas de ellos (contexto, plataforma, modo individual o grupal). Muchos de los modelos de videojuego buscan la interacción con otros gamers, proponiendo metas que únicamente pueden ser obtenidas por la colaboración entre los individuos. En algunos casos sin embargo, los videojuegos no son vistos por los sujetos como un componente fundamental de la identidad propia, sino que simplemente se los ve como un distractor de la vida cotidiana, una actividad placentera.

(...)El videojuego (...) permite a los/as jugadores/as exteriorizar sus emociones, (...) ya sea mediante verbalizaciones o expresiones a nivel físico. Además, el videojuego permite el desarrollo de la empatía entre los videojugadores/as, ya que (...) mediante procesos de identificación, eran capaces de sentir las emociones de los personajes del videojuego que utilizaban, identificándose

con las características e historias de éstos. (Ortiz Gálvez & Uribe Ulloa, 2015, p. 60)

Arellano (2013), plantea que todos los estereotipos de los jugadores (tanto internos a la comunidad gamer como externos a la misma) provienen de un mismo origen: las campañas de mercadotecnia, quienes establecen perfiles específicos que deben seguir los jugadores, y que los mismos siguen ciegamente. Entonces, adhiriendo a esta línea, un gamer es quien muestra sin remordimiento ni humildad su historial de consumo, tanto en lo referente a consolas, juegos, como artículos externos: remeras, gorros, accesorios, etc. Arellano (2013) concluye su artículo resaltando que, para él el término gamer no es real, sino que simplemente existen personas que expresan pasión y amor por los videojuegos.

Sin embargo, la página web Red Innova (2014), plantea que ser un gamer es “que te gusten los videojuegos y que los sientas. Un videojuego (...) es un conjunto de maravillosas cualidades que hacen a una experiencia completa y que los gamers disfrutamos en su totalidad” (Red Innova 2014). Aquí se diferencia a aquellas personas que simplemente juegan en un Smartphone (por ejemplo al popular Candy Crush), de los considerados “verdaderos gamers”, siendo estos últimos aquellos que aprecian hasta el más mínimo detalle de los videojuegos (su música, los gráficos, los personajes, la jugabilidad, etc.) y toman a esta actividad como una parte fundamental de su vida cotidiana.

### **3.5 Adulthood Emergent**

Cohen et al., (citados en Rivera et al., 2011) establecen que en las sociedades industrializadas occidentales se presenta un gran cambio en la edad en que los jóvenes terminan sus estudios, se mudan del hogar parental, consiguen un trabajo y logran formar su propia familia; en consecuencia, se ha gestado un nuevo periodo evolutivo

presente entre los 18 años y algún momento entre los 20 y los 30 años, el cual es denominado Adulthood Emergente. Para Arnett (citado en Facio et al., 2010) la Adulthood Emergente consiste en un momento en la historia vital de las personas que se diferencia de la adolescencia y la adultez joven. Se considera que en la presente etapa, las personas han concluido la adolescencia y, sin embargo, aún no han podido acceder en su totalidad a la adultez. Cohen et al. (citados en Rivera et al., 2011), mencionan que en este momento de la vida se generan las mayores posibilidades de la misma, ya que resulta necesario para adquirir competencias y habilidades propias para la vida adulta.

Siguiendo a Arnett (citado en Barrera- Herrera & Vinet, 2017), se establece que desde la psicología del desarrollo, esta etapa se sitúa entre los 18 y los 29 años, momento en que se gestiona la fase universitaria y en donde los jóvenes ya no se consideran adolescentes, y sin embargo, sienten que aún no han podido llegar a la adultez.

Arnett et al., (citados en Barrera- Herrera & Vinet, 2017), consideran que la adultez emergente supone la existencia de diversas características según el contexto cultural en que el individuo se vea inmerso; en base a ello, Arnett (citado en Barrera- Herrera & Vinet, 2017) menciona cinco características de esta etapa en Estados Unidos: “(a) Exploración de la identidad; (b) Inestabilidad; (c) Gran optimismo y posibilidades; (d) Estar centrado en sí mismo; y (e) Ser una etapa de sentirse "en el medio" entre la adolescencia y la adultez” (Arnett, citado en Barrera- Herrera & Vinet, 2017, p. 48).

# Capítulo IV

## **4 Propuesta metodológica**

### **4.1 Estudio**

Correlacional – Descriptivo, No Experimental y Cuantitativo.

### **4.2 Diseño**

Al tratarse de una investigación la cual constaría de una única aplicación en el tiempo, se trata de un trabajo Transversal. Además al no manipularse una variable independiente se establece que el presente trabajo es de naturaleza No experimental.

### **4.3 Muestreo**

Para garantizar un mayor acceso a la población, el muestreo a realizar resulta intencional o por conveniencia, siendo a causa de ello no probabilístico y no aleatorio.

### **4.4 Muestra**

La presente muestra se encuentra conformada por 106 participantes de sexo indistinto de entre 18 y 30 años, debiendo pertenecer a la provincia de Buenos Aires, Argentina, que dediquen su tiempo a jugar videojuegos. Originalmente se contó con 116 individuos, de los cuales 10 fueron invalidados a causa de no residir en la presente provincia; en todos los casos fueron encuestados por medio de la modalidad virtual.

### **4.5 Criterios de inclusión**

Que los participantes sean de la provincia de Buenos Aires, Argentina, tengan entre 18 y 30 años y dediquen su tiempo a jugar videojuegos.

### **4.6 Criterios de exclusión**

Que a pesar de dedicar su tiempo a jugar videojuegos, al momento de clasificarse como gamer no lo haga a causa de no reconocerse como tal.

También resultarían en exclusión aquellos cuestionarios incompletos.

#### **4.7 Instrumentos**

Big Five Inventory (Castro Solano & Casullo, 2001), la Escala de Metaconocimientos de Estados Emocionales TMMS-24 (Fernández Berrocal et. Al., 1998) y Cuestionario Sociodemográfico construido Ad Hoc.

La Escala de Metaconocimientos de Estados Emocionales TMMS-24 (Fernández Berrocal et. Al., 1998), consta de 24 ítems (la versión original poseía 48) con 5 opciones de respuesta tipo Likert. Se divide en 3 dimensiones: 1) Atención: nivel de atención que las personas creen dar a sus emociones. 2) Claridad: modo en que las personas creen percibir sus emociones. 3) Reparación emocional: cómo creen las personas que regulan sus emociones.

Con respecto a la validez de La Escala de Metaconocimientos de Estados Emocionales TMMS-24, la consistencia interna adquirida por el cálculo propio del Alpha de Cronbach resulta de 0,878 en el total de sus 24 ítems. Los resultados de sus dimensiones muestran que Atención obtuvo 0,856, Claridad 0,886, y finalmente Reparación obtuvo 0,872 en el cálculo del Alpha.

Por otro lado, el Big Five Inventory (Castro Solano & Casullo, 2001) validado en Argentina en 2001, tiene como variables a los 5 grandes rasgos de personalidad. Cuenta con 44 ítems, cada uno 5 respuestas tipo Likert, los cuales se encuentran divididos en 5 dimensiones: 1) Apertura a la experiencia: muestra la disposición a la curiosidad y sensibilidad. 2) Responsabilidad: refiere a la autodisciplina y al éxito de tareas y fines. 3) Extraversión: involucra rasgos como sociabilidad, optimismo y asertividad. 4) Afabilidad: tendencia a la generosidad, amabilidad, cordialidad, optimismo y deseo de ayudar a otros. 5) Neuroticismo: refiere a la estabilidad emocional. Con respecto a la validez, el Alpha de Cronbach reveló en sus resultados que

la dimensión extraversión obtuvo el valor .67; la afabilidad .67; la responsabilidad.74; el neuroticismo .68 y finalmente la dimensión apertura obtuvo .72 (Limonero et al., 2012).

En última instancia, se encuentra el Cuestionario Sociodemográfico Ad Hoc. El mismo evalúa Género, Edad, Lugar de Residencia, Estado Civil, Ocupación, Nivel de Educación, Si la persona evaluada dedica su tiempo a jugar videojuegos, Cuánto tiempo dedica a jugar en la semana, De lunes a viernes y Fines de semana. También cuestiona Desde qué edad juega, En qué plataforma, Qué categoría prefiere, Si se mantiene al día con los nuevos lanzamientos de videojuegos, Si maneja el vocabulario específico. Otra información relevante sobre la que se interroga a cada participante es, Si prefiere jugar individualmente o en cooperación con otros gamers, Si un gamer puede dedicarse a una únicamente a una plataforma y modalidad, o Si por el contrario puede dedicarse a varias plataformas y modalidades, y, por último, en Que clasificación se considera.

#### **4.8 Procedimiento**

Por medio de la plataforma Google Forms, se administró un protocolo virtual comprendido por las variables sociodemográficas, el Big Five Inventory de Castro Solano y Casullo (2001) y el TMMS-24 de Fernández Berrocal et al. (1998). En el mismo protocolo se informó a los participantes de la naturaleza de la investigación en tanto material necesario para desarrollar una tesis de grado de la carrera de licenciatura en psicología de la UAI , proveyendo también un consentimiento informado sobre la confidencialidad de sus datos y la no respuesta personalizada al análisis de los mismos.

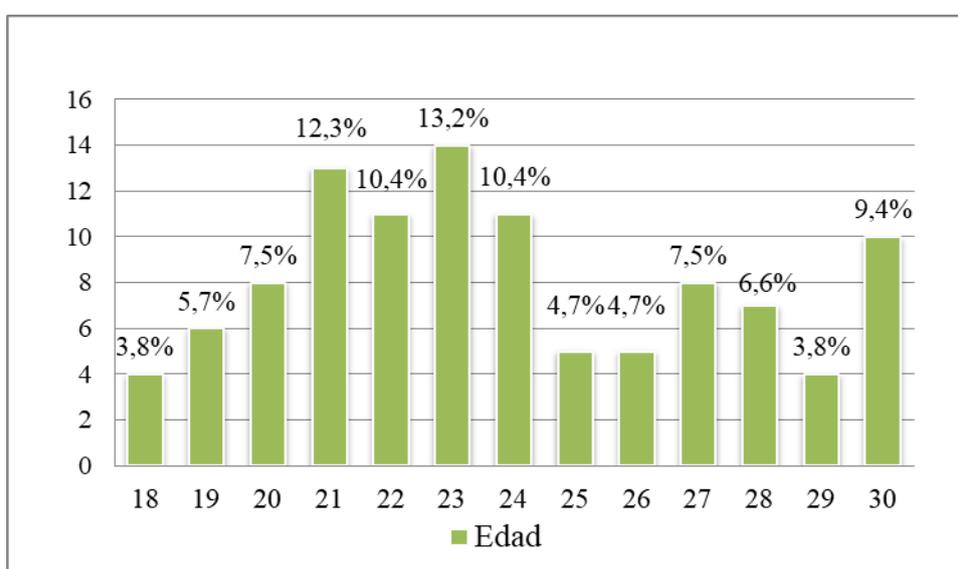
Previamente a lo anterior, se llevó a cabo una prueba piloto con 7 individuos, con la finalidad de recabar datos acerca de la dificultad y comprensión de las consignas, tras la cual se ampliaron las características sociodemográficas del protocolo ya que en una primera instancia resultaban muy simples.

# Capítulo V

## 5. Resultados

### 5.1 Caracterización de la muestra

A continuación se describirán las características de la muestra sobre la que se ha trabajado, desde abril de 2019 hasta febrero del 2021.



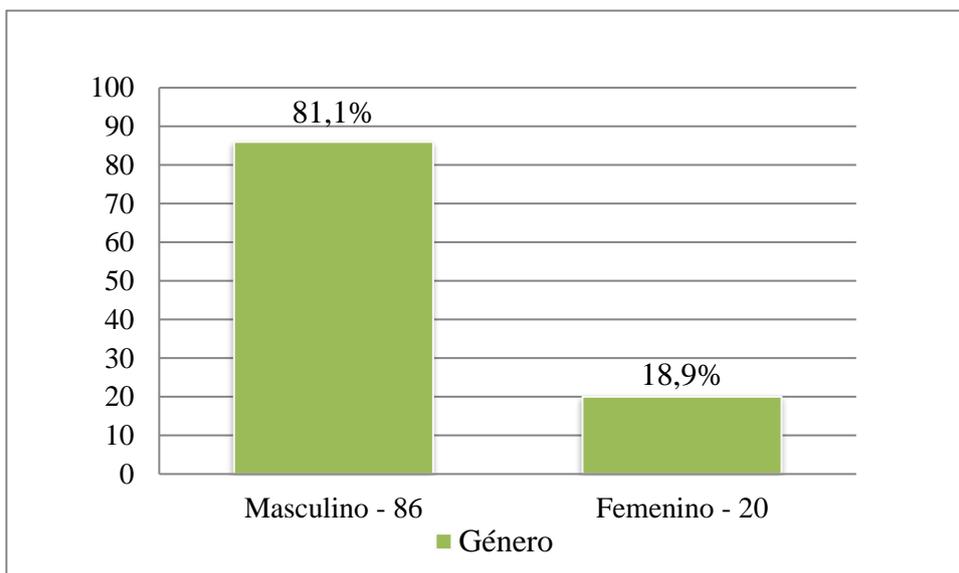
**Gráfico 1.** *Distribución de la variable Edad en la muestra.*

El análisis de la variable Edad y sus medidas de tendencia central revelan una Media de 23,86, una Mediana de 23, junto con una Moda de 23 y una Desviación Típica de 3,46. Los valores Mínimo y Máximo resultan de 18 y 30 respectivamente. La distribución de la edad resulta heterogénea, ya que, por ejemplo, se observa la misma cantidad de participantes de 18 y 29 años. Ambas variables cuentan con 4 individuos de un total de 106, y cada una representa al 3,8% de la muestra, en total 7,6%. Lo mismo ocurre con las edades 25 y 26, con 5 participantes y 4,7% cada una, así como con las edades 20 y 27, con 8 individuos y 7,5%, y finalmente 22 y 24 años con 11 personas y 10,4% de la muestra.

Por otro lado, la dimensión de 19 años cuenta con 5 individuos, y conforma al 5,7%, la dimensión 21 años posee 13 individuos y equivale al 12,5% de la muestra. Para la edad de 23 años, se establece la participación de 14 sujetos, los cuales simbolizan al

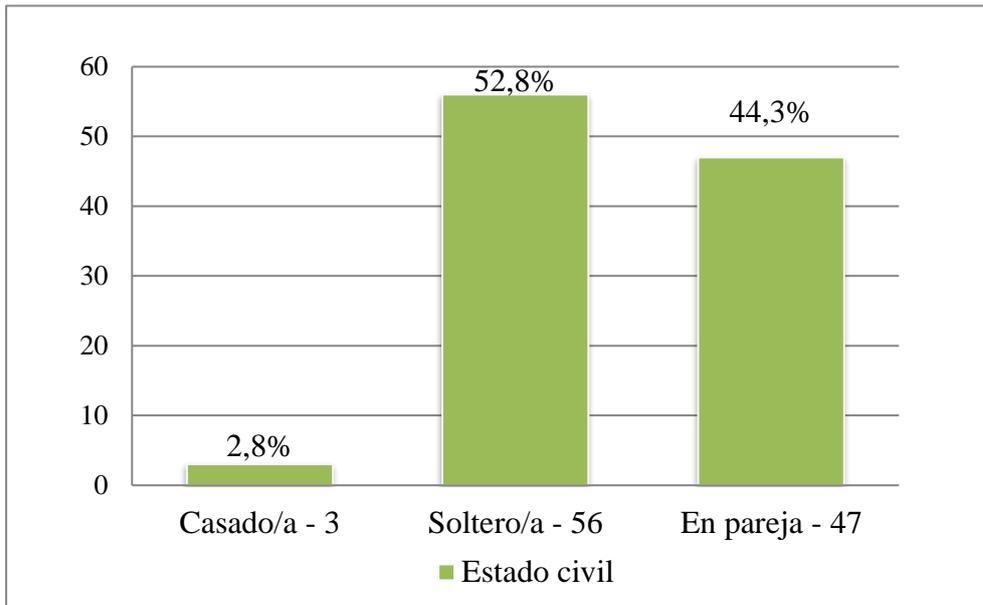
13,2%. Los 28 años se componen por 7 integrantes, es decir el 6,6% de la muestra.

Finalmente, los 30 años se encuentran conformados por 10 sujetos, completando así a la muestra de 106 individuos con el 9,4% del total de la misma.



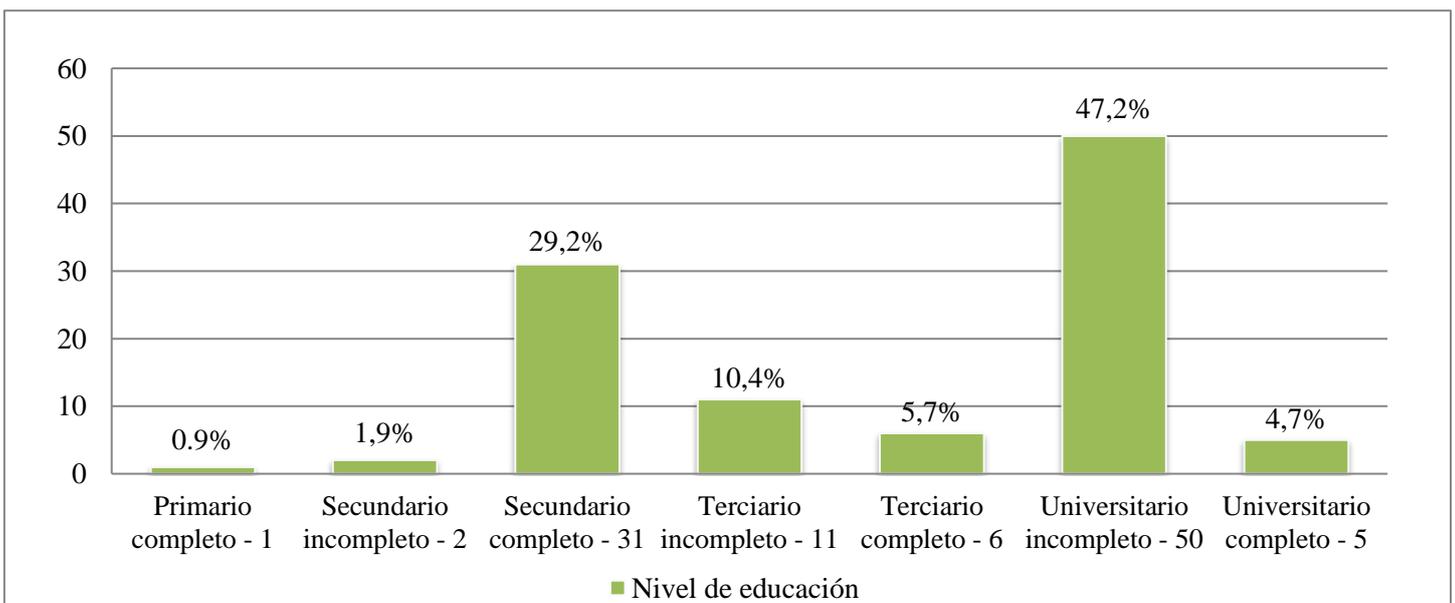
**Gráfico 2.** *Distribución de la variable Género en la muestra.*

Respecto de la distribución de la variable Género en la muestra de 106 personas, se observa una mayor cantidad de individuos pertenecientes al género masculino con 86 participantes, conformando el 81,1% de la muestra. El 18,9% restante representa al género femenino con 20 participantes.



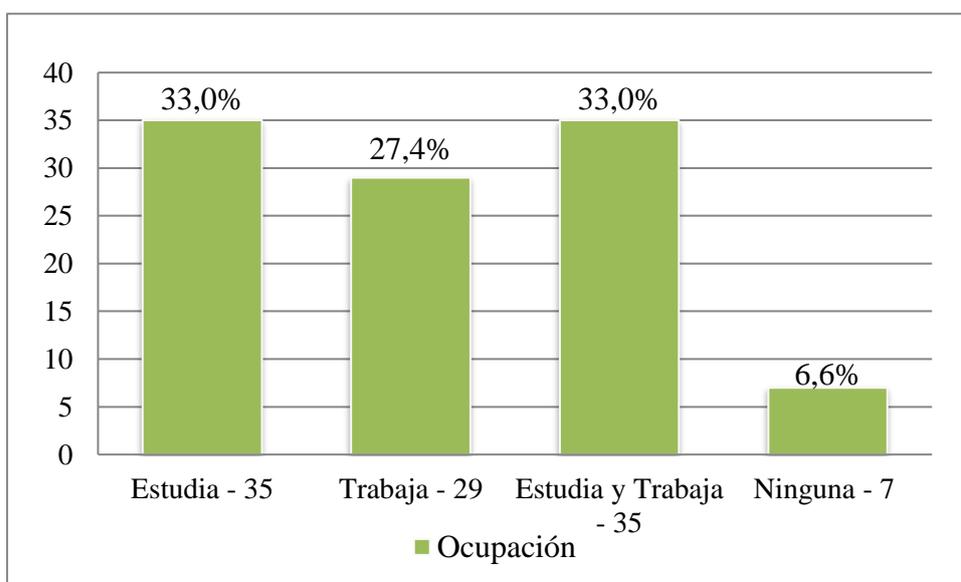
**Gráfico 3.** *Distribución de la variable Estado civil en la muestra.*

Acerca del Estado Civil, el gráfico 3 muestra la distribución de dicha variable en la muestra. En el mismo puede apreciarse que el 2,8% de los sujetos, es decir 3 personas, están casados. Seguidamente, el 52,8% compuesto por 56 individuos se encuentran solteros. Por último, el 44,3%, con 47 personas, están en pareja.



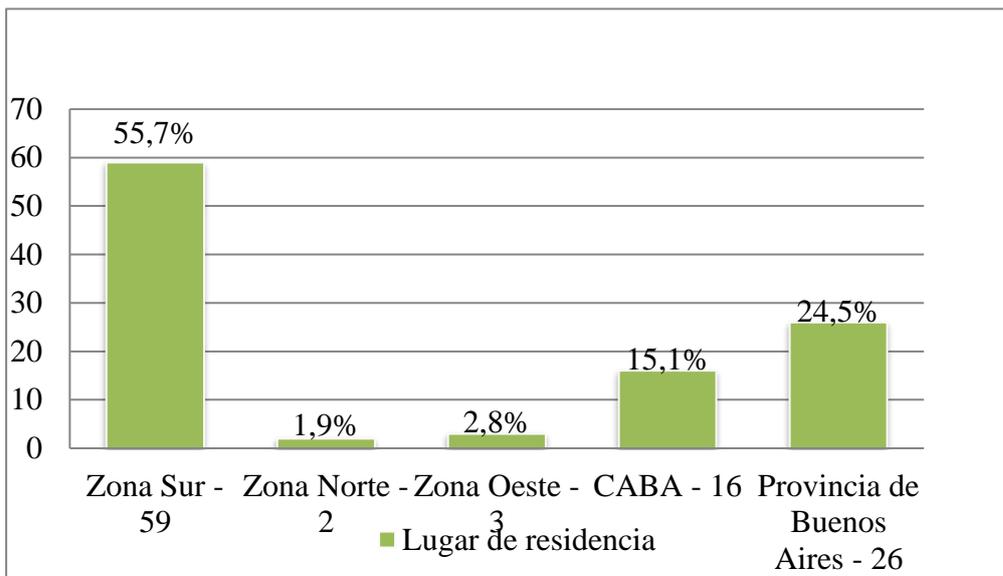
**Gráfico 4.** *Distribución de la variable Nivel de Educación en la muestra.*

El gráfico 4 representa la distribución de la variable Nivel de educación. En dicho gráfico se aprecia un único participante con el nivel Primario completo, así como dos en el nivel Secundario incompleto, lo que equivale al 0,9% y al 1,9% de la muestra respectivamente. Sobre el Secundario completo, se observan 31 sujetos que simbolizan al 29,2%. El nivel Terciario se encuentra conformado por 11 individuos que equivalen al 10,4% de la muestra. Por otro lado, el Terciario completo cuenta con 6 participantes, estableciendo un 5,7%. Respecto del Nivel Universitario, 50 sujetos mostraron un nivel incompleto, equivaliendo al 47,2% de la muestra, y 5 participantes de nivel completo, completando así la muestra con el 4,7% restante.



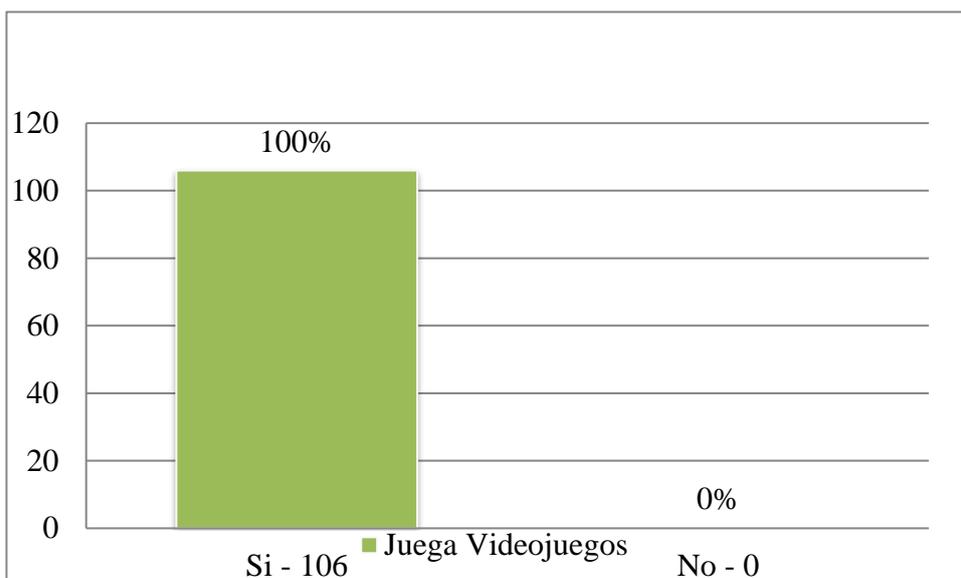
**Gráfico 5.** *Distribución de la variable Ocupación en la muestra.*

El gráfico 5 explicita la distribución de la Ocupación. Es posible ver así que las variables Estudia y Estudia y Trabaja se componen de 35 participantes cada una, y representan individualmente el 33% de la muestra, 66% en total. Solo 29 personas se dedican únicamente a trabajar lo que equivale al 27,4% de la muestra. En último lugar, únicamente 7 participantes no realizan ninguna ocupación más allá de dedicarse a jugar, equivaliendo así al 6,6% que completa a la muestra.



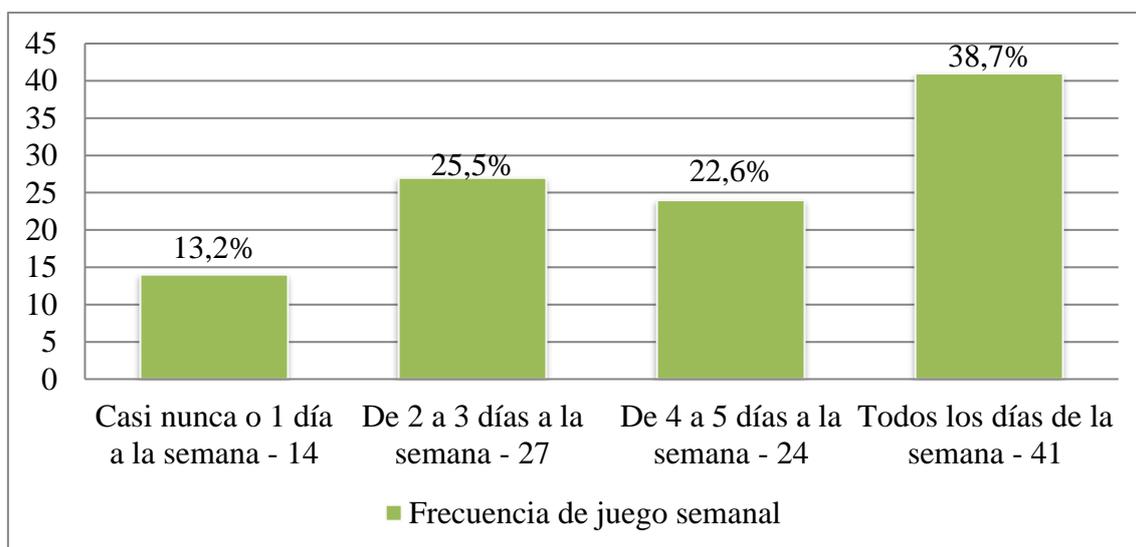
**Gráfico 6.** *Distribución de la variable Lugar de residencia en la muestra.*

El gráfico 6 representa la distribución de la variable Lugar de residencia, la cual fue reformulada para mostrar la residencia por zona en lugar de localidad. Se aprecian 59 participantes de Zona Sur, lo que corresponde al 55,7% de la muestra. La Provincia de Buenos Aires cuenta con 26 individuos que componen al 24,5% de la muestra. Seguidamente, CABA se compone de 16 participantes, lo que equivale al 15,1% de la muestra. 3 participantes marcaron como lugar de residencia a Zona Oeste, con un 2,8%, y finalmente, Zona Norte resultó la dimensión con menor cantidad de sujetos, con 3 integrantes y un 1,9% de la muestra.



**Gráfico 7.** Distribución de la variable *Juega Videojuegos* en la muestra.

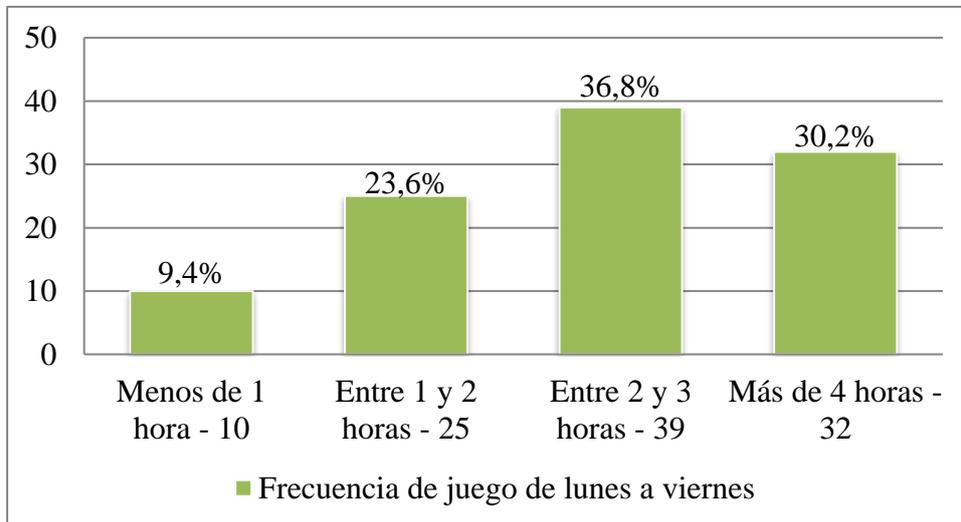
Sobre la distribución de la variable *Juega Videojuegos* en la muestra, la cual explicita si los participantes dedican parte de su tiempo libre a jugar videojuegos, el gráfico 6 revela que el 100% de la muestra, es decir los 106 participantes, respondió afirmativamente.



**Gráfico 8.** Distribución de la variable *Frecuencia de juego semanal* en la muestra.

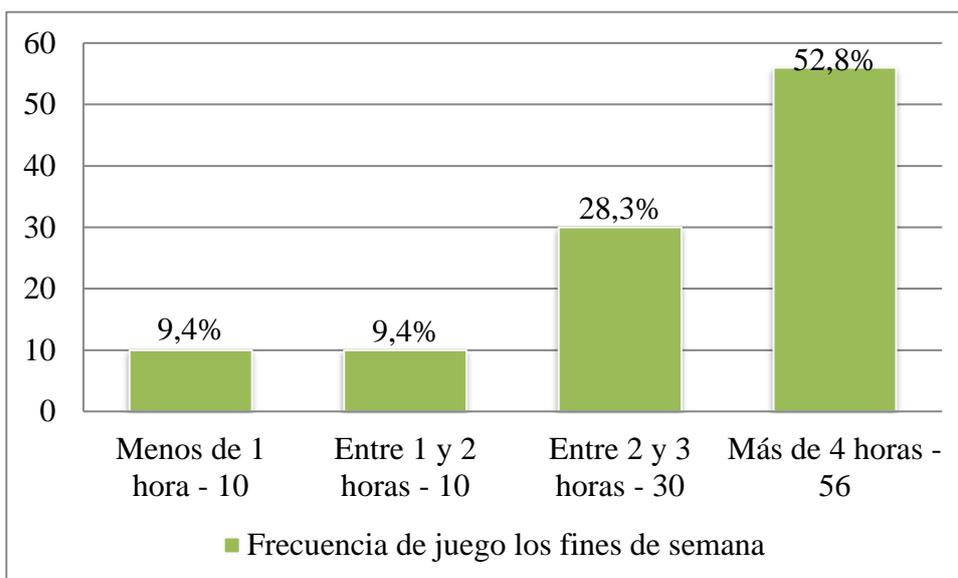
En el gráfico 8 puede apreciarse la frecuencia de juego semanal que realizan los participantes, los 7 días de la semana. En él, se observa que el 38,7% de la población de

la muestra, con 41 sujetos juega todos los días. También se da a conocer que el 22,6%, con 24 integrantes dedican de 4 a 5 días de juego, sobrepasado por poco con el 25,5%, con 27 individuos que juegan de 2 a 3 días de la semana.



**Gráfico 9.** *Distribución de la variable Frecuencia de juego de lunes a viernes en la muestra.*

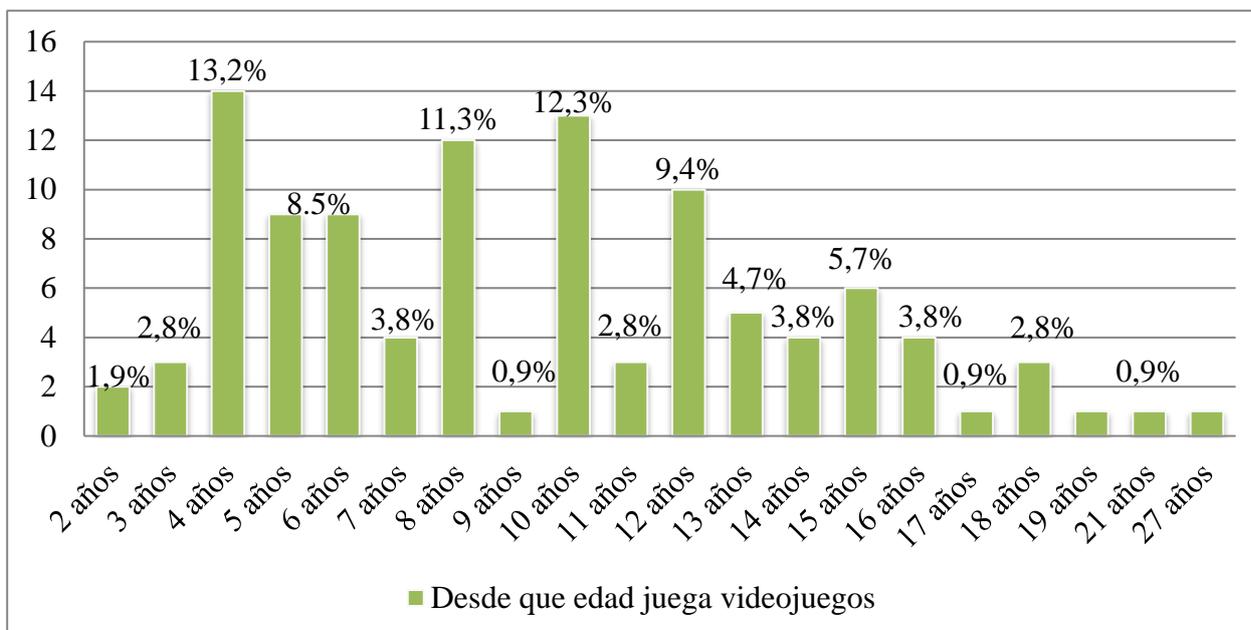
Con relación al gráfico 8, al examina el gráfico 9 se visibiliza la fracción de tiempo que los gamers de la muestra dedican a jugar de lunes a viernes. Del total de 106 integrantes, 32, o 30,2%, han manifestado que realizan ésta actividad por más de 4 horas. En cambio, 39 sujetos, que simbolizan al 36,8% de la muestra juegan entre 2 y 3 horas. El 23,6%, compuesto por 25 individuos, se involucra en el acto de jugar entre 1 y 2 horas semanales. Solo el 9,4%, con 10 integrantes juega en una franja horaria menor a una hora.



**Gráfico 10.** *Distribución de la variable Frecuencia de juego los fines de semana en la muestra.*

Finalizando con el tiempo que dedican los gamers a jugar, el gráfico 10 señala la distribución de la variable Frecuencia de juego los fines de semana. En él, se visualiza que más de la mitad de la muestra, con 56 participantes que equivales 52,8% de la misma, prefiere jugar por más de 4 horas los fines de semana. En una menor medida, 30 sujetos, que equivalen al 28,3% de la muestra emplean entre 2 y 3 horas para realizar la presente actividad.

En menor medida, 10 participantes, o 9,4% de la muestra, dedican entre 1 y 2 horas a los videojuegos. La misma cantidad de integrantes y, por consiguiente de participantes prefieren jugar por menos de una hora los fines de semana.



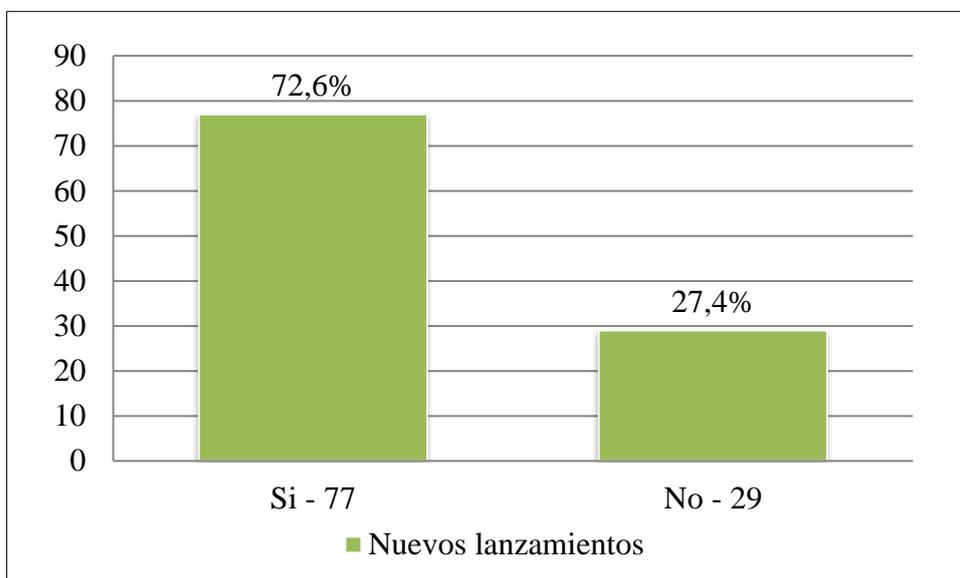
**Gráfico 11.** Distribución de la variable Desde que edad juega en la muestra.

Como puede apreciarse en el gráfico 11, los Gamers refieren diferentes edades en las que comenzaron a jugar videojuegos. De la muestra conformada por 106 participantes, 2 expusieron haber comenzado a jugar a los dos años, equivaliendo al 1,9% de ella. Las edades 3, 11 y 18 años cuentan con 3 individuos, 9 en total, simbolizando cada una al 2,8% de la muestra. Por otro lado, 14 sujetos, o 13,2% de la muestra, explicitaron haber comenzado a jugar a los 4 años. Así mismo, las edades de 5 y 6 años contienen ambas 9 integrantes, equivaliendo al 8,5% cada una. Las edades de 7, 14 y 16 años muestran 4 participantes, o 3,8% de la muestra en sus respectivas dimensiones.

Seguidamente, 12 personas, o el 11,3%, refieren que iniciaron a jugar a los 8 años. En contraposición, 13 sujetos o el 12,3% de la muestra dicen haber incursionado en el mundo de los videojuegos a los 10 años. Sin embargo la edad de 12 años posee 10 integrantes, y simbolizan al 9,4% de la muestra. La edad 13 se encuentra conformada por 5 sujetos o el 4,7%, y la edad 15 cuenta con 6 personas, o el 5,7% de la muestra.

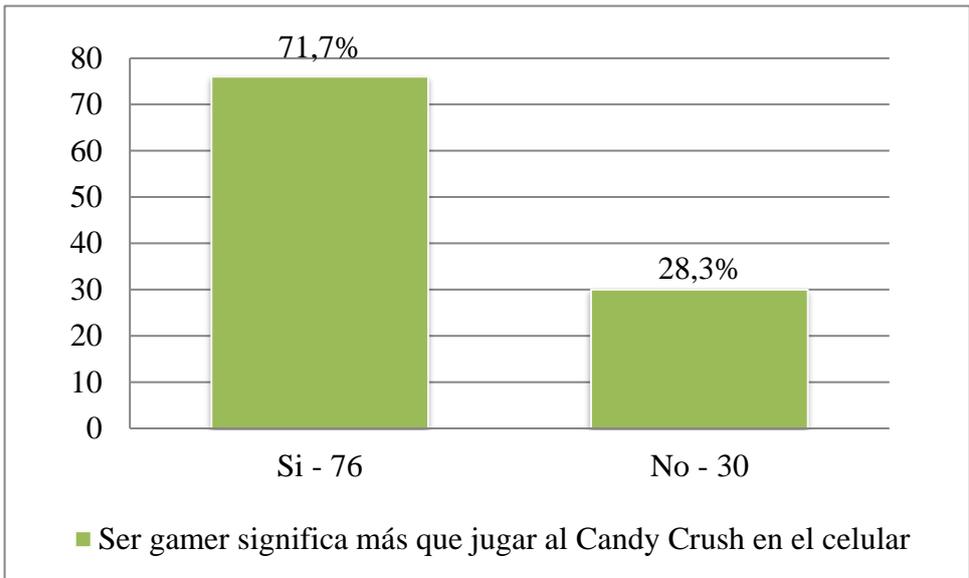
Finalmente, las edades 9, 17, 19, 21 y 27 años se componen de 1 integrante, equivaliendo cada una al 0,9% del total de la muestra.

Sobre las Medidas de Tendencia Central, se encuentra una Media de 9,41, una Mediana de 8,50, una Moda de 4 y una Desviación Típica de 4,75, con una Mínima de 2 y una Máxima de 27.



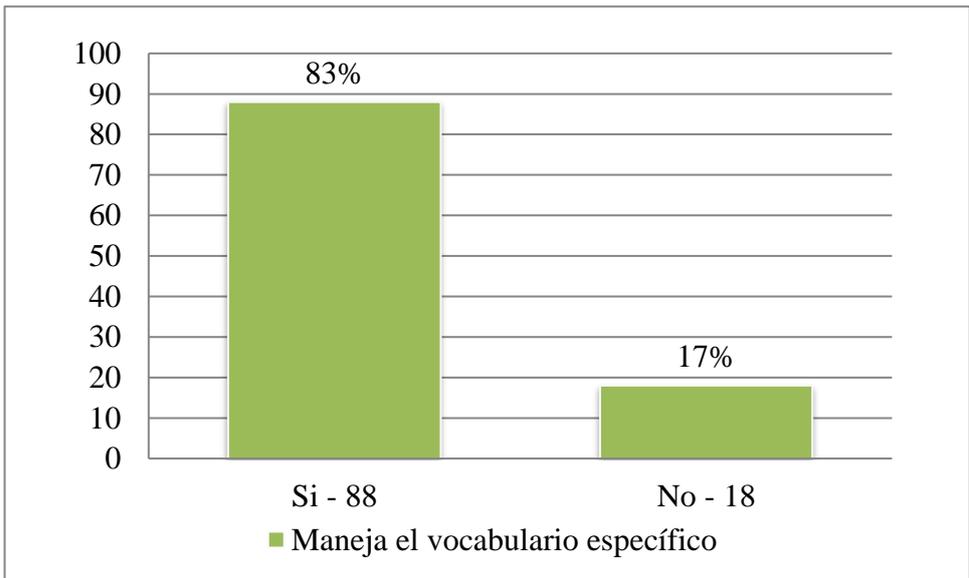
**Gráfico 12.** *Distribución de la variable Nuevos lanzamientos en la muestra.*

En el gráfico 12, se ve que, de los 106 participantes de la investigación que componen a la muestra, 77 se encuentran pendientes a los nuevos lanzamientos de los videojuegos, mientras que 29 individuos expresaron no prestar atención a los mismos. Expresado en porcentajes, el 72,6% de la muestra respondió afirmativamente, mientras que el 27,4% restante lo hizo de forma negativa.



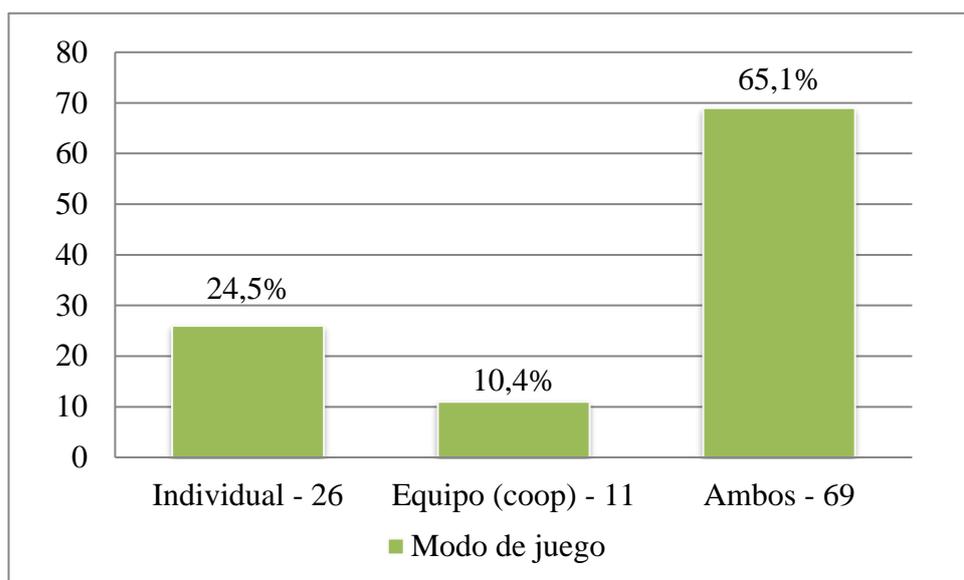
**Gráfico 13.** *Distribución de la variable Ser gamer significa más que jugar Candy Crush en el celular en la muestra.*

El gráfico 13 expresa las respuestas de los participantes con relación a su opinión acerca de si el ser Gamer implica más que simplemente jugar al Candy Crush en el celular. Como puede observarse, 76 individuos, es decir 71,7% respondieron afirmativamente. Por otro lado, 30, o 28,3%, contestaron negativamente.



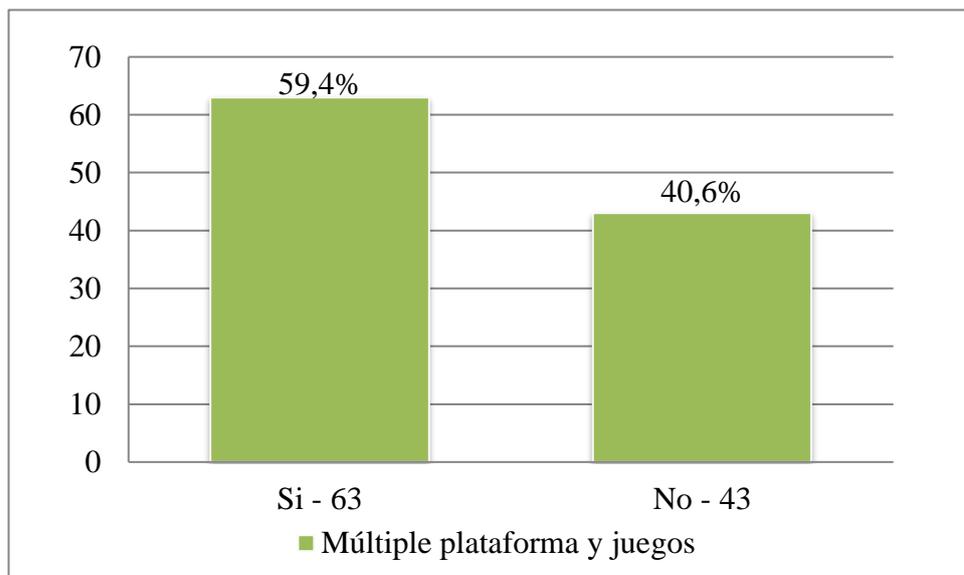
**Gráfico 14.** *Distribución de la variable manejo del vocabulario específico en la muestra.*

En el gráfico 14, puede verse la cantidad de gamers en la muestra que dicen manejar el vocabulario específico de la comunidad gamer. El 83%, compuesto por 88 participantes, contestó de forma positiva, mientras que el 17%, con 18 integrantes, lo hizo de forma negativa.



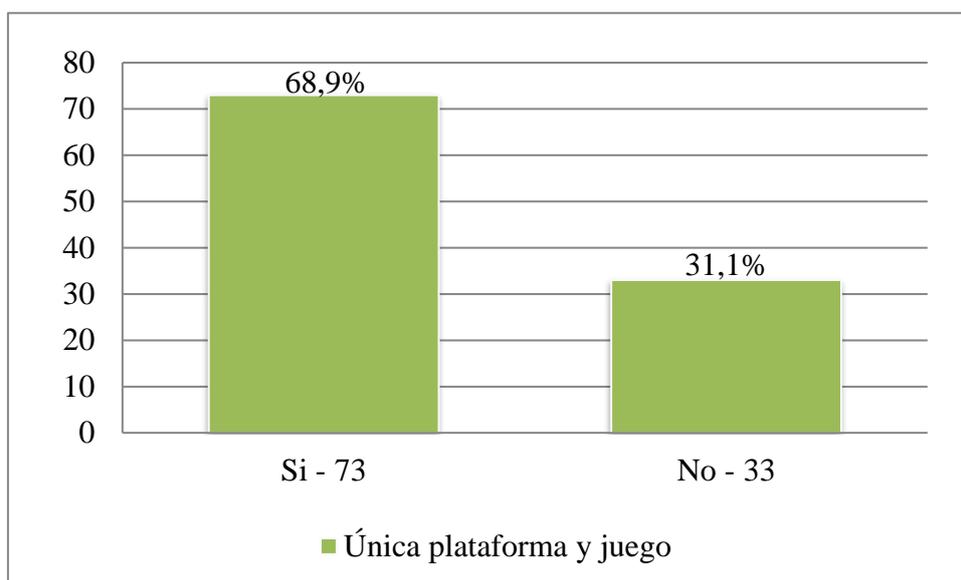
**Gráfico 15.** *Distribución de la variable Modo de juego en la muestra.*

El gráfico 15 expone la distribución de la variable Modo de juego, que se interpreta como la modalidad en que los gamers prefieren desempeñar su juego. El 24,5% de la muestra compuesta por 26 integrantes ha explicitado una preferencia por el modo de juego Individual, en contraposición al 10,4%, con 11 sujetos, quienes juegan en equipo o coop (cooperativo). Sin embargo, la mayoría de 65,1%, que se encuentra integrado por 69 participantes, prefieren emplear ambos modos de juego.



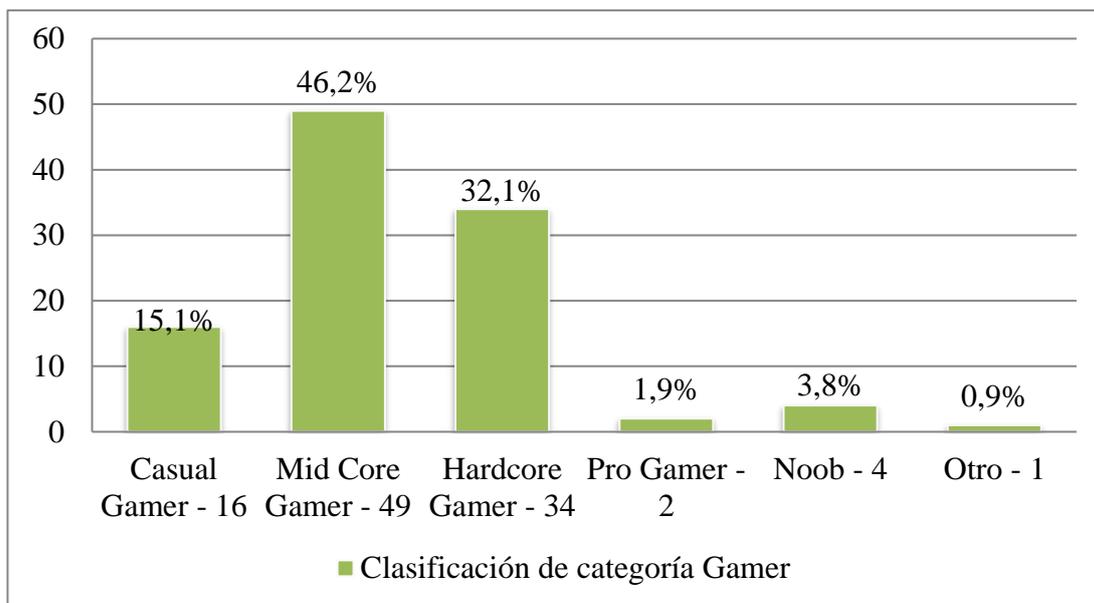
**Gráfico 16.** *Distribución de la variable Múltiple plataforma y juegos en la muestra.*

Con respecto al gráfico 16 de la variable Múltiple plataforma y juegos, la cual expresa la opinión de los 106 participantes sobre si un gamer debe jugar en varias plataformas y diversos juegos, el 59,4%, 63 sujetos, indicaron que sí. Contrariamente, el 40,6%, 43 sujetos, indicaron que no.



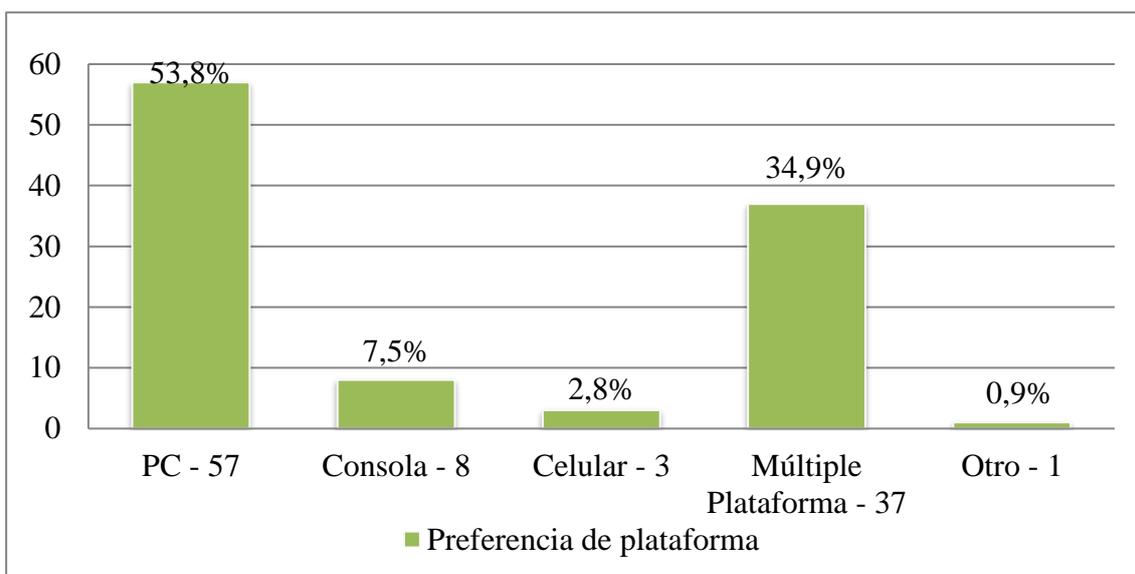
**Gráfico 17.** *Distribución de la variable Única plataforma y juegos en la muestra*

Sin embargo, en el gráfico 17 se observa que ante la pregunta contraria, ¿Puede un gamer dedicarse a una única plataforma y juego?, los participantes expresaron en su mayoría que de hecho, si puede. Con una mayoría de 68,9%, 73 integrantes respondieron afirmativamente, al mismo tiempo que la minoría de 31,1%, con 33 sujetos, lo hicieron negativamente.



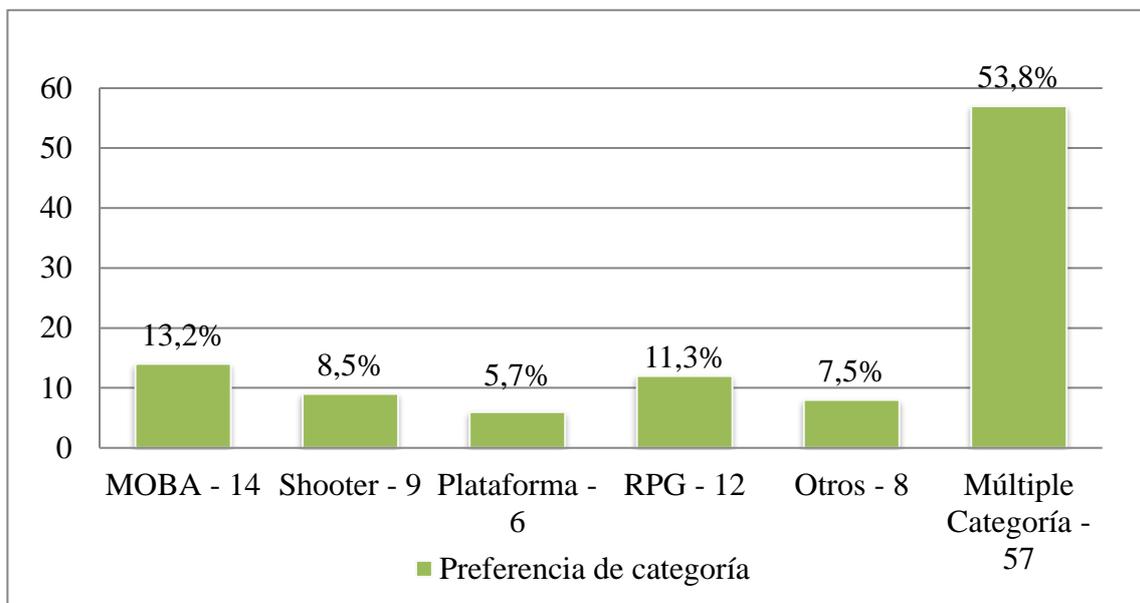
**Gráfico 18.** *Distribución de la variable Clasificación de categoría Gamer en la muestra.*

Con respecto de la variable Clasificación de categoría Gamer, en el gráfico 18 se observa que la clasificación Casual Gamer consta de 16 integrantes que componen al 15,1% de la muestra. Seguidamente, la dimensión Mid Core Gamer cuenta con 49 individuos, que equivalen al 46,2% de la muestra. Sobre la categoría Hardcore Gamer, se establece que 34 participantes se identificaron ella, representando al 32,1% de la muestra. Solo se registraron 2 sujetos que se clasifican a sí mismos como Pro Gamer, quienes corresponden al 1,9% de la muestra. La categoría Noob fue seleccionada por 4 participantes, es decir, el 3,8% del total de la muestra. En última instancia, una única persona ha seleccionado la opción Otro al referirse a su persona en la clasificación gamer, completando la muestra con 0,9%.



**Gráfico 19.** *Distribución de la variable Preferencia de plataforma en la muestra.*

El gráfico 19 expresa la distribución de la variable Preferencia de plataforma. En él, se señala que 57 participantes, que equivalen al 53,8% de la muestra, eligen la computadora o PC para jugar videojuegos. En menor medida, 8 sujetos, o el 7,5%, escogen jugar en una consola, y 3 individuos, o el 2,8% se dedican a jugar con su celular. La dimensión Múltiple Plataforma fue seleccionada por 37 personas, que representan al 34,9% de la muestra. Por último, un único participante dijo jugar en Otra plataforma, la cual no fue especificada, equivaliendo al 0,9% final de la muestra.



**Gráfico 20.** *Distribución de la variable Preferencia de categoría en la muestra*

Finalmente, en el gráfico 20 se muestra la distribución de la variable Preferencia de categoría de juego en la muestra. El 13,2% de la misma, conformada por 14 participantes seleccionó la opción de juego MOBA. La categoría Shooter fue escogida por el 8,5% de la muestra, con 9 integrantes. Además 6 sujetos, o el 5,7%, refirió preferir los juegos de Plataforma. La opción de juego RPG fue escogida por 12 individuos, que equivalen al 11,3% de la muestra, sumado a 8 personas, o 7,5%, quienes prefieren desempeñar la presente actividad en Otra categoría. En última instancia, la mayoría de la muestra, con 57 integrantes juega en Múltiple Categoría, completando la muestra con el 53,8% restante.

## 5.2 Análisis de datos

El análisis estadístico de los datos fue llevado a cabo a través del programa de computadora IBM-SPSS, realizando las pruebas Rho de Spearman y R de Pearson, de acuerdo a los resultados de las pruebas de normalidad, para comprobar la existencia de correlaciones entre las variables.

Para comprobar la fiabilidad de las pruebas y sus resultados, se calculó el Alpha de Cronbach de las pruebas y variables analizadas en la muestra, obteniendo 0,773 para el BFI5, 0,830 para la variable Extraversión y 0,787 para la variable Neuroticismo. Por otro lado, el TMMS-24 muestra una consistencia interna de 0,878 en sus 24 ítems. Al examinar las dimensiones del TMMS-24, se revela que la variable Atención puntúo en un Alpha de 0 ,856; Claridad 0,886; y Reparación 0,872.

**Tabla 1**

*Estadísticos descriptivos de las variables y dimensiones*

	Media	Desv. Típica
Extraversión	24,34	6,46
Neuroticismo	23,14	6,38
Atención emocional	27,93	6,64
Claridad emocional	29,88	6,8
Reparación emocional	28,3	7,17

### 5.2.1 Prueba de normalidad

Se realizó la Prueba de Normalidad para las variables Extraversión, Neuroticismo, Atención emocional, Claridad emocional y Reparación emocional, empleando siempre la prueba Kolmogorov-Smirnov al tratarse de una muestra mayor a 50 individuos. A continuación pueden verse los resultados.

**Tabla 2**

*Prueba de normalidad*

	Sig.
Extraversión	,056
Neuroticismo	,002
Atención emocional	,002

Claridad emocional	,095
Reparación emocional	,167

---

*Nota:* Se utilizó estadístico Kolmogorov-Smirnov

Los mismos revelan que para las variables Extraversión, Claridad Emocional y Reparación emocional, la significación fue mayor o igual a 0,05, lo que implica una distribución normal. Asimismo, las variables Neuroticismo y Atención emocional muestran una significación menor a 0,05 y, por consiguiente, se habla de una distribución anormal.

### 5.3 Análisis de correlación

Se llevó a cabo un análisis de correlación entre las variables Neuroticismo y Extraversión con cada una de las dimensiones del TMMS-24: Atención emocional, Claridad emocional y Reparación emocional. Debido a los resultados de las pruebas de normalidad, fue necesario implementar las pruebas R de Pearson y Rho de Spearman, de acuerdo a la situación lo requiriese. Es decir que para relacionar Extraversión con Claridad emocional y Reparación emocional, al tratarse de solo variables normales o paramétricas se ejecutó la prueba R de Pearson. Mientras que, por el contrario, para relacionar Neuroticismo con las dimensiones del TMMS-24 y Extraversión con Atención emocional, fue necesario utilizar Rho de Spearman, a causa de que al menos una de las variables involucradas resulta anormal o no paramétrica.

**Tabla 3**

*Correlación de la dimensión Extraversión con las dimensiones de Inteligencia Emocional*

		Extraversión
Atención emocional	Coef. Correlación	,167
	Sig. Bilateral	,087

Claridad emocional	Correlación de Pearson	,467**
	Sig. Bilateral	,000
Reparación emocional	Correlación de Pearson	,501**
	Sig. Bilateral	,000

*Nota:* Se utilizaron Rho de Spearman y R de Pearson. \*\* La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral)

La variable Extraversión correlacionó positivamente con todas las dimensiones del TMMS-24, por ello es factible afirmar que se trata de relaciones directas entre las variables estudiadas.

La correlación entre Extraversión con Atención emocional se ejecutó con Rho de Spearman, ya que Atención presenta una distribución no paramétrica anormal, quedando descartada al no ser estadísticamente comprobable, por el motivo de que la significación bilateral resultante del estudio puntuó en ,087 y al ser un número mayor a ,05, como ya se ha dicho, no puede comprobarse que la correlación obtenida no sea resultado del azar.

En cambio, la variable Extraversión se asocia moderadamente con Claridad emocional, obteniendo una puntuación de ,467, al igual que con Reparación emocional con ,501, exhibiendo ambas una significación bilateral de ,000. Para los mencionados análisis se utilizó R de Pearson, al tratarse de variables con distribución paramétrica normal.

#### **Tabla 4**

*Correlación de la dimensión Neuroticismo con las dimensiones de Inteligencia Emocional*

		Neuroticismo
Atención emocional	Coef. Correlación	,360**
	Sig. Bilateral	,000
Claridad emocional	Coef. Correlación	-,393**

	Sig. Bilateral	,000
Reparación emocional	Coef. Correlación	-,393**
	Sig. Bilateral	,000

---

*Nota:* Se utilizaron Rho de Spearman. \*\* La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral)

Seguidamente, para examinar la correlación entre Neuroticismo y las dimensiones del TMMS-24 fue necesario efectuar la misma mediante la prueba Rho de Spearman, como consecuencia de que al menos una de las variables presenta una distribución no paramétrica anormal. Es posible observar que la relación entre Neuroticismo y Atención emocional resulta de naturaleza débil directa, con un coeficiente de correlación de ,360 y una significación bilateral de ,000.

Contrariamente, Neuroticismo y Claridad emocional se relacionan débil e indirectamente, al igual que Neuroticismo y Reparación emocional, obteniendo ambas un Coeficiente de -,393 y una significación de ,000.

#### **5.4 Comparación con Baremos y puntos de corte del BFI5 y la TMMS-24**

Se realizó una comparación con los baremos del instrumento Big Five Inventory (BFI5) y los puntos de corte de la Escala Rasgo de Metaconocimientos sobre Estados Emocionales (TMMS-24). Para examinar la presencia de los rasgos de personalidad Extraversión y Neuroticismo, así como de las dimensiones de la inteligencia emocional Atención, Claridad y Reparación emocional en la muestra. A raíz de que más del 80% de la misma se encuentra compuesta por integrantes del género masculino, se aplicaron dichos baremos.

## Imagen 1

### Baremos del Instrumento Big Five Inventory

Percentil	MUJERES					VARONES				
	Extraversión	Afabilidad	Responsabilidad	Neuroticismo	Apertura a la experiencia	Extraversión	Afabilidad	Responsabilidad	Neuroticismo	Apertura a la experiencia
95	36	44	42	34	48	37	43	44	31	47
90	34	42	41	32	46	35	41	42	29	45
80	33	40	38	30	44	32	39	38	26	43
75	32	39	37	29	43	31	38	37	24	42
70	31	38	37	28	41	30	38	37	23	41
60	29	36	36	26	40	29	36	35	21	39
50	28	35	33	24	37	27	34	33	21	38
40	26	33	31	22	36	26	33	31	19	36
30	25	32	29	20	34	23	32	29	18	34
25	24	32	28	18	33	22	31	28	17	32
20	23	30	26	17	31	22	30	27	16	31
10	21	27	24	15	27	19	27	25	14	28
5	16	24	21	13	24	16	26	23	12	25

*Nota.* La presente imagen indica los baremos para el Instrumento Big Five Inventory. Tomada de Baremos BFI y PID-5 por De la Iglesia, G. & Stover, J.B., 2017.

Sobre la interpretación de dichos baremos, debe considerarse el puntaje bruto o media, el cual se ubica en la gráfica y se obtiene un Percentil. Cuanto mayor sea el Percentil, mayor será la presencia del rasgo. En base a ello, considerando que Extraversión obtuvo una Media de 24,3, ubicado en el percentil 30 por proximidad, se encuentra una baja concentración de la misma. Contrariamente Neuroticismo resultó en una Media de 23,13, y por consiguiente, en un Percentil de 70, por lo que se establece

una presencia del rasgo mayor a la Extraversión, estando más presente en la personalidad de los Gamers.

## Imagen 2

*Puntos de corte de la Escala de Metaconocimientos sobre Estados Emocionales*

Subescala		Hombres	Mujeres
Atención	Escasa	< 21	<24
	Adecuada	22 a 33	25 a 35
	Excesiva	> 33	> 36
Claridad	Escasa	< 25	< 23
	Adecuada	26 a 35	24 a 34
	Excelente	> 36	> 35
Reparación	Escasa	< 23	< 23
	Adecuada	24 a 35	24 a 34
	Excelente	> 36	> 35

*Nota.* La presente imagen indica los puntos de corte para las dimensiones de la Escala de Metaconocimientos sobre Estados Emocionales (TMMS-24). Tomada de EspectroAutista.Info (s.f.).

Con respecto de la comprensión e interpretación de los puntos de corte de la TMMS-24, se requiere comparar el puntaje bruto o Media con los mismos para así, determinar el nivel de presencia de la dimensión o subescala. La dimensión Atención emocional, posee una Media de 27,93, que al encontrarse dentro del rango de 25 a 35 puntos, resulta en un nivel adecuado. Mismo nivel que se repite en las subescalas Claridad emocional, con una media de 29,88 ubicada en el rango 24 a 34 puntos y Reparación emocional con una Media de 28,3, que se localiza en el rango 24 a 34 puntos de corte.

# Capítulo VI

## 6. Conclusión y Discusión

En base a la información recopilada y previamente explicitada, se menciona que la personalidad es concebida como un conjunto de cualidades individuales, las cuales se clasifican en atributos personales, así como a las causas internas que se encuentran por debajo del accionar humano (Cloninger 2003). Dentro de la personalidad se establecen los denominados rasgos, o “predisposiciones a responder, de manera igual o similar, a diferentes tipos de estímulos, como formas congruentes y duraderas de reaccionar al ambiente” (Allport, citado en Sánchez & Ledesma, 2007, p.5). Al estudiar la personalidad y los rasgos que la componen, se encuentra que las dimensiones más utilizadas para expresar dichos rasgos son la extraversión, entendida como la tendencia hacia la asertividad, el optimismo y las relaciones interpersonales; el neuroticismo, el cual establece una separación entre aquellas personas que son emocionalmente inestables de quienes no lo sean; la apertura, comprendida como la tendencia a lo imaginativo; la agradabilidad, en la cual se evalúa la generosidad, amabilidad y confiabilidad y finalmente la responsabilidad, presentada como la determinación, disciplina y planificación orientadas al logro de un fin (Pérez-Rubio et al., 2017).

Por otro lado, resulta importante mencionar a la inteligencia emocional, que se encontraría aparentemente ligada tanto con el neuroticismo como con la extraversión, al tratarse de dimensiones vinculadas con lo emocional y lo social. Precisamente, la inteligencia emocional, dentro de las múltiples definiciones que la componen, es entendida como la capacidad de controlar y diferenciar nuestras emociones de las ajenas, así como de recopilar y utilizar dicha información para guiar nuestros pensamientos y acciones (Mayer & Salovey, citados en Extremera Pacheco et al., 2004).

En cuanto a la definición y asunción de la terminología gamer, resulta difícil establecer una concepción que avale más que simplemente el dedicarse a jugar; sin

embargo, es posible encontrar clasificaciones relacionadas a la cantidad de tiempo que se emplea en la presente actividad, entre ellas, Noob, Hardcore Gamer y Pro Gamer. Finalmente y vinculado a la edad en que se evaluó a los participantes, se concibe a la adultez emergente como al periodo de la vida en que se presenta un momento de transición entre la adolescencia y la adultez propiamente dicha; se trata de un momento en que las personas abandonan la adolescencia y sin embargo aún no han logrado (o bien sienten que no lo han hecho) entrar por completo a la vida adulta.

Habiendo recapitulado lo antedicho, y a pesar de que al tratarse de un muestreo no probabilístico no es posible aplicar generalizaciones estadísticamente exactas, se encontró que en la caracterización de la muestra en la que se ha trabajado se expresa que la misma se encuentra compuesta mayormente por integrantes de género masculino, con una edad de 23 años, siendo la soltería el estado civil predominante, residiendo en la Zona Sur de Buenos Aires, Argentina.

Los Gamers poseen un nivel educativo Universitario Incompleto, y que además de videojugar se dedican a estudiar o a estudiar y trabajar. Además, más allá de realizar estas actividades, los Gamers de este estudio afirman jugar videojuego todos los días de la semana, dedicando de dos a tres horas de lunes a viernes y más de cuatro horas los fines de semana. Respecto de la edad de inicio del acto de videojugar, se establece que una gran cantidad de participantes comenzó a los cuatro años, seguido de cerca por la edad de 10 años.

Estos videojugadores se encuentran pendientes de los nuevos lanzamientos del mercado de los videojuegos y manejan el vocabulario específico de los mismos. No muestran preferencia por jugar individualmente o en equipo (coop) y se clasifican a sí mismos como Mid Core Gamers. Sumado a ello, establecen que el ser un gamer significa más simplemente que jugar al Candy Crush en el celular. Sin embargo, opinan

que para ser Gamer es posible dedicarse a jugar en una única plataforma a un solo juego, o por el contrario, a varias plataformas y juegos. La plataforma preferida es la computadora o Pc, seguido de cerca por la elección de una múltiple plataforma, además de múltiple categoría de juego (MOBA, Shooter, RPG, etc.).

Al contrastar los resultados obtenidos por los interrogantes sociodemográficos con el material bibliográfico recopilado, se encuentran coincidencias con los datos obtenidos por Salas Quinteros (2014), quien en su investigación arriba a la conclusión de que son los hombres quienes prefieren dedicarse a jugar videojuegos, con una edad promedio entre 21 y 33 años de estado civil solteros.

Sobre el análisis de los datos obtenidos en el presente estudio y sus resultados se revela que algunas de las hipótesis de trabajo han sido confirmadas y, sin embargo otras han sido refutadas.

La hipótesis que planteaba que al aumentar la Atención emocional disminuiría el nivel de Neuroticismo en los Gamers fue refutada, a causa de que se estableció una correlación positiva o directa entre ambas variables, lo cual indicaría que mientras mayor Atención emocional se prestase, aumentaría el nivel de Neuroticismo, aunque se trata de una correlación débil. Otra de las hipótesis refutadas, es aquella que plantea que a medida que aumentase la Atención emocional, ocurriría lo mismo con la Extraversión. Sin embargo, esta hipótesis es considerada estadísticamente improbable.

En cuanto a la correlación entre Claridad emocional y Neuroticismo, se halló una relación moderada inversa, ocurriendo lo mismo con la correlación entre Reparación emocional y Neuroticismo. Es decir, que a medida que aumenta una de las variables, la otra disminuye, corroborando así ambas hipótesis.

A su vez, se encontró que existe una relación moderada positiva, o directa, entre las variables Claridad emocional y Extraversión. Por consiguiente, se estipula que si una

de ellas aumenta, la otra la seguirá. Lo mismo ocurre con las variables Reparación emocional y Extraversión. Por ello, se establece que estas dos hipótesis han sido corroboradas.

Con relación al nivel de los rasgos de personalidad Extraversión y Neuroticismo presentes en la muestra, los resultados obtenidos coinciden en que se registró una débil presencia del rasgo Extraversión, en contraposición a una moderada presencia del rasgo Neuroticismo. Estos hechos disienten de lo afirmado por Estallo et al. (citado en Serruya, 2016), quien manifiesta en sus investigaciones que los Gamers puntúan elevadamente en el rasgo Extraversión.

Finalmente, al hablar sobre los puntos de corte, las dimensiones o subescalas de la inteligencia emocional, los datos obtenidos afirman que la Atención, la Claridad y la Reparación emocional se encuentran presentes en niveles adecuados dentro de la muestra. En base a ello, no se encuentran coincidencias con lo estipulado por Herodotou et al. (2011), quienes sostienen que a medida que desciende el nivel de inteligencia emocional aumenta el uso de videojuegos, ya que en el presente estudio se muestran niveles adecuados de inteligencia emocional frente a una frecuencia de juego elevada, la cual implica, como ya se ha mencionado, que los gamers juegan todos los días de la semana, de dos a tres horas de lunes a viernes y más de cuatro horas los fines de semana.

Para otras investigaciones que puedan ser llevadas a cabo en el futuro, se recomienda la implementación de los protocolos utilizados en una muestra mayor que contenga igual cantidad de participantes del mismo género, para así poder realizar una comparación entre grupos. Otra de las limitaciones que presenta este trabajo, es el hecho de que el lugar de residencia y la edad no cuentan con la misma cantidad de personas, motivo por el que no fue posible efectuar comparaciones entre ellos. Nuevamente, se

menciona que este trabajo fue realizado con un muestreo no probabilístico, por lo que los resultados de este estudio no pueden ser generalizados a toda la población. Por ello, otra de las recomendaciones es aplicar un muestreo aleatorio probabilístico. A modo de cierre, se sugiere aplicar los protocolos en una población mixta entre Gamers y no jugadores para corroborar la presencia de los rasgos de personalidad y las dimensiones de la inteligencia emocional en ambos grupos.

## **Capítulo VII**

## 7. Referencias Bibliográficas

- Alecsiuk, B. (2015) Inteligencia emocional y desgaste por empatía en terapeutas. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, 24 (1), 43-56. Fundación Aiglé Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/2819/281944843006.pdf>
- Arellano. (14 de mayo de 2013). Los gamers no existen: Cómo las campañas de marketing moldean nuestros hábitos de consumo [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://www.levelup.com/articulos/164459/Los-gamers-no-existe>
- Barrera-Herrera, A.E. y Vinet, V. (2017) Adultez Emergente y características culturales de la etapa en universitarios chilenos. *Terapia psicológica* (35). Universidad de La Frontera, Chile. Recuperado de: [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-48082017000100005&script=sci\\_arttext](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-48082017000100005&script=sci_arttext)
- Castro Solano, A.; Casullo, M. M. (2001) *Rasgos de personalidad, bienestar psicológico y rendimiento académico en adolescentes argentinos Interdisciplinaria*, (18)1, 65-85. Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/180/18011326003.pdf>
- Cejudo, J. y Latorre, S. (2015). Efectos del videojuego Spock sobre la mejora de la inteligencia emocional en adolescentes. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13 (2), 319-342. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/2931/293141133006/>
- Correché, M.S. Fiorentino, M.T., y Fantin M.B. (2005). Estilos de personalidad y estrategias de afrontamiento en adolescentes de una escuela privada de la Ciudad de San Luis. *Fundamentos en Humanidades*, (8), pp-159-176. Universidad

Nacional de San Luis. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2004468>

Cloninger, S. C. (2003). *Teorías de la personalidad*. Recuperado de:

<https://tuvntana.files.wordpress.com/2015/06/teorias-de-la-personalidad-susan-cloninger.pdf>

De la Iglesia, G. y Stover, J.B., (2017) *Baremos BFI y PID-5*. Recuperado de:

<https://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFG/13psicometricas/liporace/primer%20cuatri%202020/BIG%20FIVE%20Y%20PID%205.pdf>

Escala Rasgo de Metaconocimientos sobre Estados Emocionales (TMMS-24) (s.f.).

*EspectroAutista.Info*. Recuperado de: <http://espectroautista.info/TMMS24-es.html>

Estallo Martí, J. A. (1994). Videojuegos, Personalidad y Conducta. *Psicothema* 6 (2), 181-190. Recuperado de:

<https://www.unioviado.es/reunido/index.php/PST/article/view/7207/7071>

Etxeberría, F. (1998). *Videojuegos y Educación*. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/html/158/15801026/>

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004) El uso de las medidas de habilidad en el

ámbito de la inteligencia emocional. Ventajas e inconvenientes con respecto a las medidas de auto informe. *Boletín de Psicología*, 80, pp 59-77. Recuperado de: <https://www.uv.es/seoane/boletin/previos/N80-3.pdf>

Extremera Pacheco, N., Fernández- Berrocal, P., Mestre Navas, J. M., y Guil Bozal, R.

(2004) Medidas de evaluación de la inteligencia emocional. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 36 (2), pp. 209-228. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80536203>

Facio, A., Resett, S. y Micocci, F (2010). ¿Viviendo solo o todavía en el nido? algunos correlatos y antecedentes psicosociales del estatus residencial en la adultez emergente. *II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Recuperado de:*

<https://www.aacademica.org/000-031/317>

Fernández- Berrocal, P. Extremera Pacheco, N. (2005) Inteligencia emocional percibida y diferencias individuales en el meta-conocimiento de los estados emocionales: Una revisión de los estudios con el TMMS. *Ansiedad y Estrés 11(2)*, 101-122. Universidad de Málaga, España. Recuperado de:

[https://www.researchgate.net/publication/230887045\\_Inteligencia\\_emocional\\_percibida\\_y\\_diferencias\\_individuales\\_en\\_el\\_meta-conocimiento\\_de\\_los\\_estados\\_emocionales\\_Una\\_revision\\_de\\_los\\_estudios\\_con\\_el\\_TMMS?enrichId=rgreq-b87f6981c0129d676a832e6d2fcb865e-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzIzMDg4NzA0NTtBUzoxMDEyOTYzMTCxNDEwMTVAMTQwMTE2MjMzMzAyNw%3D%3D&el=1\\_x\\_2&esc=publicationCoverPdf](https://www.researchgate.net/publication/230887045_Inteligencia_emocional_percibida_y_diferencias_individuales_en_el_meta-conocimiento_de_los_estados_emocionales_Una_revision_de_los_estudios_con_el_TMMS?enrichId=rgreq-b87f6981c0129d676a832e6d2fcb865e-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzIzMDg4NzA0NTtBUzoxMDEyOTYzMTCxNDEwMTVAMTQwMTE2MjMzMzAyNw%3D%3D&el=1_x_2&esc=publicationCoverPdf)

Gómez Tabares, A. S., Arenas Trujillo, L., y Toro Vargas, F. D. (2018). Rasgos de personalidad de un grupo de videojugadores en la ciudad de Manizales. *Tempus Psicológico. 1 (1)* pp. 107-125 Recuperado de:

<http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/tempuspsi/article/view/2067/3016>

Haagsma, M.C., Caplan, S.E., Peters, O. y Pieterse, M.E. (2013) Un modelo cognitivo-conductual de juegos en línea problemáticos en adolescentes de edad. 12–22

años. *Computers in human behavior* (29). Recuperado de:

<https://kundoc.com/pdf-a-cognitive-behavioral-model-of-problematic-online-gaming-in-adolescents-aged-12.html>

Herodotou, C., Kambouri, M. y Winters, N.(2011) The role of trait emotional intelligence in gamers' preferences for play and frequency of gaming. *Computers in Human Behavior*, Volumen 27 Número 5, Pages 1815-1819.

Recuperado de:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563211000677>

Jariego, R. L., y López López, M. J. (2003). Los Adolescentes y los Videojuegos.

*Apuntes de Psicología*. 21 (1) Pp. 5. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2225431>

Limonero, J.T., Tomás-Sábado, J., Fernández-Castro, J., Gómez-Romero, M. J. y

Ardilla-Herrero, A. (2012) Estrategias de afrontamiento resilientes y regulación emocional: predictores de satisfacción con la vida. *Behavioral Psychology /*

*Psicología Conductual*, (20)1, 183-196. Grupo de Investigación en Estrés y Salud (GIES). Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Barcelona,

España. Recuperado de:

[https://www.researchgate.net/profile/Joaquin\\_Limonero2/publication/234139556\\_Resilient\\_coping\\_strategies\\_and\\_emotion\\_regulation\\_predictors\\_of\\_life\\_satisfaction\\_Estrategias\\_de\\_afrontamiento\\_resilientes\\_y\\_regulacion\\_emocional\\_predictores\\_de\\_satisfaccion\\_con\\_la\\_vida/links/0912f50f875b5c8ae5000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Joaquin_Limonero2/publication/234139556_Resilient_coping_strategies_and_emotion_regulation_predictors_of_life_satisfaction_Estrategias_de_afrontamiento_resilientes_y_regulacion_emocional_predictores_de_satisfaccion_con_la_vida/links/0912f50f875b5c8ae5000000.pdf)

Marengo, L., Herrera Nuñez, L. M., Coutinho, T. V., Rotela Leite, G. y Strahler

Rivero, T., (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología*

*Latinoamericana*, 7 (3) pp. 1-12. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf>

Martínez Verdu, R. (2007). Videojuegos, Cultura y Jóvenes. *Comunicación e*

*xuventude*. Pp. 247-260. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2648903>

Montaño Sinisterra, M. R., Palacios Cruz, J. L., y Gantiva Díaz, C. A. (2009). Teorías

de la Personalidad. Un análisis Histórico del concepto y su Medición.

*PSYCHOLOGIA: Avances de la Disciplina* 3 (2). Pp. 81-107. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/html/2972/297225531007/>

Montes, F. (2016). *La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una*

*aproximación cualitativa*. (Tesis de Grado en Psicología). Universidad de la

República, Montevideo, Uruguay. Recuperado de:

<http://jornadas.cienciassociales.edu.uy/wp->

[content/uploads/2016/10/Eje\\_CulturaMEdiosyTICS\\_La-realidad-de-los-](http://jornadas.cienciassociales.edu.uy/wp-content/uploads/2016/10/Eje_CulturaMEdiosyTICS_La-realidad-de-los-)

[gamers\\_Felipe-Montes.pdf](http://jornadas.cienciassociales.edu.uy/wp-content/uploads/2016/10/Eje_CulturaMEdiosyTICS_La-realidad-de-los-gamers_Felipe-Montes.pdf)

Nieto Rangel, A. E., (2012) Inteligencia Emocional. *Universidad Virtual del Estado de*

*Guanajuato*. Pp. 1-3. Recuperado de:

<http://roa.uveg.edu.mx/repositorio/licenciatura/228/Inteligenciaemocional.pdf>

Ortiz Gálvez, G. A., y Uribe Ulloa, C. A. (2015). *Acercamiento a la experiencia de ser*

*Gamer: Percepción de Autoconcepto en Videojugadores/as*. (Tesis de Grado).

Universidad del Bio Bio, Chillán, Chile. Recuperado de:

<http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1320/1/Ortiz%20Galvez%20>

[C%20Gustavo%20Adolfo.pdf](http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1320/1/Ortiz%20Galvez%20C%20Gustavo%20Adolfo.pdf)

Pérez-Rubio, C.; González, J., y Garcés de los Fayos, E.J. (2017). Personalidad y

burnout en jugadores profesionales de e-sports. *Cuadernos de Psicología del*

*Deporte.17* (1). Recuperado de:

[http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1578-84232017000100006](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-84232017000100006)

Red Inova. (2014). Recuperado de: <http://redinnova.com/2014/12/04/que-significa-ser-gamer/>

Rivera, D., Cruz, C. y Muñoz, C. (2011) Satisfacción en las Relaciones de Pareja en la Adulthood Emergente: El Rol del Apego, la Intimidad y la Depresión. *Terapia psicológica* (29)1, 77-83 Universidad Diego Portales, Chile. Recuperado de: [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-48082011000100008&script=sci\\_arttext](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-48082011000100008&script=sci_arttext)

Salas Quintos, G. (2014). *Características del perfil multifásico de la personalidad de los jugadores de videojuegos*. (Tesis de Grado en Psicología Clínica). Universidad Latina. San José, Costa Rica. Recuperado de: <https://www.psicogamer.com/articulos/caracteristicas-del-perfil-multifasico-de-la-personalidad-de-los-jugadores-de-videojuegos/>

Sánchez, R. O. (2003). Theodore Millon, una teoría de la personalidad y su patología. *Psico-USF* (8)2, pp. 163-173. Recuperado de: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-82712003000200008](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-82712003000200008)

Sánchez, R. y Ledesma R. (2007). *Los cinco grandes factores: cómo entender la personalidad y cómo evaluarla*. En A. Monjeau (Ed.), *Conocimiento para la transformación*. Serie Investigación y Desarrollo (pp. 131-160). Mar del Plata: Ediciones Universidad Atlántida Argentina. Recuperado de: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40547548/cap.LosCincoGrandesFactores->

[comoente\\_1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1528045121&Signature=SI1PubclGA6oAuD0vzQQ4VBrtig%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DCap\\_Los\\_Cinco\\_Grandes\\_Factores-comoente.pdf](https://www.repositorio.uba.ar/handle/document/1528045121&Signature=SI1PubclGA6oAuD0vzQQ4VBrtig%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DCap_Los_Cinco_Grandes_Factores-comoente.pdf)

Serruya, V. (2016). Factores de la personalidad y su relación con el uso de videojuegos.

*Revista de Investigación de Psicología Social*. 2 (1) pp. 68-92. Recuperado de:

<http://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/psicologiasocial/article/view/1772>

TMMS-24. (S.f.). Recuperado de:

<https://emotional.intelligence.uma.es/documentos/pdf78.pdf>

Torres-Rodríguez, A. y Carbonell, X. (2015) Adicción a los videojuegos en línea:

tratamiento mediante el programa PIPATIC. *Revista de Psicología, Ciències de*

*l'Educació i de l'Esport*, 33 (2.) Barcelona, España. Recuperado de:

<https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/301484/391085>

Villani, D., Carissoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G., y Riva, G. (2018)

Videogames for Emotion Regulation: A Systematic Review. *Games for Health*

*Journal*, 7(2). Recuperado de:

<https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/g4h.2017.0108>

## Capítulo VIII

## **8. Anexo**

### **8.1 Solicitud de consentimiento Informado**

Al firmar este consentimiento acepto participar de manera voluntaria en que se me administren técnicas, como parte del proceso de aprendizaje y formulación de un trabajo de investigación de la Facultad de Psicología y Relaciones Humanas de la Universidad Abierta Interamericana.

Dejo constancia de haber comprendido que la información obtenida será utilizada en una actividad práctica para la formulación de un proyecto de investigación, y acepto que no se realizará una devolución de los datos obtenidos en esta práctica.

Fui informado que se garantiza la confidencialidad de los datos y mi anonimato. Mediante la firma del presente consentimiento presto plena conformidad para la realización de dicha actividad.

## 8.2 Cuestionario Sociodemográfico

### 1. Género

- Masculino
- Femenino
- Otros

### 2. Lugar de Residencia

### 3. Edad

### 4. Estado civil

- Casado/a
- Soltero/a
- En pareja
- Viudo/a

### 5. Ocupación

- Estudia
- Trabaja
- Estudia y Trabaja
- Ninguna

### 6. Nivel de educación

- Primario incompleto
- Primario completo
- Secundario incompleto
- Secundario completo
- Terciario incompleto
- Terciario completo

- Universitario incompleto
  - Universitario completo
7. ¿Dedicas parte de tu tiempo a jugar videojuegos?
- Sí
  - No
8. ¿Cuánto tiempo invertís en jugar videojuegos?
- Casi nunca o 1 día a la semana
  - De 2 a 3 días a la semana
  - De 4 a 5 días a la semana
  - Todos los días de la semana
9. ¿Cuánto tiempo jugas de lunes a viernes?
- Menos de 1 hora
  - Entre 1 y 2 horas
  - Entre 2 y 3 horas
  - Más de 4 horas
10. ¿Los fines de semana, cuánto tiempo jugas?
- Menos de 1 hora
  - Entre 1 y 2 horas
  - Entre 2 y 3 horas
  - Más de 4 horas
11. ¿Desde qué edad realizas esta actividad?
12. ¿En qué plataforma soles jugar? (PC, Consola, Celular, otros)
13. ¿Qué categoría elegís con mayor frecuencia? (Moba, Shooter, RPG, Plataforma, Rol, entre otros)

14. ¿Te mantenes al tanto de lanzamientos y ventas de nuevos videojuegos y consolas?
- Sí
  - No
15. ¿Consideras que el ser un gamer implica más que simplemente jugar al "Candy Crush" y otros parecidos en el celular?
- Sí
  - No
16. ¿Manejas el vocabulario específico vinculado a la cultura gamer? (Dodgear, gg, backear, entre otros)
- Sí
  - No
17. ¿Preferís la variante de juego individual o en equipo (coop)?
- Individual
  - En equipo (coop)
  - Ambos
18. ¿Consideras que un gamer es aquel que se encuentra dispuesto a jugar en todo tipo de consola y modalidad?
- Sí
  - No
19. ¿Crees que un gamer podría orientarse a una única modalidad y plataforma?
- Sí
  - No
20. Si tuvieras que clasificarte en un tipo de gamer, serías:

- Casual gamer (jugador ocasional, invierte poco tiempo en la actividad)
- Mid core gamer (jugador intermedio, dedica más tiempo que el jugador casual pero no tanto como el hardcore gamer)
- Hardcore gamer (dedica mucho tiempo a jugar, normalmente varias horas por día)
- Pro gamer (jugador profesional que compite para ganar dinero con los videojuegos)
- Noob (jugador novato)
- Otros

### 8.3 Protocolo Big five Inventory

Indique en qué medida la frase lo describe adecuadamente. Si está completamente de acuerdo con la frase marque con una cruz en la columna **MUY DE ACUERDO**. Si está en completo desacuerdo con la frase coloque una cruz en la columna **MUY EN DESACUERDO**. Si no está ni en ACUERDO ni en DESACUERDO coloque una cruz en la columna correspondiente. Recuerde que tiene opciones intermedias.

#### Imagen 3

Protocolo Big Five Inventory

<i>Yo me veo a mí mismo/a como alguien ...</i>	Muy en desacuerdo	En parte en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En parte de acuerdo	Muy de acuerdo
1. A quien le gusta hablar.					
2. Que tiende siempre a encontrar fallas en los demás.					
3. Que tiene capacidad para finalizar una tarea.					
4. Que es depresivo/a o triste.					
5. Que es original y a quien se le ocurren nuevas ideas.					
6. Que es reservado/a.					
7. Que ayuda a los demás y no es egoísta.					
8. Que puede ser un poco descuidado/a.					
9. Que es relajado/a y que maneja bien los problemas.					
10. Que es curioso/a respecto de las cosas.					
11. Que está lleno/a de energía.					
12. Que empieza peleas con los demás.					
13. Que es un trabajador/a confiable.					
14. Que puede ser tenso/a.					
15. Que es ingenioso/a.					
16. Que siempre genera mucho entusiasmo.					
17. Que tiene una naturaleza por la cual puede perdonar.					
18. Que tiende a ser desorganizado/a.					
19. Que se preocupa mucho por todo.					
20. Que tiene una imaginación muy activa.					
21. Que tiende a ser callado/a.					
22. Que generalmente es muy confiable.					
23. Que tiende a ser perezoso/a.					
24. Que es emocionalmente estable y no se altera fácilmente.					
25. Que es imaginativo/a.					
26. Que tiene una personalidad asertiva.					
27. Que puede ser frío/a y distante.					
28. Que persevera hasta que las tareas están terminadas.					
29. Que puede tener alteraciones en los estados de ánimo.					
30. Que tiene valores artísticos y disfruta de las experiencias de la vida.					

31. Que a veces es tímido/a e inhibido/a.					
32. Que es muy considerado/a y amable con los demás.					
33. Que hace las cosas de modo eficiente.					
34. Que permanece calmado/a en situaciones tensas.					
35. Que prefiere el trabajo rutinario.					
36. Que es sociable.					
37. Que a veces puede tratar mal a los demás.					
38. Que puede fijarse metas y seguirlas.					
39. Que se pone nervioso/a fácilmente.					
40. A quien le gusta pensar y reflexionar.					
41. Que tiene pocos intereses artísticos.					
42. A quien le gusta cooperar con los demás.					
43. Que se distrae fácilmente.					
44. Que tiene gustos sofisticados en arte, música o literatura.					

*Nota.* La presente imagen indica el protocolo para el Instrumento Big Five Inventory. Tomada de la Universidad Abierta Interamericana., 2015.

## 8.4 Escala de Metaconocimientos de Estados Emocionales TMMS-24

A continuación, encontrará algunas afirmaciones sobre sus emociones y sentimientos. Lea atentamente cada frase e indique por favor el grado de acuerdo o desacuerdo con respecto a las mismas. Señale con una “X” la respuesta que más se aproxime a sus preferencias. No hay respuestas correctas o incorrectas, ni buenas o malas. No emplee mucho tiempo en cada respuesta.

### Imagen 2

*Puntos de corte de la Escala de Metaconocimientos sobre Estados Emocionales*

	Nada de Acuerdo	Algo de Acuerdo	Bastante de acuerdo	Muy de Acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Presto mucha atención a los sentimientos					
2. Normalmente me preocupo mucho por lo que siento.					
3. Normalmente dedico tiempo a pensar en mis emociones.					
4. Pienso que merece la pena prestar atención a mis emociones y estado de ánimo.					
5. Dejo que mis sentimientos afecten a mis pensamientos.					
6. Pienso en mi estado de ánimo constantemente.					
7. A menudo pienso en mis sentimientos.					
8. Presto mucha atención a cómo me siento.					
9. Tengo claros mis sentimientos.					
10. Frecuentemente puedo definir mis sentimientos.					
11. Casi siempre sé cómo me siento.					
12. Normalmente conozco mis sentimientos sobre las personas.					
13. A menudo me doy cuenta de mis sentimientos en diferentes situaciones.					
14. Siempre puedo decir cómo me siento.					
15. A veces puedo decir cuáles son mis emociones.					
16. Puedo llegar a comprender mis sentimientos.					
17. Aunque a veces me siento triste, suelo tener una visión optimista.					
18. Aunque me sienta mal, procuro pensar en cosas agradables.					
19. Cuando estoy triste, pienso en todos los placeres de la vida.					
20. Intento tener pensamientos positivos aunque me sienta mal.					
21. Si doy demasiadas vueltas a las cosas, complicándolas, trato de calmarme.					
22. Me preocupo por tener un buen estado de ánimo.					
23. Tengo mucha energía cuando me siento feliz.					
24. Cuando estoy enfadado intento cambiar mi estado de ánimo.					

*Nota.* La presente imagen indica el protocolo de la Escala de Metaconocimientos sobre Estados Emocionales (TMMS-24). Tomada de EspectroAutista.Info (s.f.).