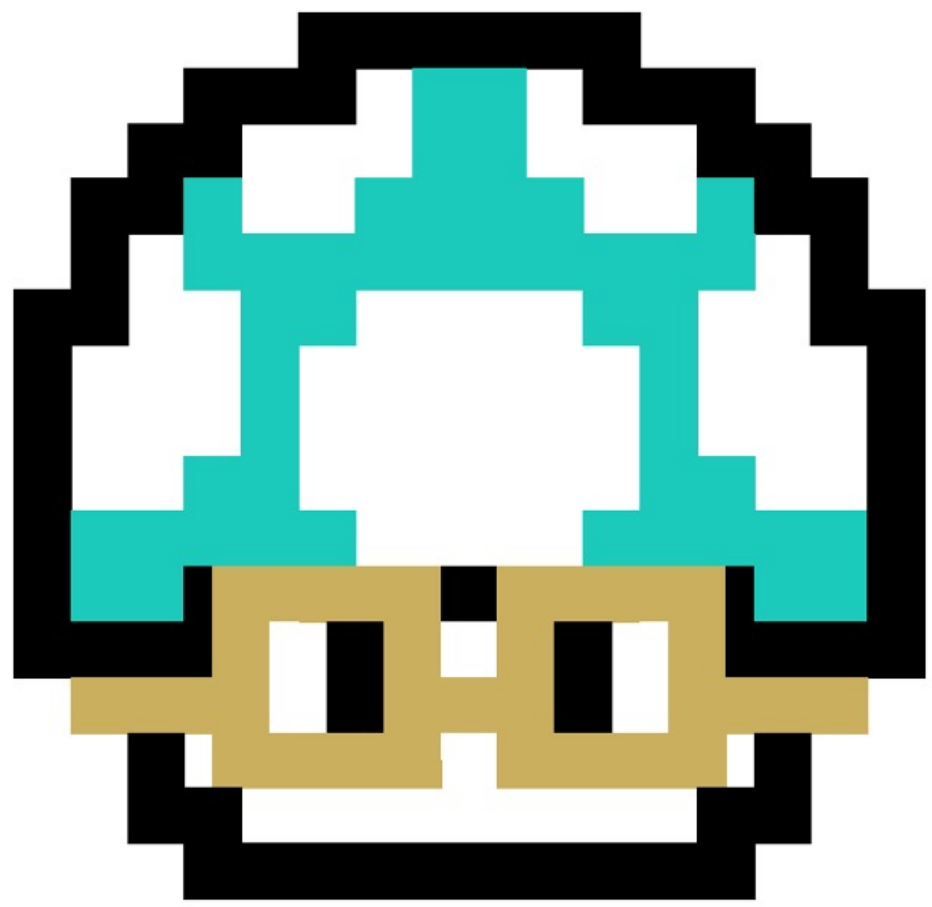


Experiencias en el uso de videojuegos

¿Qué relación tienen con los rasgos de la personalidad?

Guadalupe de la Iglesia

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas
Universidad de Palermo
Universidad de Buenos Aires



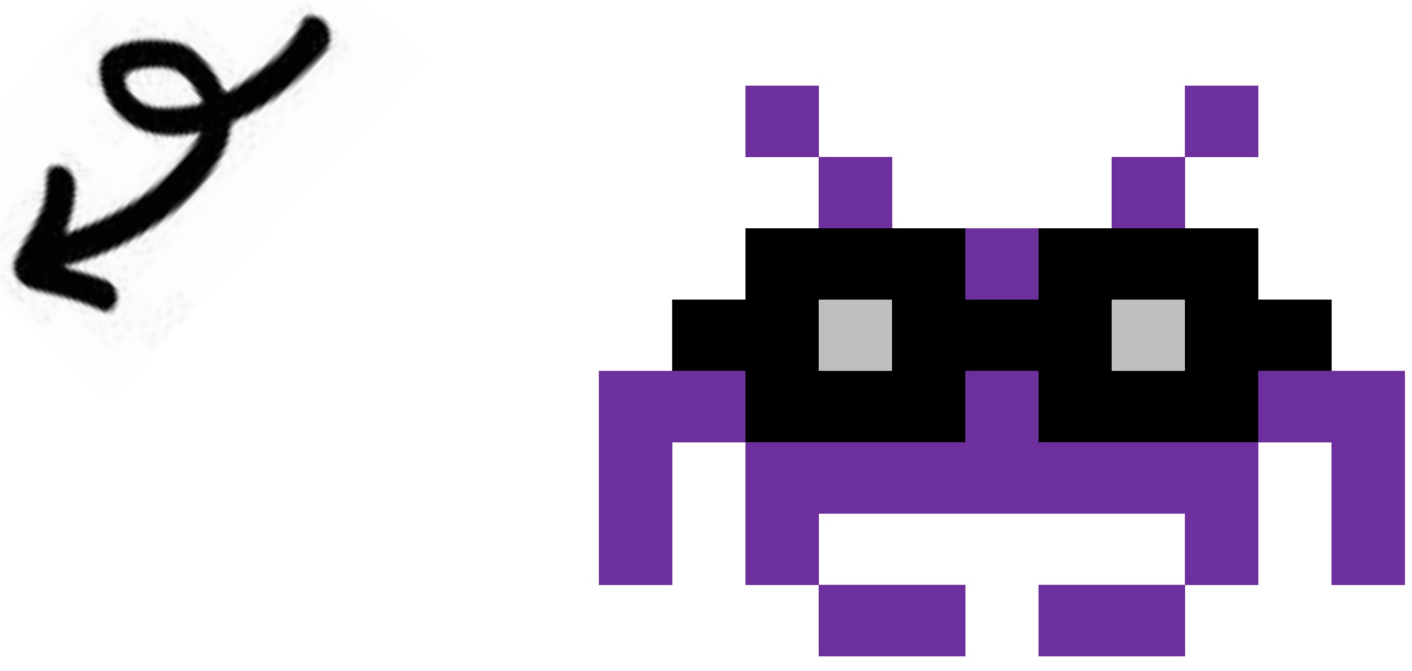
En la investigación de la psicología de los videojuegos, el análisis de los rasgos de la personalidad de los *gamers* es de gran interés dada la hipótesis de que éstos predeterminan parcialmente las conductas de uso de videojuegos (Jeng & Teng, 2008; Zammitto, 2001). En este trabajo se estudió la asociación de distintas experiencias negativas y positivas en el uso (determinadas mediante consenso cultural; Snodgrass et al., 2017) y la personalidad.

Tabla 1
Asociaciones entre los rasgos de personalidad y las experiencias positivas y negativas en el uso de videojuegos

	E	A	R	N	O
Al participar de mis videojuegos me siento parte de un equipo o comunidad	.08	.07	-.06	-.14	.14
Me sumerjo tanto en el juego que no me doy cuenta de lo que está ocurriendo a mi alrededor	-.04	.06	-.09	.03	.08
Disfruto llevar mis habilidades al máximo	-.02	.05	.04	-.14*	.27***
Me resulta difícil controlar o limitar el tiempo de juego y, en momentos en los que no debería, juego	-.01	-.16*	-.31***	.10	.00
Disfruto repetir acciones del videojuego que son difíciles hasta que me salen casi perfectas y automáticas	.01	.17*	.05	-.10	.23**
Juego tanto que me siento aislado y solo	-.14*	-.02	-.19**	.15*	.01
Me siento en calma, relajado y en control en ciertos momentos del juego	-.01	.06	.02	-.12	.15*
Jugar me trae problemas con amigos y familiares	-.02	-.12	-.43***	.08	-.13
Me parece que superar obstáculos difíciles en los videojuegos ayuda a aumentar mi confianza y lidiar con problemas de mi vida	-.05	.15*	-.01	-.06	.26***
Busco mejorar mi forma de jugar incluso cuando no estoy jugando, por ejemplo, visitando foros online y aprendiendo de otros jugadores	.04	.16*	-.11	-.01	.16*
Regularmente continúo jugando aunque me sienta cansado/a	.01	-.06	-.07	.05	.06
Siento que jugar videojuegos es una forma de vida y no sólo recreación	.05	.12	-.02	.04	.19**
Me resulta difícil concentrarme en otras actividades porque estoy pensando en jugar	-.01	-.05	-.30***	.04	.01
Me obsesiono con algún juego al punto de sentir que controla mi vida	-.04	-.21**	-.16*	.08	-.03
Me parece que jugar videojuegos con mis amigos y familiares fortalece nuestros vínculos	.03	.08	-.03	.03	.22**
Me pongo nervioso si por alguna razón no puedo jugar	-.04	-.04	-.29***	.05	.01
Cuando juego desarrollo habilidades importantes que me ayudan a avanzar en mi vida personal	.09	.21**	.01	-.07	.23**
Me siento frustrado y decepcionado cuando no juego bien	.00	-.10	-.13	.13	.02

Nota. E: Extraversión, A: Agradabilidad, R: Responsabilidad, N: Neuroticismo, O: Apertura a la experiencia

Todas las asociaciones se controlaron por edad y género de acuerdo a lo sugerido por de la Iglesia (2023).



REFERENCIAS

Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406-412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>

Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology*, 29(6), 601-613. <https://doi.org/10.1080/01449290903401978>

de la Iglesia, G. (2023, en evaluación). Experiencias en el Uso de Videojuegos en Gamers Argentinos. *Psyché*

Diers-Hircheu, J., Papez, M., de Witte, B. T., Kalyayana, A., Esch, M., Aicha, S., Herpertz, S., & Bottel, L. (2020). Problematic gaming behavior and the personality traits of video gamers: A cross-sectional survey. *Computers in Human Behavior*, 106, 106272. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106272>

Gervasi, A. M., Marca, L. L., Costanzo, A., Pace, U., Guglielmucci, F., & Schimmenti, A. (2017). Personality and Internet gaming disorder: A systematic review of recent literature. *Current Addiction Reports*, 4(3), 293-307. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0159-6>

Graham, L. T. & Goslin, S. D. (2013). Personality Profiles Associated with Different Motivations for Playing World of Warcraft. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 189-193. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0090>

Huh, S. & Bowman, N. D. (2008). Perception of and Addiction to Online Games as a Function of Personality Traits. *Journal of Media Psychology*, 13(2).

Jeng, S. P. & Teng, C. I. (2008). Personality and Motivations for Playing online games. *Social Behavior and Personality*, 36(8), 1053-1060. <https://doi.org/10.2224/sbp.2008.36.8.1053>

Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and Gratification Research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523.

Lehenbauer-Baum, M., & Fohringer, M. (2015). Towards classification criteria for Internet gaming disorder: Debunking differences between addiction and high engagement in a German sample of World of Warcraft players. *Computers in Human Behavior*, 45, 345-351. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.098>

Mehroof, M. & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>

Müller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wölling, K. (2014). Investigating Risk Factors for Internet Gaming Disorder: A Comparison of Patients with Addictive Gaming, Pathological Gamblers and Healthy Controls regarding the Big Five Personality Traits. *European Addiction Research*, 20(3), 126-136. <https://doi.org/10.1159/000355832>

Park, J., Song, Y., & Teng, C. I. (2011). Exploring the Links Between Personality Traits and Motivations to Play Online Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(12), 747-751. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0502>

Peters, C. S. & Malesky, A. (2008). Problematic Usage Among Highly-Engaged Players of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(4), 481-484. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0140>

Salvarri, S. I. & Griffiths, M. D. (2019). Internet Gaming Disorder and Its Associated Personality Traits: A Systematic Review Using PRISMA Guidelines. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00081-6>

Snodgrass, J. G., Dengah, H. J. F., Lacy, M. G., Bagwell, A., Oostenburg, M. V., & Lende, D. (2017). Online gaming involvement and its positive and negative consequences: A cognitive anthropological "cultural consensus" approach to psychiatric measurement and assessment. *Computers in Human Behavior*, 66, 291-302. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.025>

Teng, C. I. (2008). Personality Differences between Online Game Players and Nonplayers in a Student Sample. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(2), 232-234. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0064>

Teng, C. I., Jeng, S. P., Chang, H. K. C., & Wu, S. (2012). Who Plays Games Online? The Relationship Between Gamer Personality and Online Game Use. *International Journal of E-Business Research*, 8(4), 1-14. <https://doi.org/10.4018/ijeb.2012100101>

VandenBergh, J. (2013, marzo). Applying the 5 Domains of Play: Acting Like Players. En 2013 Gamers Developers Conference, San Francisco, Estados Unidos.

Vollmer, C., Randler, C., Baris Horzum, M., & Ayas, T. (2014). Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality. *SAGE Open*, 21562440135. <https://doi.org/10.1177/2156244013518054>

Wang, C. W., Ho, R. T. H., Chan, C. L. W., & Tse, S. (2014). Exploring Personality Characteristics of Chinese Adolescents with Internet-Related Addictive Behaviors: Trait Differences for Gaming Addiction and Social Networking Addictio. *Addictive Behaviors*, 42, 32-35. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.039>

Winther, D. (2010). Blood, Gold or Marriage - What gets you going? A Study of Personality Traits and in-game Behavior. *iSCHANNEL*, 5, 33-39.

Witt, E. A., Massman, A. J., & Jackson, L. A. (2011). Trends in youth's videogame playing, overall computer use, and communication technology use: The impact of self-esteem and the Big Five personality factors. *Computers in Human Behavior*, 27, 763-769. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.025>

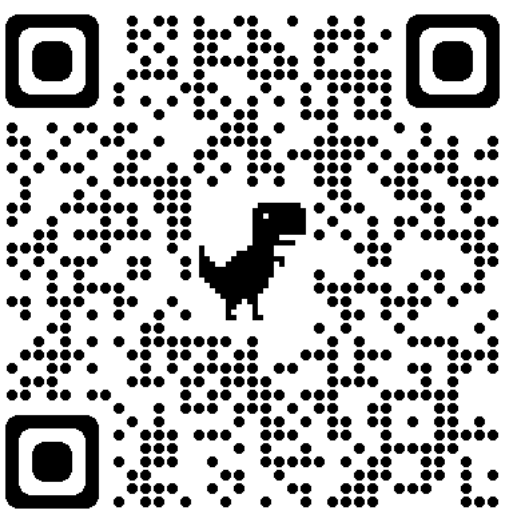
Worth, N. C., & Book, A. S. (2014). Personality and behavior in a massively multiplayer online role-playing game. *Computers in Human Behavior*, 38, 322-330. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.009>

Yee, N., Ducheneaut, N., Nelson, L., & Likarish, P. (2011, May). Introverted elves & conscientious gnomes: the expression of personality in world of warcraft. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 753-762). <https://doi.org/10.1145/1978942.1979052>

Zammitto, V. L. (2010). *Gamers' personality and their gaming preferences* (Doctoral dissertation, Communication, Art & Technology: School of Interactive Arts and Technology).

CONCLUSIÓN

Todos los rasgos presentaron algún rol en el tipo de experiencia vivenciada al jugar videojuegos y el rasgo apertura a la experiencia pareciera ser aquel con mayor protagonismo.



gdelaiglesia@gmail.com

cienciagamer.com

@cienciagamerok

@cienciagamer

/cienciagamerFB