

# Características del perfil multifásico de la personalidad de los jugadores de videojuegos

Lic. Gabriela Salas Quinteros  
Universidad Latina de Costa Rica

**Resumen**—En esta investigación se obtuvo un perfil multifásico de la personalidad de los jugadores de videojuegos activos. Para llevar a cabo esta investigación, se tomaron en cuenta los resultados de diferentes estudios, uno nacional (por la falta de información que existe en el país) y varios estudios internacionales, los cuales sirvieron de apoyo y respaldo a esta investigación. Además de la información recabada, también se utilizaron dos instrumentos: un cuestionario para conocer la sociodemografía y la experiencia del jugador, y el test MMPI-2.

**Index Terms**—personalidad, jugadores, videojuegos, MMPI-2.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, en Costa Rica no se han hecho estudios que den información sobre como está el país con relación a los videojuegos, por lo que resulta difícil a la hora de conocer sobre el tema. Según un estudio de la E.S.A (Entertainment Software Association)[2] en el 2013, dice que el 68% de los jugadores norteamericanos son mayores de 18 años. En cambio, en Costa Rica se desconoce este dato, por lo cual no se tiene una aproximación de la cantidad de adultos que se dedican a este tipo de entretenimiento. A pesar de esto, se sabe que son muchos los jóvenes y adultos que juegan videojuegos, que incluso han llevado a muchos a formar empresas dedicadas al diseño y desarrollo de videojuegos, además de realizar diferentes eventos durante el año.

Al haber estereotipos y poca información sobre el tema, nace la psicología de los videojuegos, la cual se concentra en estudiar tres áreas, según Tejeiro y Pelegrina del Río (2008)[8]: el tema de los videojuegos en general, comportamiento generado por y entorno a ellos y los videojuegos como un modelo de Investigación (p. 15). Además de estas áreas, los autores también hablan de otros temas que la psicología de los videojuegos ve como necesarias de abarcar, como lo son: la autoestima, la sociabilidad, el perfil sociodemográfico, la personalidad, entre otros. De los temas mencionados anteriormente, la personalidad es uno de los temas más criticados a la hora de hablar sobre videojuegos, por lo que se escogió como tema del presente estudio. Para esto, se tomó como población a los jugadores de videojuegos activos, esto con el fin de conocer las características de personalidad de este grupo en particular, brindando un posible perfil multifásico de personalidad de los jugadores. Al tratarse de la personalidad, se trabajó con jugadores en edad adulta temprana, ya que tienen una personalidad claramente definida.

Hay tres motivos por los que se realizó este estudio:

1. Los videojuegos, con frecuencia son acusados de promover la delincuencia e inducir agresión en los

adolescentes y adultos, también de ser la causa de ausentismo escolar. Estas propuestas negativas, han llevado a un sinfín de discusiones, debates y hasta temores en la sociedad, pero según Tejeiro y Pelegrina del Río (2008)[8], están basadas, en su mayoría, en opiniones personales e interesadas y escasamente fundamentadas en la investigación científica (p.20). Por lo dicho anteriormente, se quiere informar por medio de este estudio, a la sociedad de cómo es la personalidad de los jóvenes que juegan videojuegos, y puedan basarse en un estudio científico. A pesar de esto, Tejeiro y Pelegrina del Río (2008)[8] recomiendan que es la persona o el usuario que, con base a su propia experiencia más la información que posee al respecto, es quien decide en que medida los videojuegos constituyen o no un problema para él o para la sociedad (p. 21), ya sea en términos de personalidad, autoestima, o en los otros temas hablados anteriormente.

2. El problema de la poca investigación existente en el país sobre los videojuegos y los jugadores, por lo que se quiere que este estudio sea un referente científico a nivel nacional para los investigadores y estudiantes que están interesados en el tema.
3. Y por último, por medio del perfil de personalidad que se obtenga en el estudio, conocer más a los jugadores de videojuegos así como esta forma de entretenimiento que más recursos económicos mueve en el mundo, según Tejeiro y Pelegrina del Río (p. 19, 2008)[8].

## II. ANTECEDENTES

### II-A. Antecedentes Nacionales

Un estudio del Instituto de Investigaciones Psicológicas de la UCR (2010)[6], descubrieron varios aspectos de los niños en los videojuegos, uno de ellos fue el tiempo de uso que es de aproximadamente de 6 horas al día, juegan casi siempre solos, sin compañía ni supervisión de sus padres. Además descubrieron que tanto hombres y mujeres tienen psicologías de juego totalmente distintas, como por ejemplo las niñas tienden a utilizar videojuegos para matar el tiempo cuando no tienen nada que hacer. En cambio, los niños los usan más para comprender su entorno o formularse dudas sobre sí mismos. Otro dato importante es que las niñas con más rasgos de agresividad y los niños con autoestima más baja son los que tienden a pasar más horas jugando.

Aunque esta investigación se haya enfocado en niños, no se puede dejar de lado la información proporcionada ya que da indicios del uso que tienen los niños con los videojuegos.

## *II-B. Antecedentes Internacionales*

En comparación a Costa Rica, en distintos países si se ha estudiado la relación que tienen los videojuegos con la personalidad del jugador, tanto en niños y adolescentes como en adultos. Se resalta el hecho de que muchos de estos estudios van enfocados a encontrar psicopatologías en los jugadores, lo cual no es el objetivo del presente estudio, pero se tomaron en cuenta ya que proporcionaron información sobre la personalidad vista desde otros objetivos y aspectos.

Estallo (1994)[3] en su investigación señala la existencia de diferencias en la estructura de la personalidad entre jugadores habituales y aquellos que no lo son, y para ello estudió siete variables: Neuroticismo, Extroversión, Psicoticismo, Sinceridad, Conducta Antisocial, Delictiva y Frecuencia del Juego de Azar. Este trabajo proporciona una comparación de las características encontradas y que diferencian a un chico que juega videojuegos y a otro que no. Además de conocer cuál variable es la que está más presente en los jugadores, y que representa su personalidad.(p.181) En el estudio encontró una mayor extroversión en los sujetos que muestran mayor interés por esta forma de ocio. (p. 187) Por eso, el autor hace posible establecer una clara relación entre la dimensión de personalidad Extroversión y el uso de videojuegos, apareciendo los individuos interesados en esta actividad como más sociables, activos y eventualmente impulsivos. (p.187) En cambio, consideró los resultados de esta variable como un indicador de la existencia de una mayor rigidez, convencionalismo y tendencia a ofrecer una buena imagen entre los sujetos que no muestran interés por los videojuegos, en tanto que los sujetos interesados en este entretenimiento se mostrarán más flexibles, críticos y sinceros. (p. 189)

Además de proporcionar este resultado, el autor menciona otros estudios, como por ejemplo una investigación hecha por Lin y Lepper (citados por Estallo, 1994)[3], en el que establecen la existencia de correlaciones positivas significativas en la dimensión Agresividad-impulsividad de los jugadores de videojuegos. (p.183)

Por otro lado, se encontró una investigación realizada por Barquero, et.al, (s.f)[1], en el cual llega a la conclusión que los juegos violentos no influyen en la personalidad de la misma manera a las personas agresivas y a las no agresivas. (p. 14) El estudio dice que los videojuegos incitan al jugador a dar muestras de su agresividad mediante una conducta violenta en la sociedad. Sin embargo, en el caso de las personas poco agresivas, los juegos violentos los ven como una válvula de escape, una manera de descargar la rabia contenida a través del juego y, de esa manera, mantener o disminuir su conducta agresiva en la sociedad. (p.11) Y que se observa que el haber jugado a un juego violento aumenta de forma notoria los pensamientos agresivos y la conducta agresiva, sin embargo, no crece el estado de hostilidad, lo que significa que el hecho de jugar a juegos violentos no tiene efectos afectivos

y sí cognoscitivos, lo que hace que no se demuestre una alegría o tristeza explícita al haber ganado o perdido, pero sí crea un estado de agresividad en el jugador. (p.12)

También se menciona el estudio de Starcevic, et al (2010)[7] el cual tuvo como objetivo identificar en los jugadores algún problema con el uso de los videojuegos y también evaluar las diversas dimensiones de la psicopatología.(p. 846) Estos autores concluyen que las personas con y sin problemas de uso de los videojuegos pueden tener patrones similares de la psicopatología, pero los que tienen problemas de uso de los videojuegos presentan más psicopatologías. Los participantes con y sin problemas de uso de videojuegos tenían las puntuaciones más altas en las medidas de las tendencias obsesivo-compulsivas, sensibilidad interpersonal (ansiedad social), y depresión.

Y por último, el estudio de McClure y Mears (1986)[5] en el cual se examinó la relación de jugar videojuegos y varias psicopatologías. Este estudio encontró que los videojuegos no estaban relacionados con neuroticismo, varias medidas de trastornos de la conducta u otras medidas de patología. (p.59).

## III. MARCO METODOLÓGICO

### *III-A. Tipo de metodología*

Se utilizó el paradigma metodológico mixto, predominantemente en el método cualitativo.

### *III-B. Nivel de alcance*

El presente estudio posee un nivel descriptivo, ya que tuvo como fin especificar características y perfiles de personas.

### *III-C. Tipo de Muestreo*

El tipo de muestreo utilizado en este estudio fue el de conveniencia (intencional) ya que se pudo seleccionar directa e intencionadamente a los individuos de la población.

### *III-D. Instrumentos*

1. Cuestionario: Para la realización del cuestionario se utilizó la herramienta Google Drive de Google, la cual permite diseñar cuestionarios. La aplicación del cuestionario fue completamente vía online. Al inicio del cuestionario, se le presentaba al participante un consentimiento informado. El cuestionario consistía en 24 preguntas las cuáles eran abiertas y cerradas. Se dividió el cuestionario en dos partes: La primera parte consiste en 13 preguntas relacionadas a las características sociodemográficas de los participantes, y la segunda parte en 11 preguntas sobre la experiencia de los jugadores con respecto a los videojuegos.
2. Test MMPI-2: Luego del cuestionario, los jugadores debían completar el test MMPI-2. El inventario consiste en 567 ítems, los cuáles el participante debía clasificar como verdadero o falso, según su situación. Está conformado por escalas de validez, clínicas o básicas, suplementarias, reestructuradas y Subescalas Harris-Lingoes. Este test también fue hecho vía online.

#### IV. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

##### IV-A. Datos Sociodemográficos

Según los resultados, aún hay una mayor participación de los hombres en los videojuegos, sin embargo ya hay más participación por parte de las mujeres en este entretenimiento.

Con respecto a la edad de los jugadores, se encuentra en un rango de 21 años a los 33 años, además la mayoría (58 %) están solteros y sin hijos. Por otro lado, el 63 % conviven con la familia. Además, los jugadores eran de un estatus socioeconómico medio.

Por otro lado, los jugadores poseen estudios universitarios, lo que significa que tienen una escolaridad alta. De ellos, el 62 % tienen empleo y por tiempo completo, el 25 % trabajan como Ingenieros en Sistemas, por lo que hay una probabilidad de que los jugadores tiendan a gustarle las carreras relacionadas con tecnología.

Los jugadores no presentan ningún vicio, sin embargo ellos admiten que los videojuegos pueden volverse un vicio si no hay un control en el tiempo de uso.

##### IV-B. Datos de la experiencia como jugador de videojuegos

Con respecto a la experiencia con los videojuegos, el 69 % empezó a jugar videojuegos entre los 6 y los 10 años.

El dispositivo más utilizado por los jugadores es la PC, seguida por el Play Station 3. Además, están constantemente participando en actividades sobre videojuegos. El tiempo que le dedican a los videojuegos ronda entre 20 a 25 horas semanales, juegan todos los días de la semana y prefieren jugar con sus amigos.

También el 43 % de los jugadores practican deportes, por lo que no se puede afirmar que solo se entretienen con los videojuegos.

Por otro lado, el mayor motivo para jugar videojuegos es el poder divertirse, sin embargo también lo hacen por competición. Y lo que consideran atractivo de los videojuegos es lograr alcanzar las metas.

Los jugadores expresaron que sus allegados, en especial sus padres, tienen una posición neutra con respecto a que ellos jueguen videojuegos, ya que están de acuerdo siempre y cuando, no descuiden o dejen los estudios, o que tampoco se excedan a la hora de jugar.

Además los jugadores tienen una posición positiva con respecto a los videojuegos, ya que los consideran como una motivación a enfrentar los retos y los ayudan a mejorar ciertas capacidades (viso-motoras). Sin embargo, para algunos jugadores, el jugar videojuegos ha traído problemas con sus padres, además de dificultades físicas y cambios negativos en su conducta.

##### IV-C. Perfil Multifásico de la personalidad de los jugadores de videojuegos

Los siguientes datos fueron analizados con el manual correspondiente del MMPI-2 (2002)[4] y están dados según las escalas del test:

En las escalas de validez se determina que los jugadores, fueron sinceros, por lo que no presentaron una imagen falsa de sí mismos.

En lo que respecta a las escalas clínicas básicas se determinó que los jugadores presentan características de la extraversión. En el presente estudio, no se encontró relación alguna con desviación psicopática en los jugadores de videojuegos. Así mismo, en esta escala se reflejó que los jugadores tienen una gran ansiedad, y puede que una depresión moderada. También pueden tener sentimientos de desánimo y pesimismo. Por otro lado, presentan pequeñas preocupaciones o ninguna acerca del cuerpo o de la salud. Y por último, la escala presentó algunas diferencias entre hombres y mujeres con respecto al campo laboral o de estudios.

En las escalas suplementarias, se determinó que existe una probabilidad de que los jugadores tengan rasgos de un trastorno de estrés postraumático. Además de que presentan incomodidad y puede que trastornos emocionales generales. También refleja que son inhibidos y que tienen dificultad a la hora de tomar decisiones acerca de la vida. Puede que algunos sean fácilmente alterables en situaciones sociales, sin embargo tienden a responder adecuadamente a las provocaciones, pero que en ocasiones pueden desplegar respuestas agresivas sin una provocación aparente. También puede que haya un tipo de jugador más introvertido y otro con las características de extroversión.

Por otro lado, las escalas de contenido determinaron que algunos de los jugadores pueden que informen de alucinaciones y que pueden reconocer que esos pensamientos son extraños y peculiares. También hay algunos jugadores que tienen discordias familiares y puede que describan su infancia como humillante. Se reflejó también que los jugadores se caracterizan por creencias misantrópicas. Sin embargo, no poseen temores específicos ni conductas problemáticas o prácticas antisociales. Tampoco tienen problemas con el control de la ira.

Y por último en las subescalas Harris-Lingoes se concluyó que los jugadores puede que se preocupen excesivamente y respondan al estrés refugiándose en la fantasía y en la ensoñación. Puede que algunos nieguen ansiedad social y los impulsos agresivos y hostiles.

Por último, decir que los jugadores no reniegan de las normas y costumbres parentales y sociales. Ni tampoco presentan actitudes irrealmente optimistas acerca de los demás.

#### V. CONCLUSIÓN

Gracias a la investigación se pudo obtener un perfil aproximado de un jugador de videojuegos costarricense. Se pudo comprobar que el perfil no corresponde a los mitos negativos que rodean a los jugadores y a los videojuegos. Más bien da una perspectiva diferente, y no tan grave como en otros estudios que se concentran en buscar una relación con la psicopatología.

Esta investigación afirma los resultados de algunos antecedentes y desmitifica otros, pero hay que tomar en cuenta que

muchos de ellos han sido hechos en lugares con una realidad diferente a la del país.

En general, comentar que la mayoría de los participantes tienen una opinión positiva acerca de los videojuegos (ayudan a mejorar los reflejos y la toma de decisiones) sin embargo, ellos están conscientes que un mal uso de ellos puede traer consecuencias a nivel físico (deterioro de la vista y una mala posición ergonómica) a la hora de jugar, y a nivel conductual (irritabilidad y trastornos del sueño). Si esto se intensifica hay más probabilidades que manifiesten respuestas agresivas sin una provocación aparente, como se menciona en los resultados del test. Aunque se reflejó también que los jugadores suelen no tener problemas de ira.

En cuanto a los resultados del test, no se encontró ninguna relación con una adicción a los videojuegos, el cuál es el tema principal de muchas investigaciones. Sin embargo puede que haya jugadores que ocasionalmente presenten algunos rasgos de adicción, por ejemplo: en ocasiones tomar una actitud defensiva o irritable, un mal uso del dinero, pérdida de la noción del tiempo mientras juega, y no tener autocontrol para dejar de jugar. Tampoco se encontró relación alguna con desviación psicopática en los jugadores de videojuegos. Sin embargo, los jugadores presentan una gran ansiedad, y que puede ser reflejo de una depresión moderada. Por último, los jugadores no poseen temores específicos ni conductas problemáticas o prácticas antisociales.

## REFERENCIAS

- [1] Barquero, R. Bernat., T. Galbany, F. (s.f), "Influencia de los videojuegos en el desarrollo de la personalidad y el comportamiento de la juventud." Recuperado el 16 de Junio de 2012, de [http://www.tecn.upf.es/sjorda/TSI2006/alumnos\\_anteriores/TSI0405\\_In\\_VJuegos.pdf](http://www.tecn.upf.es/sjorda/TSI2006/alumnos_anteriores/TSI0405_In_VJuegos.pdf)
- [2] E.S.A (2013), "Essential Fact about the computer and video game industry." Recuperado el 22 de junio del 2013 de [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2013.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf)
- [3] Estallo Martí, J.A.(1994), "Videojuegos, Personalidad y Conducta." Recuperado el 4 de febrero del 2013, de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=914>.
- [4] Hathaway S.R, McKinley J.C(2002), "Manual del Inventario Multifasico de Personalidad de Minnesota-2" 3 ed. Madrid. España: TEA Ediciones.
- [5] McClure R, Mears G.(1986), "Videogame playing and psychopathology." The University of Texas: Psychological Reports. P.59-62
- [6] Rodriguez, I. (2010,3 de febrero), "Niños ticos juegan videojuegos solos y hasta por 6 horas al día." Recuperado el 4 de febrero del 2013, de [http://www.nacion.com/In\\_ee/2010/febrero/03/aldea2238973.html](http://www.nacion.com/In_ee/2010/febrero/03/aldea2238973.html)
- [7] Starcevic V. , D. Berle , G. Porter, P. Sammut (2010), "Dimensiones de psicopatología entre los jugadores de videojuegos" Recuperado el da 20 de Julio del 2013, de <http://www.em-consulte.com/article/255730/alertePM>
- [8] Tejeiro R., Pelegrina del Río M. (2008), "La Psicología de los videojuegos, Un modelo de Investigación." Ediciones Aljibe. España: Málaga.

