



Sympathy - Lienzo de Remedios Varo

<http://s3-us-west-2.amazonaws.com/fahrenheitmagazine/wp-content/uploads/2017/08/31144810/Cat.136-Simpat%C3%81a-1955-664x747.jpg>

Rasgos de personalidad de un grupo de videojugadores en la ciudad de Manizales

**Anyerson Stiths Gómez Tabares, Laura Arenas Trujillo,
Faris Dalya Toro Vargas**

Resumen

Objetivo: El presente artículo tiene por objetivo describir los rasgos de personalidad de un grupo de videojugadores entre 20 a 30 años, residentes en la ciudad de Manizales. **Metodología:** Es una investigación de tipo cuantitativo, diseño no experimental de tipo transversal. Alcance descriptivo. La muestra fue de tipo no probabilístico, compuesta por 30 videos jugadores entre 20 y 30 años, en la ciudad de Manizales. **Instrumentos:** Se utilizó el cuestionario factorial de personalidad 16 pf5 en su versión adaptada y validada para población Colombiana. Se aplicó, además, una ficha sociodemográfica, con el fin de recolectar información relacionada con el uso de video juegos y variables asociadas. **Resultados:** en relación a variables sociodemográficas, se identifica mayor presencia de hombres (93,3%) que mujeres (6,7%) en el uso de videojuegos y, mayor prevalencia del estado civil soltero (90%). En cuanto a los rasgos de personalidad, se destacan que los puntajes más predominantes fueron apertura al cambio ($M=16$, $DE=4.5$), dominancia ($M=13$, $DE=3.8$), y autosuficiencia ($M=13$, $DE=6.0$). Los puntajes más bajos fueron los factores de Razonamiento ($M=9$, $DE=4.5$), Aprensión ($M=9.2$, $DE=4.7$), y Tensión ($M=16$, $DE=5.2$).

Palabras clave: personalidad, rasgo, video juegos, jóvenes.

Abstract

Objective: This article aims to describe the personality traits of a group of gamers between 20 and 30 years old, residents of the city of Manizales. **Methodology:** It is a research of quantitative type, non-experimental design of transversal type. Descriptive scope The sample was non-probabilistic, composed of 30 video players between 20 and 30 years old, in the city of Manizales. **Instruments:** The personality questionnaire 16 pf5 was used in its adapted and validated version for the Colombian population. A sociodemographic sheet was also applied, in order to collect information related to the use of video games and associated variables. **Results:** in relation to sociodemographic variables, there was a greater presence of men (93.3%) than women (6.7%) in the use of video games and, higher prevalence of single marital status (90%). Regarding personality traits, it is highlighted that the most predominant scores were openness to change ($M=16$, $SD=4.5$), dominance ($M=13$, $SD=3.8$), and self-sufficiency ($M=13$, $SD=6.0$). The lowest scores were the Reasoning factors ($M=9$, $SD=4.5$), Appreciation ($M=9.2$, $SD=4.7$), and Tension ($M=16$, $SD=5.2$).

Keywords: personality, trait, video games, young people.

Para citar este artículo

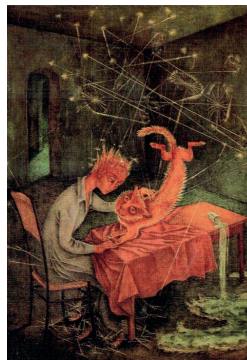
Gómez, A., Arenas, L., Toro, F. D. (2018). Rasgos de personalidad de un grupo de videojugadores en la ciudad de Manizales. *Tempus Psicológico* 1(2), 107-125.

doi: 10.30554/tempuspsi.1.2.2067.2018

Recibido: 14.08.2017 – Aceptado: 30.09.2017

Artículo producto de investigación

ISSN - 2619-6336



Rasgos de personalidad de un grupo de videojugadores en la ciudad de Manizales¹

Personality traits in a video gamers sample between 20-30 years old in Manizales

**Anyerson Stiths Gomez Tabares², Laura Arenas Trujillo³,
Faris Dalya Toro Vargas⁴**

¹ Este artículo proviene del trabajo investigativo para optar por el título de psicólogo en la Universidad Católica Luis Amigó. La investigación es adscrita al grupo de Salud Mental Psicosocial.

² Psicólogo. Magíster en educación. Docente e Investigador Universidad Católica Luis Amigó.  0000-0001-7389-3178. Correo: anyerspnm.gomezta@amigo.edu.co

³ Psicóloga. Universidad Católica Luis Amigó.  0000-0003-4395-0586. Correo: laura.arenastr@amigo.edu.co

⁴ Psicóloga. Universidad Católica Luis Amigó.  0000-0003-0209-1834. Correo: faris.torova@amigo.edu.co

Introducción

Desde la década de los 80 hasta la actualidad se ha generado un crecimiento exponencial del número de videojugadores a nivel mundial, esto se debe, entre varias razones, a la implementación de estrategias de marketing y ventas, además, de los avances estructurales que se han venido dando en la última década en materia de entretenimiento y tecnologías interactivas, lo que posiciona a los sistemas tecnológicos de entretenimiento y diversión como un elemento indispensable para la vida social. Así como lo plantea Yépez (2014), el marketing de videojuegos y video jugadores ha presentado un incremento uniforme especialmente en países de América latina. De acuerdo a Mindshare (citado en Infobae, 2013) “En América Latina se observa bastante paridad entre los países, aunque México y Venezuela lideran este ranking y le siguen Chile, Perú, Colombia y Argentina. (par.1)

Países como Colombia se han posicionado como una zona con alto nivel de consumo de tecnologías de entretenimiento, especialmente en ciudades con mayor concentración de población joven y oferta tecnológica. Según cifras presentadas en el último Bogotá Campus Party, “en la actualidad en Colombia existen 57 empresas dedicadas exclusivamente al desarrollo de videojuegos, que se concentran en Bogotá, Medellín, Cali y Manizales; y cuya mayoría inició operaciones hace aproximadamente seis años” (Yépez, 2014, p. 37). De acuerdo a la agencia de medios Mindshare (citado por Bustamante, 2013), los colombianos se entretienen con videojuegos un promedio de 30,5 veces al mes, lo que ubica al país en el ‘top 20’ entre las naciones que más uso le dan a este modo de entretenimiento.

Dado este incremento exponencial del uso de videojuegos, especialmente en población juvenil, se han desatado diversas polémicas sobre los efectos que tienen en la conducta y la personalidad (Estallo, 1994). Los primeros estudios realizados a partir de la década de los 80, buscaron establecer la relación entre el uso de los videojuegos y problemas comportamentales y manifestaciones psicopatológicas, especialmente en población de niños y adolescentes (Starcevic, Berle, Porter, y Sammut, 2010; Estallo, 1992, 1994). Otros estudios se enfocaron en los efectos negativo del uso de videojuegos sobre la sociabilidad, situación que generó un incremento en el interés de estudiar la personalidad en esta población (Tejeiro, Pelegrina, y Gómez, 2009), sin embargo, el estado actual de

la investigación acerca de las características de personalidad de los video jugadores refleja un bajo número de estudios sobre el tema a pesar de los cambios importantes en el consumo de tecnologías de entretenimiento, además, muchos de los estudios, especialmente en Latinoamérica, no parecen contemplar variables relacionadas con factores psicosociales y multiculturales asociados, lo cual lleva a controversias sobre cuales son realmente los rasgos de personalidad que puede tener un video jugador.

De acuerdo a este panorama, se contempla la posibilidad de ampliar los marcos investigativos y la evidencia empírica en torno al estudio de los rasgos de personalidad de los videojugadores en la ciudad de Manizales, además de establecer un punto de referencia local sobre el cual se puedan realizar discusiones y comparaciones con otras investigaciones. El objetivo principal de este estudio es, describir los rasgos de personalidad prevalentes en una muestra de video jugadores, en la ciudad de Manizales.

El criterio epistemológico de referencia utilizado es la teoría de los rasgos, la cual establece que la personalidad es una estructura compuesta por una serie de características estables en cada persona. De acuerdo a Allport (1937), la personalidad es “la organización dinámica, dentro del individuo, de los sistemas psicofísicos que determinan sus ajustes únicos al ambiente” (p.48). Este autor considera cuatro criterios importantes en el concepto de personalidad: “la Organización dinámica (la personalidad es un todo organizado y dinámico). Lo real (La personalidad no es una abstracción, existe en realidad). Sistemas psicofísicos (Tiene raíces en sistemas físicos y químicos) y Ajuste al ambiente (Adaptación ambiente psicológicos o físicos cambiantes). (Sollod, Wilson & Monte, 2009, p.250)

Es de tener en cuenta que bajo la lectura que realiza Allport, hay algunas características con mayor predominancia en unos individuos que en otros, estas se constituyen a través de la vida, con influencia de múltiples factores tales como el contexto social mediático, la cultura, la crianza, las relaciones interpersonales, entre otros, los cuales pueden ser acentuados y constantes a lo largo de la vida, incluso en diferentes ciclos vitales. En este sentido, se contempla la posibilidad de la existencia de una serie de rasgos distintivos, relativamente estables, medibles y observables en poblaciones o personas con una serie de características específicas, en este caso, videos jugadores, lo cual legitima la posibilidad de estudiar y determinar los rasgos prevalentes o distintivos en esta población.

Metodología

Tipo y diseño

Es una investigación cuantitativa, la cual permitió hacer descripciones estadísticas acerca de los rasgos de personalidad en la población estudiada. El diseño utilizado es No experimental de tipo transversal. De acuerdo a Sampieri (2014), “Los diseños no experimentales se realizan sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios en los que no se modifica en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables” (p. 152). El alcance de esta investigación fue descriptivo.

Muestra

Se utilizó un muestreo no probabilístico, el cual estuvo conformada por 30 jóvenes entre los 20 y 30 años de edad que frecuentaban tres establecimientos de alquiler de consolas de videojuegos, en la ciudad de Manizales. Se utilizaron tres momentos para la selección de la muestra. El primer momento, consistió en realizar visitas de reconocimiento a los diversos establecimientos de alquiler de video juegos de la ciudad, lo cual permitió observar los grupos poblacionales prevalentes, la frecuencia y duración del uso de video juegos, además de obtener el aval de tres establecimientos para la aplicación de los instrumentos. En segundo lugar, se aplicó una ficha de auto informe desarrollada ad hoc para esta investigación, la cual permitió identificar datos sociodemográficos y variables relacionadas con la intensidad, frecuencia y percepción de gamers de los video jugadores. De la aplicación de 70 fichas se seleccionaron 30 jóvenes que cumplieran con los siguientes criterios de inclusión.

Criterios de inclusión: dedicación entre 10 a 25 horas a la semana a los videojuegos en los últimos tres meses, su uso debe darse tres o más veces por semana, sea en establecimientos de alquiler o en cualquier otro lugar. Una vez iniciado un video juego la intensidad de uso es de mínimo tres horas. Finalmente, la persona debe considerarse o auto percibirse como un video jugador habitual o gamer. Es de mencionar que no se toma el concepto de gamers, justamente por la dificultad de establecer criterios de diferenciación objetiva entre la categoría de video jugador habitual y gamers, para lo cual se determinó utilizar el término de video jugador.

Instrumentos

Se utilizó el Cuestionario factorial de Personalidad 16PF-5 (Catell, Catell y Catell, 2011), que evalúa 16 factores básicos de la personalidad y proporciona 4 factores secundarios que muestran, en total, un perfil de la población objeto. Se utilizó la versión adaptada y validada para población Colombiana. Se empleó, igualmente, una ficha de variables sociodemográficas, la cual fue sometida a validez interjueces para su estructuración. La ficha fue utilizada para la delimitación del criterio muestral.

Análisis estadístico de la información

La información fue procesada en dos fases. La primera consistió en realizar una depuración y filtración a través de una matriz de Excel. Consecutivamente se transportaron los datos al paquete estadístico SPSS versión 20, con el fin de establecer los valores descriptivos de tendencia central (M = media), de dispersión (DE = desviación estándar) y valores mínimos y máximos.

Resultados

Características Sociodemográficas

Los participantes fueron caracterizados de acuerdo a diferentes variables: se tuvo interés en variables como: género, edad, estado civil, estrato socioeconómico, las personas con quien convive, grado de escolaridad, tipo de carrera, tiempo de dedicado al trabajo. Cada una de las anteriores fueron agrupados en: (a) Variables relacionadas a las características sociodemográficas (b) variables relacionadas a la escolaridad y condiciones laborales.

Variables relacionadas con las características sociodemográficas.

Sexo

En cuanto al género la muestra fue superior en varones, se encontró una relación de 9:1, lo que indica que, de cada diez, nueve son hombres (figura 1).

Edad

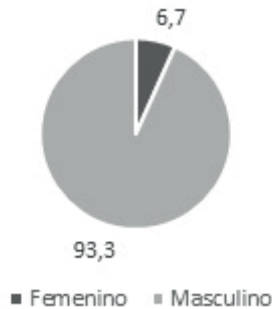
La edad comprendió un mínimo de 20 años y un máximo de 30 años (véase la tabla 1 y la figura 2). El promedio fue 25.5 y la DE = 3.0. Las frecuencias más

observadas fueron a partir de los 26 años, siendo los de 28 años los más frecuentes ($n=5$, 16.7%). Únicamente un sujeto de 24 años de edad.

Estado Civil.

En cuanto al estado civil predomina la condición de soltero, seguido de casado, y finalmente, en relación de pareja. De cada diez, nueve son solteros.

Figura 1. Proporción del sexo



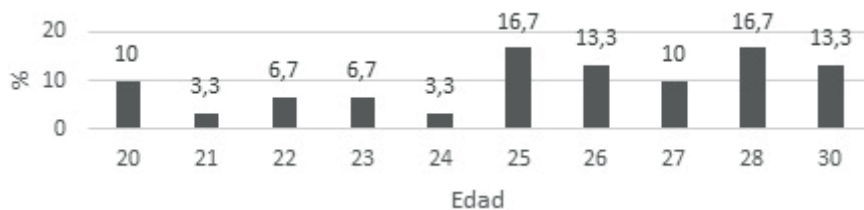
Personas con las que convive

Otra variable de interés es la cantidad de personas con las que convive la población de videos jugadores. Los resultados hallados establecieron que la moda fue de tres personas (26.7%) según lo reportaron $n=8$ videojugadores. En tan-

Tabla 1: Frecuencia y porcentaje de la edad

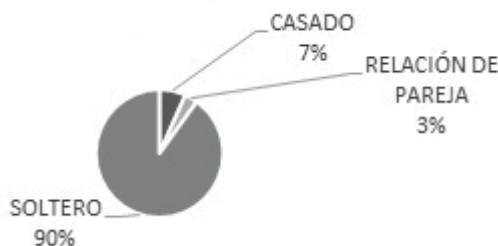
Edad (años)	Porcentaje	Frecuencia
20	10	3
21	3.3	1
22	6.7	2
23	6.7	2
24	3.3	1
25	16.7	5
26	13.3	4
27	10	3
28	16.7	5
30	13.3	4
Total	100.0	30

Figura 2. Porcentaje de la edad de los participantes



tos los otros valores están equilibrados en porcentajes y frecuencias. La tabla 2 y la figura 3 describen en detalle.

Figura 3. Porcentaje del estado civil



Variables relacionadas a la escolaridad y condiciones laborales

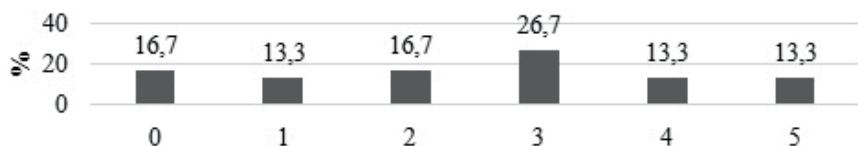
Grado escolar

El grado escolar se presenta en la tabla 3 y en la figura 6. Se observa una moda de 10 (33.3%) en bachillerato, y luego la misma proporción 33,3% expresaron ser universitarios o estar estudiando pregrado. En postgrado el 10%

Tabla 2. Frecuencia y porcentaje de las personas con que convive

Personas con las que convive	Porcentaje	Frecuencia
0	16.7	5
1	13.3	4
2	16.7	5
3	26.7	8
4	13.3	4
5	13.3	4
Total	100	30

Figura 4. Personas con las que convive



menciona tener especialización, mientras que el 3.3% (n=1) tiene maestría. Por otro lado, n=1 indicó sólo haber cursado hasta cuatro grado de primaria básica.

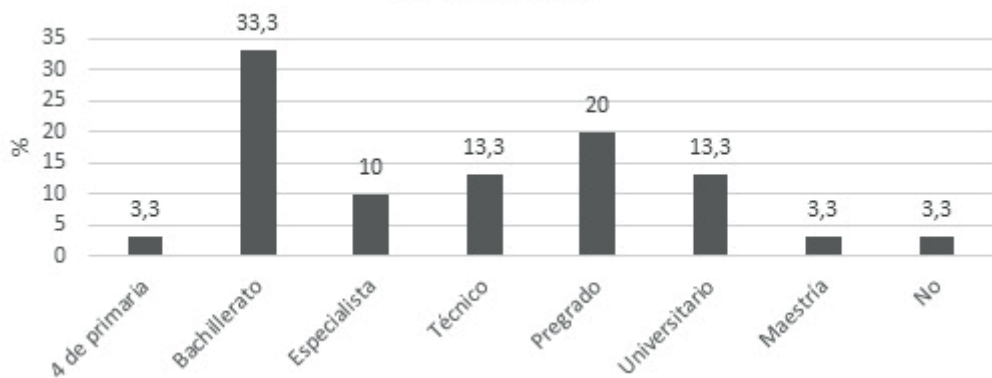
Dedicación laboral y/o profesión

Los participantes mostraron una amplia variedad de actividad profesional y dedicación laboral. En la tabla 4 se describe la frecuencia y el porcentaje de los datos hallados en dichas actividades. En general la distribución es amplia, De-

Tabla 3. Frecuencia y porcentaje del nivel de escolaridad

Grado escolar	Porcentaje	Frecuencia
4º de primaria	3.3	1
Bachillerato	33.3	10
Técnico	13.3	4
Especialización	10.0	3
Pregrado	33.3	10
Maestría	3.3	1
No	3.3	1
Total	100	30

Figura 5. Grado de escolaridad de los participantes



recho e ingeniería en sistemas fue la profesión que mayor frecuentaron, 13.3% y 10.0% respectivamente.

Rasgos de personalidad de los Videojugadores. Análisis desde los puntajes directos

Los puntajes directos de los 16 rasgos de primer orden se observan en la tabla 5 y en la figura 6.

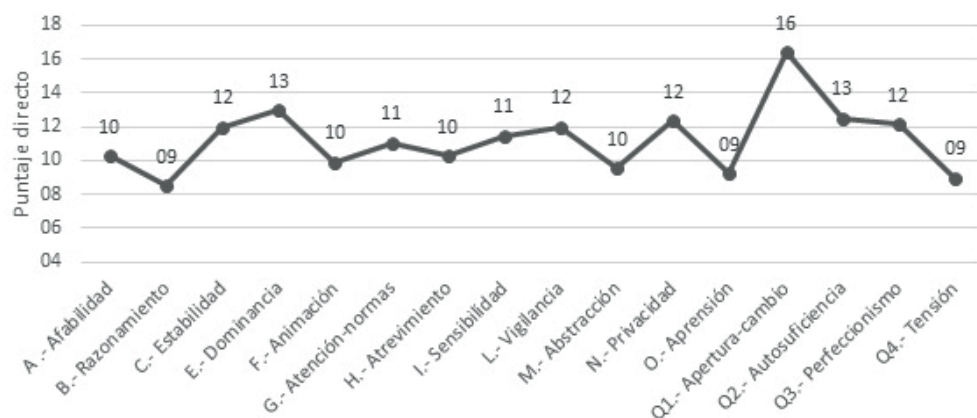
Tabla 4. Frecuencia y porcentaje de dedicación laboral

Dedicación Laboral -Profesión	Porcentaje	Frecuencia
Admon. sistemas informática	3.3	1
Animación en 3D y diseño	3.3	1
Antropología	3.3	1
Artes escénicas	3.3	1
Deportista	3.3	1
Derecho	13.3	4
Diseño gráfico	3.3	1
Diseño visual	3.3	1
Filosofía	3.3	1
Fotografía	3.3	1
Ing. Física	6.7	2
Ing. Sistemas	10.0	3
Ing. Sistemas	3.3	1
Ing. Electrónica	3.3	1
Inge. Química	3.3	1
Investigación criminal	3.3	1
Lic. Música	3.3	1
Médico	3.3	1
Mercadeo	3.3	1
Ninguna	13.3	4
Psicología	6.7	2

Tabla 5. Puntajes directos de los 16 rasgos de primer orden.

N°	Rasgos de primer orden	M	DE
1	A.- Afabilidad	10.3	4.9
2	B.- Razonamiento	9	2.8
3	C.- Estabilidad	12.0	4.2
4	E.- Dominancia	13.0	3.8
5	F.- Animación	9.9	4.4
6	G.- Atención-normas	11.0	4.4
7	H.- Atrevimiento	10.3	5.8
8	I.- Sensibilidad	11.5	3.6
9	L.- Vigilancia	12.0	4.1
10	M.- Abstracción	9.6	3.6
11	N.- Privacidad	12.3	4.9
12	O.- Aprensión	9.2	4.7
13	Q1.- Apertura-cambio	16.4	4.5
14	Q2.- Autosuficiencia	13	6.0
15	Q3.- Perfeccionismo	12.2	4.6
16	Q4.- Tensión	9.0	5.2

Figura 6. Perfil de los puntajes directos de 16 rasgos principales



De acuerdo con la tabla 5 y la figura 6 se pudo observar un perfil que destaca varios aspectos importantes a mencionar. Primero, se destacan que los puntajes predominantes fueron apertura al cambio ($M=16$, $DE=4.5$), dominancia ($M=13$, $DE=3.8$), y autosuficiencia ($M=13$, $DE=6.0$). Segundo, el conjunto de factores que obtuvieron promedios intermedios, oscilaron entre 10 y 12, los cuales corresponden a: Afabilidad, Animación, Atención a normas, Atrevimiento, Sensibilidad, Vigilancia, Abstracción, Privacidad y Perfeccionismo. El tercer aspecto son los puntajes promedios bajos, compuesto por los factores de Razonamiento ($M=9$, $DE=4.5$), Aprensión ($M=9.2$, $DE=4.7$), y Tensión ($M=16$, $DE=5.2$). La Tabla 6 simplifica lo anteriormente descrito.

Tabla 6. Puntajes directos de los 16 rasgos de primer orden

Factores	Perfil estimado para esta muestra	Puntajes directos estimados para esta muestra
Q1-Apertura al Cambio D-Dominancia Q2-Autosuficiencia	Alto	> 13
A-Fiabilidad, Animación, Atención a normas Atrevimiento Sensibilidad Vigilancia Abstracción Privacidad Perfeccionismo	Medio	Entre 10 y 12
Razonamiento Aprensión Tensión	Bajo	< 9

A nivel general, los resultados del perfil de personalidad de los videojugadores estudiados indican rasgos orientados a la autosuficiencia, el individualismo, deseo de estar solos y tomar decisiones por su propia cuenta (Autosuficiente), lo cual es consistente con el puntaje observado en afabilidad, que se caracteriza por rasgos de una persona reservada, fría, impersonal y distante. También se evidenció un rasgo orientado a la apertura - cambio, lo cual refleja una buena flexibilidad cognitiva de los participantes para acomodarse a los cambios.

Discusión y conclusiones

En cuanto a las variables sociodemográficas, el estudio arroja una diferencia significativa en cuanto al género, mostrando una mayor prevalencia de hombres (93.3%) sobre mujeres (6.7%). De acuerdo a estos resultados, se evidencio que sólo una (1) de cada nueve (9) mujeres tiene un uso habitual de los videojuegos. Este hallazgo es coherente con los resultados de diversas investigaciones con video jugadores (Marcano, 2012; Sherry, 2004; Etxeberria, 2011; Martínez, 2007; Puerta, 2014; Ruiz y Plata, 2015), donde se resalta un mayor porcentaje de hombres en el uso de videojuegos. Al respecto, el estudio de Marcano (2012) muestra que, El 97,8%, el cual corresponde a 360 video jugadores, pertenecían al género masculino y, solo un 2,2 % eran mujeres.

Por otro lado, Salas (2014) indica que, aunque tradicionalmente la participación de los hombres en los videojuegos es mucho mayor, las mujeres han empezado a tener un incremento en la participación en este entretenimiento. Al respecto, Fernández (2014) expresa que, “La ausencia de mujeres en la industria no parece considerarse un problema. El informe de la DEV menciona que hay un 16% de mujeres en la industria” (p.102).

En cuanto a la variable edad, la presente investigación comprendió un mínimo de 20 años y un máximo de 30. El promedio fue 25.5 y la DE= 3.0. Análoga a la hallada por La Entertainment, software association, la cual afirma que “The average game player, and the average male game player is 35 years old, 26% under 18 years, 30% 18-35 years, 17% 36-49 years, 27% 50+ years” (ESA, 2015, p.3). El reporte de la Entertainment and Software Association (2013, citado por Yépez, 2014) muestra que, “el 53% de la población de estados unidos juega videojuegos, la cual se distribuye en edades de los 18 a 36 años aproximadamente, con una predominancia de los hombres – representando el 55%” (p.6). De acuerdo a Salas (2014), la edad de los jugadores se encuentra en un rango de 21 años a los 33 años. (p.3). El estudio de Flores (2015), muestra que la edad promedio es de 26 años, lo cual es contrastante con los resultados obtenidos del grupo de video jugadores residentes en Manizales, el cual arrojo que la moda fue del (26.7%) según lo reportaron n=8 videojugadores.

En relación al estado civil, prevalece la condición de soltero, seguido por casado, y finalmente relación de pareja. De cada diez, nueve son solteros, lo cual es similar a lo encontrado en Costa Rica por Salas (2014), al establecer que en su mayoría (58 %) son personas solteras y sin hijos. El estudio de Rosales (2013), muestra también la prevalencia de los solteros en el uso de video

juegos. Por otro lado, también se encontraron hallazgos que contradicen estos resultados. El estudio de Parra, García y Pérez (2009) muestra que, “Más del cincuenta por cien de la muestra indica que está casado y aproximadamente un tercio que está soltero” (, p.12). De igual manera, la Asociación Española de distribuidores y editores de software de entretenimiento en el año 2011 expone que “En relación al estado civil, el 52% de los video jugadores está casado o vive con su pareja”. (Adese, 2011, p 5).

En cuanto a la variable académica, se encuentra que el 99% son estudiantes, en general la distribución es amplia y variada, derecho e ingeniería en sistemas fue la profesión que mayor frecuentaron, 13.3% y 10.0% respectivamente. En el estudio realizado por Gabriela Salas Quinteros en Costa Rica, coincide en que los videojugadores poseen estudios universitarios, lo que significa que tienen una escolaridad alta. De ellos, el 62% tienen empleo y por tiempo completo (Salas, 2014). Según el estudio de Marcano (2012), realizado con video jugadores españoles muestra que “los resultados indicaron un 53% de estudiantes y 42% de trabajadores, apenas un 4% de los que respondieron la encuesta estaban en paro” (p.120). En el mismo país, el estudio de Parra et al (2009) evidencia que “la mayor parte de los encuestados indican que su nivel de estudios es el de licenciado, siguiendo los casos de diplomados y personas que indican haber superado el examen de selectividad” (p. 12). Lo que demuestra similitud de esta variable con los resultados de diversas investigaciones a nivel internacional.

Enlazando lo anterior con la variable de ocupación, se encuentra que el 99% adelantan sus estudios universitarios y además se encuentran laborando, la información expuesta por Salas (2014), arroja que el 25% trabajan como Ingenieros en Sistemas, por lo que hay una probabilidad de que los videojugadores tiendan a gustarle las carreras relacionadas con tecnología, en contraste con esto, en la variable de profesión expuesta en los resultados, no existe un probabilidad alta de un gusto relacionado hacia carreras correspondientes con la tecnologías, ya que se encuentra una multiplicidad en estas variables. Al relacionar el género, la edad y la ocupación, el estudio de Marcano (2012), encontró que, el 41,6% de los hombres que respondieron la encuesta eran estudiantes menores de 21 años. Y el 39,16% trabajaban y eran mayores de 21 años” (p. 120), siendo estos resultados similares al presente estudio.

En cuanto al segundo elemento investigado que concierne a los rasgos de personalidad predominantes en un grupo de video jugadores residentes en la ciudad de Manizales, los datos se pueden comparar y relacionar de la siguiente manera; Los rasgos predominantes son apertura al cambio, dominancia y au-

tosuficiencia, los rasgos con puntuación baja fueron razonamiento, aprensión y tensión.

Al respecto, el estudio realizado por Salas (2014), en el que se aplicó el MMPI 2 a un grupo de video jugadores, mostró altos niveles de ansiedad y depresión moderada, sin embargo, el estudio realizado con video jugadores en la ciudad de Manizales, evidencia un puntaje bajo en aprehensión, bajo niveles de preocupación o sentimiento de culpa, lo que puede estar indicando una baja ansiedad. Así mismo, Mcloure y Mears en 1984 (citado por Estallo, 1994), encuentran que no hay una relación entre la frecuencia de juego y la variable ansiedad.

Otras diferencias importantes de este estudio con los hallazgos de Salas (2014), se encuentran en las puntuaciones obtenidas en tensión (Q4) y apertura al cambio (Q1). Mientras el estudio de referencia muestra una alta tendencia al pesimismo y sentimientos de desánimo, la presente investigación mostró un puntaje bajo (< 9) en tensión. En cuanto a la apertura al cambio, en la misma investigación, se evidencia que son inhibidos y que tienen dificultad a la hora de tomar decisiones, sin embargo, el presente estudio arrojó una puntuación alta en apertura al cambio, lo cual está relacionado con una personalidad independiente, liberal y de pensamiento abierto; de igual manera, se evidencio una puntuación alta en autosuficiencia, lo que puede indicar una mayor tendencia al individualismo y capacidad para la toma de decisiones, lo cual también está conectado con la puntuación alta en la variable dominancia.

En lo que concierne a la muestra estudiada, se evidencio mayores características de introversión, sin embargo, en la literatura se encuentran otras descripciones. Serruya (2016), encontró que los videojugadores muestran tendencias a la sociabilidad, la extraversión y la impulsividad, y no muestra relación entre aislamiento y uso de videojuegos.

Otro estudio de referencia (Puerta, 2014), evaluó los efectos cognitivos de los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG), compuesta por población de jugadores de MMORPG y no jugadores. A toda la muestra se le aplicó un test de cinco preguntas sobre reversión mental de la imagen, conocimiento y visualización geométrica, palabra analogía, cinética y matemáticas. Los resultados muestran que los jugadores de MMORPG puntuaron más alto en lógica y en la prueba numérica. El estudio realizado con videojugadores Manizaleños, se evidencia una puntuación baja en razonamiento, lo cual esta asicado a una mayor tendencia al pensamiento concreto que abstracto. Independiente de estas diferencias, los hallazgos

investigativos (Serruya, 2016; Puerta, 2014; Adese, 2011; Martínez, 2007) muestras que no hay una relación directa no estadísticamente significativa entre inteligencia y el uso de videojuegos.

Las posibles discrepancias entre los resultados reportados en la literatura consultada y los observados en el presente trabajo pueden ser explicados en términos de las diferencias en nacionalidades, instrumentos aplicados y diversidad poblacional, además de las diferencias en relación a las condiciones sociales y económicas de los videojugadores Colombianos en comparación con las condiciones de las muestras de Costa Rica, Argentina, España, Brasil, Ecuador, Perú, entre otros, reportadas por la literatura consultada.

Recomendaciones finales

Se considera importante realizar nuevas aproximaciones investigativas con muestras de mayor representatividad a la reportada en este estudio, además de establecer criterios de comparación con grupo control. Se recomienda, dada la multiplicidad de resultados y hallazgos reportados en la literatura científica sobre los rasgos de personalidad en videojugadores o gamers, incluir criterios de análisis de diferencias y semejanzas a nivel intercultural.

Se considera pertinente, teniendo en cuenta los hallazgos encontrados, indagar acerca de algunos aspectos relacionales, por ejemplo, la relación entre los rasgos de personalidad encontrados y variables relacionadas con la socialización y la afectividad.

Referencias

- Adese (2011). *Informe anual de los contenidos digitales en España 2011 Industria y hábitos de consumo*. Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI). Madrid: ©red.es
- Allport, G. (1937). *Personality: a psychological interpretation*. New York, NY: Henry Holt.
- Bustamante, D. (19 de julio de 2013). Colombia, un país de 'gamers'. *Portafolio*. Recuperado de: <http://www.portafolio.co/tendencias/colombia-pais-gamers-72644>
- Cattell, R. Cattell, A. y Cattell, H. (2001). *16pf-5 Manual y Cuadernillo de Interpretación*. Madrid: Ed. TEA.

- Ettxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*, 18, 31-39
- Entertainment, software association. (2015). *Essential facts about the computer and video game industry*. En: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/esa-essential-facts-2015.pdf>
- Estallo, J. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190.
- Estallo, J.A. (1992). Videojuegos: efectos psicológicos. *Revista de psiquiatría infanto juvenil*, 2, 106-116
- Fernández, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de estudios de juventud*, 6(106), 93-107.
- Parra, D., García, A.y Pérez. (2009): Hábitos de uso de los videojuegos en España entre los mayores de 35 años. RLCS, *Revista Latina de Comunicación Social*. 10.4185/RLCS-64-2009-855-694-707
- Marcano, B (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty. *Revista interuniversitaria*, 19, 113-123.
- Martínez, R. (2007). Videojuegos, cultura y jóvenes. *Comunicación e Juventude*, 247-260.
- Mindshare. (2013,2 de julio). *Cómo es el perfil de los usuarios de videojuegos en la Argentina*. Infobae. En: <http://www.infobae.com/2013/07/02/718212-como-es-el-perfil-los-usuarios-videojuegos-la-argentina/>
- Puerta, D. (2014). *Uso de Internet y videojuegos: personalidad y rendimiento cognitivo*. Tesis doctoral. España: Universitat Ramon Llull, Barcelona.
- Rosales, R (2013). *Gamers: identidad y representación en las culturas lúdicas Ecuatorianas*. Tesis de maestría. Facultad latinoamericana de ciencias sociales, Ecuador.
- Ruiz, L y Plata, M (2015). *Factores sociales que inciden en el uso de video-juegos en los adolescentes de 12 a 14 años, de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín París de la ciudad de Ibagué*. Ibagué: Universidad nacional abierta y a distancia-unad.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la Investigación* 6 edición. México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Salas, G. (2014). *Características del perfil multifásico de la personalidad de los jugadores de videojuegos*. Tesis de Licenciatura. San José, Costa Rica: Universidad Latina.

- Serruya, V. (2016). Factores de la personalidad y su relación con el uso de videojuegos. *Revista de integración en psicología social PSOCIAL*, 2(1), 68-92.
- Starcevic V.D., Berle, G., Porter, P., y Sammut. (2010). *Dimensiones de psicopatología entre los jugadores de videojuegos*. Recuperado el da 20 de Julio del 2017 de: <http://www.em-consulte.com/article/255730/alertePM>
- Sollod, R y Wilson, J. (2009). *Teorías de la personalidad debajo de la máscara*. México: McGraw-Hill
- Tejeiro, R; Pelegrina, P y Gómez, J.L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*, 7(1), año 2009, 235-250.
- Yépez, L (2014). *Innovación en tecnologías digitales*. Tesis de pregrado. Bogotá: Colegio mayor de Nuestra Señora del Rosario.