

VIDEOJUEGOS, PERSONALIDAD Y CONDUCTA

Juan Alberto Estallo Martí

Departamento de Psicología. Institut Psiquiàtric

Este trabajo pretende constatar la existencia de diferencias en la estructura de la personalidad entre jugadores habituales de videojuegos y aquellos sujetos que no se muestran interesados por ellos o lo hacen de un modo anecdótico. Para ello se han estudiado siete variables: Neuroticismo, Extroversión, Psicoticismo, Sinceridad, Conducta Antisocial, Delictiva y Frecuencia del Juego de Azar. Únicamente ha sido posible establecer diferencias significativas entre las variables de Extroversión y Conducta Delictiva. En el primer caso se constatan los resultados de estudios anteriores, en el sentido de que los jugadores de videojuegos suelen mostrar mayor grado de extroversión que los no interesados por esta actividad. En el caso de la variable de Conducta Delictiva, los resultados deben interpretarse con precaución, puesto que esta variable correlaciona positiva y significativamente con las de Sinceridad, Psicoticismo y Conducta Antisocial, lo que nos induce a considerar la existencia de un componente de mayor capacidad de autocrítica y menor convencionalismo en los jugadores de videojuegos. No ha sido posible establecer diferencia significativa alguna con la variable de Frecuencia del Juego de Azar.

Palabras clave: Videojuegos, Personalidad, Neuroticismo, Extroversión Psicoticismo, Conducta Antisocial, Conducta Delictiva, Juego de Azar.

Video games, personality and behavior. We analyzed the personality differences between heavy video game players and infrequent or casual ones in the following seven variables: Neuroticism, Extroversion, Psychoticism, Sincerity, Antisocial Behavior, Criminal Behavior, and Gambling. It was only possible to demonstrate significant differences in Extroversion and Criminal Behavior between heavy and infrequent players. Extroversion results are similar to that we have found by other authors. In this sense the heavy players show greater extroversion levels than infrequent ones. The Criminal Behavior results should be carefully interpreted because this variable has a positive and significant correlation with Sincerity, Psychoticism and Antisocial Behavior. This findings could serve us to consider that video games players have a great self criticism and they have a tendency to be less conventional than the controls. It has not been possible to establish some significant differences with the variable Chance Game Frequency.

Key words: Video Games, Personality, Neuroticism, Extroversion, Psychoticism, Sincerity, Antisocial Behavior, Criminal Behavior, Gambling.

Existe una viva polémica acerca de los efectos sobre la conducta y la personalidad derivados del juego con videojuegos, que ha alcanzado su punto culminante a finales del

año 1992. De modo un tanto precipitado se proclaman sus efectos adictivos –como si de un juego de azar se tratara–. Se les considera responsables de súbitos cambios en el carácter de sus usuarios, anunciándose una próxima generación de sujetos de talante eminentemente esquizoide, violento y antisocial (Loftus y Loftus, 1983; Lin y Lepper, 1987).

Así mismo se incide reiteradamente acer-

Correspondencia: Juan Alberto Estallo Martí.
Departamento de Psicología. Institut Psiquiàtric.
c/ Germans Desvalls, s/n.
08035 Barcelona. SPAIN

ca del hipotético perjuicio que este entretenimiento pudiera producir en la creatividad y fantasía, sin efectuar la menor distinción entre los diferentes tipos de videojuego.

No obstante la polémica, aunque de forma larvada, es casi tan antigua como el fenómeno del videojuego. A lo largo de la década de los 80 se produjo una controversia similar en los EE.UU., que propició una serie de investigaciones, cuya revisión tiende a minimizar los tan temidos efectos negativos (Estallo, 1992).

Los prejuicios frente al videojuego no son propios de nuestras latitudes, actitudes de franca oposición han sido noticia, como los casos de C. Everett Koop, que proclamó públicamente como los videojuegos producían «aberraciones en la conducta de los niños», convirtiéndolos «adictos en cuerpo y alma» (TIME, 1982. Citado por Provenzo, 1991). Al ser interrogado acerca de la base objetiva de tal aseveración, admitió no poseer ninguna evidencia científica que soportase su punto de vista. Pese a todo algunas comunidades norteamericanas limitaron y prohibieron las máquinas públicas de videojuegos, argumentando que estas fomentaban la conducta violenta de sus ciudadanos y creaban un entorno malsano (Provenzo, 1991). Mas lejos aun llegó el dictador filipino Ferdinand Marcos, que en Noviembre de 1981 decretó la prohibición de las máquinas de videojuegos, permitiendo un plazo de cuatro semanas para su inutilización, argumentando que destruían la sociedad filipina (TIME, 1982. Citado por Provenzo, 1991).

La polémica suscitada en nuestro país tiene su origen en un punto diferente de la evolución de esta forma de ocio. En los 80 se cuestionaba la mera esencia de este entretenimiento, distinguiéndose únicamente entre jugadores de salas recreativas y jugadores de sistemas domésticos (nuestras consolas de hoy día), polémica que se resolvía a favor de los jugadores de máquinas domésticas al no hallar evidencia de patrón desadaptativo alguno entre estos jugadores. Hoy día la dis-

cusión se centra en las, tecnológicamente sofisticadas, consolas de videojuegos, en la convicción de que estas monopolizan el mercado del videojuego. De este modo se ignora todo lo referente al juego mediante ordenadores personales, que aporta muy diferentes valores y cuya crítica resulta cuanto menos delicada. De este modo se establece un empobrecedor reduccionismo al igualar el videojuego al juego con consolas.

El juego mediante consolas puede considerarse como el juego por el juego, en tanto que el juego mediante ordenadores posee implicaciones pedagógicas mas evidentes. Recordemos como los antecedentes históricos del videojuego se sitúan en la simulación de actividades de apariencia inteligente (programas encaminados a la resolución de partidas de ajedrez) y en el entrenamiento de pilotos en simuladores de vuelo.

La investigación efectuada hasta el momento relativa a características de personalidad de jugadores de videojuegos es muy escasa, limitándose a un reducido número de estudios efectuados a mediados de los años ochenta en EEUU (Mehrabian y Wixen, 1986; Gibb, Bailey, Lornbirth, y Wison, 1985). Mcloure y Mears (1984) señalan como los jugadores habituales de videojuegos se muestran interesados en actividades competitivas y practican deporte con mayor frecuencia. Estos mismos autores (1986) constataron la existencia de una clara relación entre la Extroversión y la frecuencia del juego con videojuegos. No ocurrió lo mismo con la variable de Neuroticismo (Mcloure y Mears, 1986), donde no fue posible constatar diferencias significativas entre los grupos de jugadores y no jugadores. Tampoco fue posible hallar una mayor tasa de trastornos de conducta, consumo de tóxicos o transgresiones sociales (Mcloure y Mears, 1986).

El estereotipo de jugador de videojuegos como un sujeto introvertido y poco interesado por la relación social, probablemente tenga su origen en las características atribuidas (y constatadas) de los programadores de or-

denadores en la década de los 70 (Barnes, 1974). No obstante este estereotipo pudo ser válido en una época en que la programación y el manejo de ordenadores se limitaba a unos cuantos elegidos con un conocimiento de iniciado, ubicados en los campus de las universidades o en algunas grandes empresas. Con el advenimiento de la informática personal a principios de los 80 (IBM PC® y APPLE Macintosh®), este estereotipo perdió su validez, diluyéndose las características de los programadores con las de la población general. Algo similar, podemos suponer, que ha ocurrido con los jugadores de videojuegos. Es posible que los primeros sujetos que se mostraron interesados por ellos a finales de los 70 y principios de los ochenta, compartieran el estereotipo de los programadores. Recordemos que se trataba de individuos donde el juego en sí mismo era una anécdota, percibiéndolo como un programa más y por tanto susceptible de ser mejorado, tarea tan interesante o más que el propio juego original. El jugador de los años 90 apenas comparte nada de estas características, incluso sus conocimientos de la informática profunda suelen ser limitados, asimilándose mucho mejor al perfil de «usuario» entre los jóvenes y adultos y limitándose al de «consumidor» de software lúdico en el caso de los adolescentes.

Gibb et al. (1985) evaluaron una amplia muestra de rasgos de personalidad (autoestima, desviación psicopática, conformidad social, hostilidad, tendencia al conflicto social, gregarismo, obsesividad y motivación al logro), sin hallar especiales diferencias entre jugadores y no jugadores.

Ahondando en el tema de las características diferenciales de personalidad entre jugadores y no jugadores en función de la modalidad de juego, cabe destacar el trabajo de Lin y Lepper (1987), efectuado en la Universidad de Stanford en el que se compararon jugadores de máquinas de videojuegos en salas recreativas y jugadores de sistemas domésticos. Fue posible establecer la exis-

tencia de correlaciones positivas significativas en la dimensión Agresividad-Impulsividad, resultando negativas para los predictores de rendimiento académico. No obstante estas diferencias solo fueron valorables en el caso de los jugadores de máquinas de salas recreativas, careciendo de significación en el caso de los jugadores de sistemas domésticos.

Dada la concordancia entre los niveles de la variable de frecuencia de juego entre el trabajo de Lin y Lepper (1987) y el que aquí presentamos, podemos realizar una comparación de la frecuencia de juego en base a muestras de edades similares que se recoge en la tabla I.

En la tabla I podemos establecer estimativamente como la frecuencia del juego con

Tabla I

	Stanford 1987	Barcelona 1992
Baja Freq.	40%	23%
Media Freq.	37%	43%
Alta Freq.	23%	34%

videojuegos ha aumentado en los últimos cinco años, de tal manera que el número de jugadores de baja frecuencia (juego nulo o anecdótico) prácticamente se ha reducido en un 50%, porcentaje que se ha desplazado hacia las categorías de juego de media y alta frecuencia. La razón de estas diferencias debemos buscarla en el declive que sufrieron los videojuegos en los EE.UU. en la segunda mitad de la década de los 80 (declive de los primeros sistemas domésticos ATARI® y PHILIPS®), a su vez nuestros datos empiezan a recoger la eclosión de los sistemas de juego de origen japonés en nuestro país.

La conducta de carácter delictivo ha sido otra de las variables habitualmente estudiadas, sin que en ningún caso haya podido establecerse ninguna relación significativa con la práctica de los videojuegos. Ellis (1984) en un estudio realizado en Toronto con 258 sujetos de sexto, séptimo y octavo grado, se-

ñala como las hipotéticas relaciones entre trastornos de la conducta y videojuegos se producen en el contexto de individuos sin control familiar alguno y con una notable proximidad a modelos de conducta desadaptativa. En sus conclusiones discrepa de que pueda establecerse una relación causal de los videojuegos respecto a los trastornos de conducta.

Provenzo (1991) considera altamente improbable la existencia de relación alguna entre videojuegos y conducta desviada.

Uno de los grandes tópicos respecto a este tema hace referencia a la hipotética «adicción» que estos juegos podrían generar. Los medios de comunicación han sido proliferos en esta cuestión. No obstante la investigación no ha seguido el mismo camino, existiendo únicamente referencias indirectas a esta cuestión y habitualmente en sentido opuesto a la opinión del gran público, es decir, cuestionando la posibilidad de un paralelismo con el modelo adictivo. Una de las escasas referencias a este tema la efectúa González (1988) cuando distingue entre el potencial adictivo del videojuego respecto al juego de azar «...Este tipo de juego no implica todas las consecuencias individuales sociales y familiares que posee la adicción al juego de apuestas...Reconocemos como el ser humano puede desplegar conductas compulsivas delante de cualquier objeto...». Esta consideración abre una importante vía en la consideración de hipotéticos problemas derivados del juego con videojuegos y probablemente sea importante por evidente, puesto que sitúa el videojuego en un plano de igualdad con otras actividades, al margen de prejuicios y prevenciones.

No quisiéramos terminar esta introducción sin considerar uno de los elementos cuyo potencial riesgo ha sido ya constatado en diferentes investigaciones y que hace referencia al tema de la Agresividad y Hostilidad que estos juegos pudieran generar. Se han propuesto hipótesis basadas en la Teoría de la Catarsis (los videojuegos prevendrían la

agresividad) y en la Teoría de la Estimulación (los videojuegos la generarían). La balanza parece inclinarse del lado de la Teoría de la Estimulación, advirtiéndose como los videojuegos de contenido mas violento conducen a incrementar la hostilidad y ansiedad del jugador durante el periodo de tiempo inmediatamente posterior al juego (Chambers y Ascione 1986).

También debemos considerar el tipo de agresión implícito en el contenido del juego, puesto que gran parte de los contenidos de videojuegos agresivos u hostiles presentan estos elementos de una forma simbólica (recordemos los ya históricos «Space Invaders» o «Pac-Man»). Un modelo agresivo potencialmente peligroso lo hallamos en los juegos que presentan figuras humanas en situaciones violentas, donde se facilita extraordinariamente el aprendizaje de estos comportamientos mediante un modelo vicario, coincidiendo además con que el modelo se ve habitualmente reforzado (el protagonista del juego) y que el jugador tiene la posibilidad de ensayar la conducta agresiva inmediata y contingentemente con la presentación del modelo. En esta categoría podemos incluir juegos de artes marciales, cuyo realismo y perfección puedan ser objetables.

El objetivo fundamental de este trabajo ha sido probar la hipótesis de que los sujetos mas interesados en los videojuegos (los de mayor adhesión) presentan diferencias estadísticamente significativas en su estructura de personalidad (evaluada mediante las escalas Neuroticismo (N), Extroversión (E), Psicoticismo (P) y Sinceridad (S) del EPQ), en el número de eventos antisociales (C-ANT) y delictivos (C-DEL) y en la frecuencia de apuestas (J-AZ), respecto a los sujetos no interesados en este entretenimiento.

MÉTODO

Sujetos: Se ha partido de una muestra compuesta por 278 sujetos, con un rango de edad de 12 a 33 años. Del total de la muestra

146 sujetos fueron mujeres y 132 varones. La edad media fue de 21.10 años, con una desviación típica de 6.21. Los sujetos provenían en su totalidad del núcleo urbano de la ciudad de Barcelona y área metropolitana.

Los sujetos se seleccionaron al azar entre grupos escolares y laborales, excepto el grupo de sujetos jóvenes de mayor adhesión al videojuego que se recogió entre los asistentes al espacio de «Juegos de Informáticos» de la Ludoteca L'Annex de Golferichs (Barcelona). Las características de los tres grupos establecidos en función de la edad pueden verse en la tabla II. Cabe destacar como las máquinas de videojuegos que aparecen con mayor frecuencia son los ordenadores personales, ocupando las consolas de videojuegos la segunda posición (como máquina única). En la actualidad posiblemente estos datos se hayan modificado (recordemos las cifras de ventas durante las Navidades de 1992), no obstante dudamos que se haya invertido esta situación. Este dato nos orienta acerca de la generalización que se está efectuando al igualar el fenómeno del videojuego al del juego con consolas, cuando este último no es sino una variante específica, eso sí en pleno auge.

Material: Cada sujeto de la muestra respondió un cuestionario anónimo en el que se recogía información acerca de la frecuencia con que los sujetos jugaron videojuegos, el tiempo invertido en cada sesión, el tipo de máquina utilizada el tipo de videojuego preferido y hábitos respecto al juego de azar en términos de frecuencia de las apuestas en juegos -legales-estatales o autonómicos que costeaba el entrevistado. Se excluyeron aquellos juegos de azar informales, aunque existieran apuestas en dinero y los juegos cuyas apuestas no eran asumidas por el entrevistado. Junto a este cuestionario se administró el Cuestionario de Personalidad de Eysenck EPQ (Eysenck y Eysenck, 1978) y la versión española de las escalas de Conducta Antisocial y Delictiva de Allsopp y Feldman (1976), adaptadas por Seisdedos (1988). Dichas escalas constituyen un inventario de diferentes situaciones en las que se recogen muestras de conducta antisocial y comportamientos tipificables como delictivos. En ambas escalas existe una notable diferencia en cuanto al contenido de unos ítems a otros, abarcando un abanico en el que se incluye desde «Decir tacos o palabras fuertes» hasta «Planear de antemano entrar

Tabla II

	Sujetos	%	Máquina	
Adolescentes	49 Varones 24 Mujeres	67.1 % 32.9 %	Ordenador	28 (38.4%)
			Consola	11 (15.1%)
			Ambos	17 (23.3%)
			Ninguna	17 (23.3%)
Jóvenes	59 Varones 89 Mujeres	39.9 % 60.1 %	Ordenador	54 (36.5%)
			Consola	14 (09.5%)
			Ambos	18 (12.2%)
			Ninguna	62 (41.9%)
Adultos	24 Varones 33 Mujeres	42.1 % 57.9 %	Ordenador	22 (38.6%)
			Consola	3 (05.5%)
			Ambos	5 (08.8%)
			Ninguna	27 (47.4%)

Tabla III

Grupo	Neurot.	Extrov.	Psicot.	Sinc.	C. Ant.	C. Delict.	J. Azar
Baja Adhesión	12.34 (5.28)	12.53 (4.11)	2.02 (1.85)	11.73 (4.12)	6.11 (4.03)	0.54 (0.96)	6.27 (4.44)
Media Adhesión	12.44 (5.28)	14.78 (4.42)	2.77 (2.77)	12.75 (4.38)	6.75 (5.14)	1.17 (2.34)	6.45 (5.03)
Alta Adhesión	10.51 (4.95)	15.44 (4.87)	3.94 (3.26)	13.02 (4.49)	8.08 (5.90)	2.21 (3.43)	5.07 (5.35)
Adolesc.	11.50 (4.87)	16.93 (4.44)	4.69 (3.05)	12.54 (4.76)	9.15 (5.45)	2.29 (3.42)	3.41 (4.33)
Jóvenes	12.47 (5.27)	13.66 (4.16)	2.28 (2.31)	12.47 (4.25)	6.46 (4.70)	0.95 (1.77)	6.17 (4.66)
Adultos	10.61 (5.38)	12.45 (4.65)	2.27 (2.62)	12.40 (4.16)	5.51 (4.83)	0.85 (2.48)	8.77 (4.87)

Medias y Desviaciones típicas de los diferentes grupos
Mean and Standart Deviation for each group

en una casa para robar cosas de valor». Ello justifica la existencia de lo que los autores de la adaptación española de las escalas denominan como «índices de atracción» para los diferentes elementos de las escalas, definidos como el porcentaje de sujetos normales que contestan en dirección afirmativa dicho elemento. Esta situación implica un importante peso de la sinceridad de los sujetos de la muestra, entendiéndose esta como la capacidad para reconocer como propias conductas socialmente punibles o indeseables.

Los cuestionarios se administraron individualmente, adjuntando una hoja de instrucciones en la que se describían tanto la finalidad de la encuesta como el procedimiento de respuesta. Además en cada uno de los grupos existió la figura de un «responsable», entrenado en tareas de evaluación psicométrica que resolvió las dudas que los sujetos pudieran plantear. En el caso de los grupos de adolescentes más jóvenes (12 a 14 años) dicho «responsable» estuvo físicamente presente durante toda la administración.

La fase de recogida de datos se prolongó

entre marzo y septiembre de 1992 (durante los meses de julio y agosto no se recogieron datos). Este período se prolongó notablemente dadas las dificultades encontradas para poder administrar los cuestionarios a grupos completos, prescindiendo de voluntarios que pudieran sesgar los datos.

Como variable criterio de las diferentes comparaciones se ha establecido una variable compuesta, definida como Adhesión al Videojuego, de la que forman parte la frecuencia de juego, la duración media de cada ocurrencia de juego y el número de videojuegos reconocidos en una lista en la que se reflejaban los principales títulos aparecidos en los dos últimos años. Secundariamente se ha considerado también el número de máquinas disponibles en el hogar del sujeto y el uso de ordenadores para tareas no lúdicas. Dicho criterio abarca un rango de 0 a 100 puntos, el 40% de la puntuación lo constituye la frecuencia de utilización de videojuegos, el 25% de la medida lo constituye la duración media de cada ocurrencia de juego. Al número de juegos reconocidos se le asignó un peso

del 15%. El 25% restante del valor de la variable se repartió entre el tipo de máquina y la utilización de un ordenador en casa para fines no lúdicos (con la suposición de que la probabilidad de jugar con videojuegos aumenta en el momento que un individuo dispone y usa de un ordenador en su domicilio). El tipo de máquina se valoró de menor a mayor en el siguiente orden: ninguna maquina, consola, ordenador, consola y ordenador. Probablemente, y dado el vuelco que ha dado el mercado del videojuego a finales del año 1992, en futuras investigaciones se debería invertir el orden entre el ordenador y la consola.

De este modo ha sido posible establecer tres grupos de juego:

2.-Jugadores de baja o nula adhesión.

3.-Jugadores de media adhesión o jugadores regulares.

4.-Jugadores de alta adhesión o jugadores de «riesgo».

A su vez se han considerado tres niveles de edad, adolescentes (12 a 17 años), jóvenes (18 a 25 años) y adultos (sujetos mayores de 25 años). Las puntuaciones en cada variable independiente para los tres grupos de juego y edad pueden verse en la tabla III

ANALISIS DE DATOS

Las variables de N, E, P, C-ANT y J-AZ se han estudiado mediante un análisis de la varianza factorial (3x3), considerándose como factores de variación la adhesión al vi-

deo juego y el grupo de edad. La variable de C-DEL, dado que no cumplía los supuestos de la distribución normal, se ha estudiado mediante la prueba no paramétrica de Kruskal-Wallis. Las puntuaciones para cada grupo implicado en el análisis de varianza pueden verse en la tabla V. Como paso previo al análisis de varianza, se ha efectuado un estudio de la correlación (ver tabla IV.) existente entre las siete variables dependientes, observándose correlaciones significativas entre las variables de sinceridad, psicoticismo, conducta antisocial y conducta delictiva. La relación existente entre las variables de conducta delictiva y conducta antisocial con la de sinceridad, resultan fácilmente comprensibles dada la naturaleza obvia de los items de ambas y su elevada carga de desaprobación social. Esta situación facilita que los individuos mas críticos consigo mismos y menos defensivos puedan alcanzar mayores puntuaciones. También deberemos considerar la edad de los sujetos, puesto que resulta esperable que los individuos más jóvenes reconozcan como propias tales comportamientos, al serles más próximos en el tiempo.

Los items que componen la escala de psicoticismo también poseen un contenido evidente, teñido además de connotaciones que implican originalidad y un notable grado de independencia así como una escasa preocupación y bajo control de la autoimagen, que se puede relacionar con el grado de sinceridad.

Todo ello favorecerá un complejo de ras-

Tabla IV

	N	E	P	S	C-ANT	C-DEL	JAZ
N	1.0000**	-.1086	.1714 *	.1591 *	.1610 *	.1268	.0573
E		1.0000**	.0919	.1087	.1860 *	.1753 *	-.1247
P			1.0000**	.3439 **	.4016 **	.5391 **	.0025
S				1.0000**	.5011 **	.3298 **	.0162
C-ANT				1.0000**	.5587 **		.0301
C-DEL					1.0000**		.0247
JAZ							1.0000**

*P<0.01 **P<0.001

gos de personalidad de contenido critico-exhibicionista, que será especialmente evidente en los sujetos de menor grado de convencionalismo y mayor capacidad para efectuar

En ninguna de las variables dependientes estudiadas fue posible establecer la existencia de efectos de interacción entre ambos factores (ver tabla V).

Tabla V

(G.I. 2,252)	Efect. Prales	Adhesión	Gpo. Edad	Efect. Inter.
Neurot.	Ns	Ns	Ns	Ns
Extrov.	Ns	P<0.01	P<0.01	Ns
Psicot.	Ns	Ns	P<0.001	Ns
Sinc.	Ns	Ns	Ns	Ns
C. Ant.	Ns	Ns	Ns	Ns
J. Azar	Ns	Ns	P<0.001	Ns

un análisis objetivo de su conducta. Esta situación nos obligará a considerar con precaución los resultados que resulten significativos en estas variables, puesto que fácilmente pueden recoger una actitud ante la evaluación o un rasgo de personalidad relacionado con el grado de convencionalismo.

RESULTADOS

Los valores obtenidos en el test de homogeneidad de la varianza de Cochran han sido los siguientes: N (P=1.000), E (P=0.089), P (P=0.164), S (P=1.000), C-ANT (P=0.601) C-DEL (P=0.0000) J-AZ (P=0.056). Las varianzas de las variables independientes han resultado homogéneas, excepto en el caso de C-DEL (P<0.001)

En la variable grupo de edad se han encontrado diferencias estadísticamente significativas para las variables de E ($F_{(2,252)}=6.65646$ P=0.002), P ($F_{(2,252)}=8.06$ P=0.000) y J-AZ ($F_{(2,252)}=20.48$ P=0.000). Las variables de N, S y C-ANT no presentaron diferencias significativas ligadas al grupo de edad.

Respecto a la variable Adhesión al Videojuego únicamente se han registrado diferencias significativas en la variable de E ($F_{(2,252)}=5.56592$ P=0.004), en tanto que las variables de N, P, S, C-ANT y J-AZ no presentaron diferencias significativas.

Observamos como las diferencias en la variable E, en la prueba de Scheffe resultan significativas entre los grupos de adhesión alta y media respecto al grupo de baja-nula adhesión, en la dirección de un incremento del nivel de extroversión en la medida que aumenta la adhesión al videojuego.

Conducta Delictiva: Como ya hemos mencionado esta variable fue estudiada mediante el test no paramétrico de Kruskal-Wallis, observándose la existencia de diferencias significativas entre los diferentes niveles del factor de adhesión al videojuego. Mediante la prueba de Mann-Withney se ha establecido que las diferencias significativas se producen entre los grupos de baja y alta adhesión al videojuego, en la dirección de presentar un mayor número de conductas delictivas aquellos individuos que presentaron una mayor adhesión (tabla VI).

Tabla VI

	Baja Adh.	Media Adh.	Alta Adh.
Baja Adh.	-	NS	P<0.05
Med. Adh.		-	NS
Alta Adh.			-

Comparación de la variable de Conducta Delictiva entre los diferentes niveles de Adhesión al videojuego
Criminal Behavior comparison between different levels of Adherence to Video Game

DISCUSION

El conjunto de resultados obtenidos pone en evidencia la escasa viabilidad de la hipótesis respecto a la existencia de diferencias de peso en su estructura de personalidad entre sujetos interesados en el juego con videojuegos y aquellos que no muestran tal interés, resultados que se hallan en la línea de los presentados por Gib et al (1985). Cuando estas diferencias han alcanzado un valor significativo, lo han hecho en el caso de la variable de Extroversión y en la dirección de una mayor extroversión en los sujetos que muestran mayor interés por esta forma de ocio. Este resultado empieza a ser una constante en la incipiente investigación de este tema (McCloure y Mears, 1986), resultando difícilmente conciliable con la creencia de que estos juegos fomentan el aislamiento y la in-comunicación. De este modo es posible establecer una clara relación entre la dimensión de personalidad Extroversión y el uso de videojuegos, apareciendo los individuos interesados en esta actividad como mas sociables, activos y eventualmente impulsivos.

Las diferencias encontradas en la variable de Conducta Delictiva deben analizarse con precaución, puesto que sorprende la inexistencia de diferencias con la variable de Conducta Antisocial. Por otra parte los autores de la adaptación española de la prueba nos informan acerca de las relaciones existentes entre estas variables y la Extroversión y Sinceridad, así como la existencia de ítems con mayores índices de atracción de tal modo que los sujetos de mayor extroversión (también de mayor adhesión al videojuego tendieron a reconocer mayor número de transgresiones sociales). También queremos destacar la modesta elevación de esta escala, que si presenta diferencias significativas, probablemente lo haga por la extremadamente baja puntuación de los sujetos de menor adhesión al videojuego. Por último debemos considerar las elevadas correlaciones halladas con las escalas de C-ANT P y S.

Podemos entonces considerar 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 mostrarían mas flexibles, críticos y sinceros. Esta posibilidad se ve también reforzada por el hecho de no existir diferencias en el grupo de sujetos de media adhesión, el cual se halla constituido por sujetos en el que el videojuego es una actividad habitual, resultando la diferencia con el grupo de alta adhesión únicamente cuantitativa

La variable de Frecuencia del Juego de Azar no ha mostrado diferencia significativa alguna en ninguno de los grupos evaluados. Lo que en este caso resulta doblemente interesante por ser el primer trabajo en el que se incluyen adultos entre la muestra estudiada. Podemos pues descartar el hipotético papel del videojuego como elemento integrante del conjunto de características que pudieran atribuirse a los individuos interesados en el juego de apuestas.

Son necesarios estudios basados en grandes muestras para poder definir las características de un fenómeno -los videojuegos- que quizá no sea un juguete mas, si bien hoy por hoy no existe evidencia alguna para atribuirle las connotaciones negativas que se le adjudican. Debemos recordar que se trata de una actividad con mas de quince años de existencia, resultando sorprendente que durante esta larga andadura aún estén por aparecer los afectados por este supuesto problema.

REFERENCIAS

- Allsopp, J. J. y Feldman, M. P. (1976). Personality and antisocial behaviour in schoolboys. *British Journal of Criminology*, 337-351.
- Barnes, P. (1974). A study of personality characteristics of selected computer programmer and computer programmer trainees. *Dissertation Abstracts*, 3(3-A), 1440.

- Chambers, J. H. y Ascione, F. R. (1986). The effects of prosocial and aggressive videogames on children's donating and helping. *Journal of Genetic Psychology*, 148(4), 499-505.
- Ellis, D. (1984). Video Arcades, Youth, and Trouble. *Youth & Society*, 16(1), 47-65.
- Estallo, J. A. (1992). Videojuegos: Efectos Psicológicos. *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 2, 106-116.
- Eysenck, H. J. y Eysenck, S.B.G. (1981). *EPQ-J, Cuestionario de Personalidad*. Madrid: TEA Ediciones.
- Gibb, G., Bailey, J., Lornbirth, T. y Wison, W. (1985). Personality Differences Between High and Low Electronic Video Game Users. *Journal of Psychology*, 114, 159-165.
- González, A. (1988). *Joc Patològic: Una nova adicció*. Barcelona: Tibidabo Edicions.
- Lin, S., Lepper, M.R. (1987). Correlates of Children's Usage of Videogames and Computers. *Journal of Applied Social Psychology*, 17(1), 72-93.
- Loftus, G. R. y Loftus, E. F. *Mind at Play. The Psychology of Videogames*. New York: Basic Books
- Mcloure, R. F. y Mears, F. G. (1984). Videogame Players: Personality Characteristics and Demographic Variables. *Psychological Reports*, 55, 271-276.
- Mcloure, R. F. y Mears, F. G. (1986). Videogame Playing and Psychopathology. *Psychological Reports*, 59, 59-62.
- Mehrabian, A. y Wixen, W.J. (1986). Preferences for Individual Video Games as a Function of their Emotional Effects on Players. *Journal of Applied Social Psychology*, 16(1), 3-15.
- Provenzo, E. (1991). *Video Kids. Making sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.
- Seisdedos, N. (1988). Cuestionario A-D (Conductas Antisociales y Delictivas). Madrid: TEA Ediciones.
- Games that People Play. (Januray 18 1982). *TIME*, 52 (Citado en Provenzo 1992).

Aceptado el 24 de mayo de 1993