

Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales
Licenciatura en Psicología



TRABAJO DE INTEGRACIÓN FINAL

**Relación entre rasgos de personalidad y
estado de *Flow* en jugadores de
videojuegos.**

Alumno Alan Gastón Longo - LU:137470

Tutor Pablo Christian González Caino

Índice

Introducción	4
Objetivos	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos	5
Hipótesis	5
Hipótesis para el objetivo Nro. 2	5
Hipótesis para el objetivo Nro. 3	5
Marco teórico	6
Personalidad	6
Flow	7
Estado del Arte	9
Flow	9
Big Five	11
Metodología	13
Diseño y tipo de estudio	13
Participantes	13
Instrumentos	13
Procedimiento de recolección de datos	14
Procedimiento de análisis de datos	14
Resultados	15
Tabla 1	15
Tabla 2	15
Tabla 3	16
Tabla 4	17
Tabla 5	18
Tabla 6	19
Tabla 7	20
Discusión.....	22
Limitaciones y futuras líneas de investigación	25
Conclusión	26
Referencias.....	27
Anexos	37
Consentimiento Informado	37
Cuestionario Sociodemográfico	37
Flow State Scale: Adaptada al español	38
Big Five Inventory: Adaptada al español	39

Resumen

Los rasgos de personalidad han sido foco de investigación en la psicología en los últimos 120 años. Por su parte, no se registran muchos estudios que busquen relación de dichos rasgos con el estado de *flow*. El presente trabajo busca analizar la relación entre personalidad y el estado de *flow* en 302 jugadores de videojuegos, residentes en Argentina, de entre 18 y 35 años. Se utilizó un cuestionario sociodemográfico y los instrumentos FSS (*Flow State Scale*, adaptada al español) y BFI (*Big Five Inventory*, adaptada al español). Se encontraron correlaciones positivas entre *flow* y las dimensiones de personalidad extraversión, agradabilidad, concentración y apertura a nuevas experiencias. Mientras que también, se encontró una correlación negativa entre *flow* y la dimensión de personalidad neuroticismo.

Palabras claves: *flow*, personalidad, cinco grandes.

Abstract

Personality traits have been a focus of research in psychology for the past 120 years. On the other hand, there are not many studies that research a relationship between personality traits and *flow*. The present work consists of analyzing the relationship between personality and *flow* in 302 video game players, resident in Argentina, between 18 and 35 years old. A sociodemographic questionnaire and the FSS (*Flow State Scale*, adapted to Spanish) and BFI (*Big Five Inventory*, adapted to Spanish) instruments were used. Positive correlations were found between *flow* and the dimensions of personality, extraversion, agreeableness, conscientiousness and openness to new experiences. While also, a negative correlation was found between *flow* and the neuroticism personality dimension.

Key words: *flow*, personality traits, big five.

Introducción

Los sistemas electrónicos han facilitado el desarrollo de una nueva modalidad de deporte, llamada *eSports* (deportes electrónicos); Los jugadores y equipos, así como el sistema de *eSports* están mediadas por interfaces humano-computadora. En términos más prácticos, los *eSports* se refieren a videojuegos competitivos (Hamari y Sjöblom, 2017). En la actualidad, se ha reportado que más de 70 millones de personas alrededor del mundo son espectadores de este tipo de deporte (Wingfield, 2014). Dicha industria está teniendo un marcado crecimiento que puede observarse, por ejemplo, en el último *The international* (Evento más importante del deporte electrónico Dota 2), que llegó a tener 88 millones de horas vistas de un total de 122 horas de duración del evento. Existe una lógica comparación entre deportes electrónicos y deportes tradicionales, los espectadores de deportes tradicionales y deportes electrónicos tienen motivos similares de consumo deportivo (Pizzo et al., 2018), el crecimiento de la industria de los deportes electrónicos está llamando la atención de la industria de los deportes tradicionales debido a las características que tienen en común, como pueden ser, incluyen juego y competencia, están organizados por reglas, requieren habilidad y tienen un amplio seguimiento de multitudes (Jenny, Manning, Keiper y Olrich, 2017). Hasta la fecha, la mayoría de las publicaciones de la ciencia del deporte establecen la agenda: utilizan como base las investigaciones de deportes tradicionales, evalúan el potencial de los deportes electrónicos para ser considerados deportes (Reitman et al., 2020) ya que profesionales dedicados a los deportes tradicionales pueden dedicar más atención a la industria de los deportes electrónicos debido a que pueden colaborar a resolver dilemas actuales y futuros que enfrentan estos últimos (Funk, Pizzo y Baker, 2018). Tanto el estado de *Flow*, como los rasgos de la personalidad vienen siendo estudiados desde 1990 en el ámbito de los deportes tradicionales por la relación que tienen con el alto rendimiento y el éxito deportivo (Swann, 2016; Steca et al., 2018).

A pesar del crecimiento a nivel mundial de los *eSports* en Argentina no se cuentan con estudios de este a la fecha. Tal es así que el presente trabajo se propone indagar sobre la problemática planteada, mediante la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué relación existe entre los rasgos de personalidad y el estado de *Flow* en jugadores de videojuegos?

Objetivos

Objetivo general

Analizar y describir la relación entre la personalidad y el estado de *Flow* en jugadores de videojuegos que residen en Argentina de entre 18 y 35 años.

Objetivos específicos

1. Describir los niveles de las distintas dimensiones de personalidad y el estado de *Flow* en los jugadores.
2. Analizar si existen diferencias significativas de personalidad y *Flow* según edad. Adicionalmente, si existen diferencias significativas de *Flow* según si trabaja y la cantidad de horas que le dedica al jugar por semana.
3. Analizar la relación entre las dimensiones de personalidad y el estado de *Flow*.

Hipótesis

Hipótesis para el objetivo Nro. 2

- a. La dimensión consciencia es mayor y el estado de *Flow* mayor en jugadores mayores de 24.
- b. La dimensión neuroticismo es mayor y el estado de *Flow* menor en los jugadores en los jugadores menores de 23.
- c. El estado de *Flow* es mayor en jugadores que trabajan y tienen menos de 15 horas semanales de juego.
- d. El estado de *Flow* es menor en jugadores que no trabajan y tienen más de 30 horas de juegos semanales.

Hipótesis para el objetivo Nro. 3

- e. Existe una relación positiva entre el nivel de consciencia y Estado de *Flow*.
- f. Se observa una correlación negativa entre neuroticismo y el Estado de *Flow*.

Marco teórico

Personalidad

La personalidad hizo su primera aparición como un tema de la psiquiatría estadounidense en revistas como el *Journal of Abnormal Psychology*, fundado en 1906 por Morton Prince. Originalmente orientada hacia los médicos, la revista presentaba relatos personales y estudios de casos; entre 1906 y 1916, casi todos los estudios empíricos presentaron datos sobre individuos en lugar de grupos (Shermer, 1985). Antes de la década de 1920, el término "personalidad" se usaba en los Estados Unidos primero en escritos religiosos y éticos y algo más tarde en discusiones sobre psicología anormal, que se consideraba parte de la especialidad médica de psiquiatría en lugar de un área de psicología (Parker, 1991).

El término personalidad dentro de la psicología comenzó a ser identificable en los años 30'. Durante esta década empezaron a aparecer diferentes líneas de investigación como las de Allport, Murray o Lewin, que se unieron para culminar en programas altamente integradores para el campo (McAdams, 1997). Durante esta década, la personalidad fue un foco importante entre los sociólogos, cuya investigación sobre el ajuste y los roles sociales se basaron en su estrecha colaboración con los trabajadores sociales (Platt, 1998). Varios psicólogos, como Klages (1933), Baumgarten (1933) y Allport y Odbert (1936) comenzaron a utilizar el lenguaje como una fuente de propiedades para la creación de una taxonomía científica, ya que el vocabulario asociado a la personalidad que se encuentra en los diccionarios de un lenguaje provee una serie de atributos que las personas que hablan ese lenguaje encuentran importantes en sus interacciones diarias (John y Srivastava, 1999). Tiempo después, Norman (1967) tomó como base la clasificación inicial realizada por Allport y Odbert para dividir las en 7 categorías: Rasgos biofísicos estables, estados temporales, actividades, roles sociales, efectos sociales, términos evaluativos y términos anatómicos y físicos.

Si bien Norman (1967) y Castells (1943) tomaron el trabajo realizado por Allport y Odbert, fue este último el creador de los 16 factores de la personalidad que sirvieron como base para que Tupes y Christal (1961) encuentren los 5 factores más fuertes y recurrentes: Extraversión, Agradabilidad, Consciencia, Neuroticismo y Apertura.

Los diferentes rasgos de personalidad de los jugadores de videojuegos y tal como sostiene la presente investigación, pueden tener estrecha relación con las diferencias de edad. En este sentido, Martí (1994) sostiene que dentro de los jugadores con alta adhesión se encuentran los grupos de adolescentes (12 a 17 años) que no fueron contemplados en la presente investigación, y las dos diferencias de grupos entre jóvenes (18 a 25 años) y adultos (mayores

de 25 años). En concordancia con lo que sostuvo el autor antes mencionado, se presentará en la presente investigación diferencias entre los jugadores de entre 18 a 25 años, y mayores de 25 años respectivamente.

Después de décadas de investigación, el campo ha logrado un consenso inicial sobre una taxonomía general de los rasgos de personalidad, los "Cinco Grandes". En lugar de reemplazar todos los sistemas anteriores, la taxonomía *Big Five* cumple una función integradora porque puede representar los diversos sistemas de descripción de la personalidad en un marco común. (Pervin y John, 2008).

La extraversión implica un enfoque energético hacia el mundo social y material e incluye rasgos como la sociabilidad, la actividad, la asertividad y emocionalidad positiva. (Pervin y John, 2008) La agradabilidad contrasta una orientación prosocial y comunitaria hacia los demás con antagonismo e incluye rasgos como el altruismo, la ternura, la confianza y la modestia (Pervin y John, 2008). La conciencia describe el control de los impulsos socialmente prescrito que facilita el comportamiento dirigido a tareas y objetivos, como pensar antes de actuar, retrasar la gratificación, seguir normas y reglas, y planificar, organizar y priorizar tareas (Pervin y John, 2008). El neuroticismo contrasta la estabilidad emocional y el temperamento uniforme con la emocionalidad negativa, como sentirse ansioso, nervioso, triste y tenso (Pervin y John, 2008). Finalmente, la apertura a la experiencia (frente a la mentalidad cerrada) describe la amplitud, profundidad, originalidad y complejidad de la vida mental y experiencial de un individuo (Pervin y John, 2008).

Flow

A lo largo de la historia, a los psicólogos siempre les ha llamado la atención el rendimiento óptimo en el deporte. En los años 70', se buscaba que los deportistas pudieran describir sus mejores momentos durante la competencia, a partir de ello y en posteriores estudios se fue entendiendo que el rendimiento óptimo es una experiencia trascendente que a menudo forma un sentimiento de unión o armonía con el medio ambiente (Ravizza, 1977), que incluye factores importantes como el interés previo, la participación activa, el enfoque claro, la intención y espontaneidad (Privette, 1981) , es un estado que resulta ser gratificante y satisfactorio (Privette y Bundrick, 1997). A partir de esto, surgieron varios constructos como la experiencia máxima (alegría intensa), el rendimiento máximo (funcionamiento superior) y el estado de *Flow* (experiencia intrínsecamente gratificante) (Privette, 1983).

El estado de *Flow* es un estado subjetivo que las personas logran cuando están completamente involucradas en algo hasta el punto de olvidar el tiempo, la fatiga y todo lo

demás, excepto la actividad misma. La atención está totalmente invertida en la tarea en cuestión, y la persona funciona a su máxima capacidad (Csikszentmihalyi y Larson, 1987).

Durante el estado de *Flow*, la atención está focalizada tanto en la actividad que queda poco para dedicar a los procesos mentales que contribuyen a la percepción del tiempo (Friedman, 1990) y como resultado, las personas profundamente inmersas en una actividad generalmente informan que el tiempo pasa rápidamente (Conti, 2001).

Una condición previa para el entrar en el estado de *Flow* es un equilibrio entre los desafíos y las habilidades percibidas. Esta condición es una reminiscencia del concepto de "excitación óptima" (Berlyne, 1960), pero se diferencia de él en destacar el hecho de que lo que cuenta a nivel fenomenológico es la percepción de las demandas y habilidades.

Por otro lado, el estado de *Flow* depende de la presencia de retroalimentación clara e inmediata. El individuo necesita negociar las demandas ambientales continuamente cambiantes que son parte de toda actividad (Reser y Scherl, 1988). La retroalimentación inmediata sirve para este propósito: informa al individuo qué tan bien está progresando en la actividad y dicta si ajustar o mantener el curso de acción actual. Deja al individuo con pocas dudas sobre qué hacer a continuación.

Las teorías de motivación generalmente descuidan la fenomenología de la persona a quien se le atribuye la motivación. Explican la razón de la acción en términos funcionales, es decir, al considerar los resultados en lugar de los procesos (Sansone y Harackiewicz, 1996). Cómo se siente la persona mientras actúa tiende a ser ignorado. Los actores que perciben que carecen de las habilidades para asumir de manera efectiva los desafíos presentados por la actividad en la que participan experimentan ansiedad o aburrimiento, dependiendo de cuánto valoren tener un buen desempeño en la actividad (Csikszentmihalyi y LeFevre, 1989; Csikszentmihalyi y Nakamura, 2014).

El estado de *Flow*, por lo tanto, es una fuerza que permite desarrollarse en relación con los objetivos e intereses del individuo, así como para el desarrollo de habilidades en relacionadas a esa actividad (Csikszentmihalyi y Nakamura, 2014), además el individuo opera a plena capacidad cognitiva (Deci, 1975). Entrar en el flujo depende de establecer un equilibrio entre las habilidades percibidas y las oportunidades de acción percibidas (Hunt, 1965).

Según el modelo de *Flow*, experimentar este estado alienta a una persona a persistir y volver a una actividad debido a las recompensas experimentales que promete, y por lo tanto fomenta el crecimiento de habilidades con el tiempo. En varios estudios, el flujo se asoció con el compromiso y el logro durante los años de escuela secundaria (Mayers, 1979).

Para comprender lo que sucede, necesitamos invocar el modelo más general de experiencia, conciencia y el *self* que se desarrolló junto con el concepto de *Flow* (Csikszentmihalyi, 1988). Según este modelo, las personas se enfrentan a una cantidad abrumadora de información. La conciencia es el sistema complejo que ha evolucionado en los humanos para seleccionar información, procesarla y almacenarla. La información aparece en la conciencia a través de la atención selectiva. Una vez seleccionada, la información entra en la conciencia, el sistema que abarca todos los procesos, como pensar, querer y sentir.

Estado del Arte

Como base bibliográfica para la presente investigación se utilizaron repositorios de los sitios Redalyc, Research gate, EBSCO, Scielo y Google Académico, a partir de referenciar palabras claves como *flow*, personalidad, rendimiento óptimo y sus equivalentes en inglés. Se realizó un recorte bibliográfico de investigaciones acordes a la variable estudiada correspondientes a los últimos 10 años.

Flow y Personalidad

Flow es una experiencia de concentración y disfrute de una actividad. Ullén et. Al., (2012) decidieron estudiar la relación entre dicho estado y la tendencia a experimentarlo según los rasgos de personalidad. Para ello evaluaron a 2730 individuos (1305 hombres y 1425 mujeres) utilizando el *Flow Proneness Questionnaire (SFPQ)* y el *Neo Personality Inventory (NEO PI-R)*. En los resultados encontraron una correlación negativa entre *flow* y neuroticismo. Por su parte, Bassi et. Al.,(2014) encontraron evaluando 408 adolescentes italianos con los instrumentos *Flow Questionnaire* y *Big five Questionnaire* que la dimensión de la personalidad Apertura a la experiencia es el único predictor de la aparición de *flow* en una persona.

Flow

Si bien es cierto que las situaciones excesivamente desafiantes afectan la motivación y están negativamente asociadas con el estado de *Flow*, pueden ser mitigadas con el trabajo en equipo. Tse, Fung, Nakamura y Csikszentmihalyi (2018) evaluaron a 128 estudiantes mientras jugaban con rompecabezas con la finalidad de entender si hay algún moderador que ayude a ingresar en estado de *Flow* en situaciones que sean muy desafiantes. En los resultados, encontraron que, el trabajo en equipo colabora con el disfrute de la actividad. Similar fueron los resultados obtenidos por Walker (2010) quien evaluó 95 estudiantes con un promedio de 20

años (49 mujeres y 46 hombres) mientras jugaban al pádel. Los resultados mostraron que realizar la actividad en equipo genera más satisfacción que realizarla de manera individual. Tanto el trabajo en equipo como el clima del grupo es muy importante y son factores que facilitan el entrar en el estado de *Flow*, Ada, Çetinkalp, Altiparmak, y Asci (2018) evaluaron 493 estudiantes de escuelas secundarias en Turkia con el objetivo de determinar el rol de la motivación y el clima de trabajo en el estado de *Flow* en clases de educación física. Los resultados fueron que tanto la motivación como el clima de trabajo son fuertes predictores de *Flow*.

Si bien el trabajo en equipo y el clima del grupo son facilitadores del estado de *Flow*, es cierto que existen otros factores que facilitan dicho estado. Swann, Piggott, Crust, Keegan y Hemmings (2015) evaluaron en un estudio cualitativo a 10 golfistas con el fin de identificar los factores que facilitan el estado de *Flow* en deportes. En los resultados, encontraron 10 facilitadores: 1) Niveles elevados de confianza 2) Niveles altos de concentración 3) Feedback positivo 4) Ausencia de pensamientos y emociones negativas 5) Niveles óptimos de activación 6) Objetivos claros 7) Automaticidad de movimientos 8) Sensación de control 9) Alta motivación 10) Nivel de desafío.

Harmat (2015) por su parte, estudio si existe una asociación de *Flow* con una coactivación no recíproca de los sistemas simpático y parasimpático y, a nivel cortical, con un estado de hipofrontalidad y procesamiento implícito. Para ello evaluaron 77 participantes jugando Tetris en diferentes dificultades. Las respuestas fisiológicas como la respiración y actividades cardíacas fueron medidas con espectroscopia. Los resultados mostraron que el estado de *Flow* está asociado con respiraciones más lentas. Esta profundidad respiratoria es un indicador de un estado más relajado con mayor actividad parasimpática.

Yanar, Kirandi, Ates, Ehlizoglu y Celikbilek (2017) investigaron la correlación entre la continuidad de entrenamiento y *Flow* en 138 atletas de una liga amateur de futbol americano. Los resultados demostraron una correlación positiva entre la constancia de los entrenamientos y el estado de *Flow*.

Mindfulness es otro de los conceptos que se están estudiando porque que promueven el momento presente, la atención y el estado de *Flow*, por lo que también puede tener un impacto en el rendimiento deportivo y reducir la ansiedad de la competencia (Noetel, Ciarrochi, Van Zanden y Lonsdale 2017). Scott-Hamilton, Schutte y Brown (2016) investigaron si el entrenamiento de mindfulness aumenta la experiencia de *Flow* y disminuye la ansiedad y el pesimismo. Para ello, evaluaron 47 ciclistas, 27 que fueron sometidos a la intervención de mindfulness y 20 de un grupo control. Los resultados demostraron un efecto positivo

significativo en mindfulness, *Flow* y pesimismo en los 27 ciclistas sometidos al programa de mindfulness. Por su parte, Pineau, Glass, Kaufman y Minkler (2019) aplicaron un programa de mindfulness en mujeres jugadoras de Lacrosse. Los resultados mostraron un incremento la auto calificación del rendimiento y la posibilidad de experimentar *Flow*.

Swann, Keegan, Crust y Piggott (2016) realizaron un estudio para entender mejor la experiencia de *Flow* en jugadores de Golf. Para ello evaluaron 10 golfistas profesionales con entrevistas semi estructuradas. En los resultados, los jugadores describieron que la confianza aumenta luego de experimentar *Flow*, lo que brinda aún más confianza al momento de tomar una nueva acción durante el partido. Además, los jugadores declaran está más relajados cuando experimentan *Flow*.

Por último, Lee, Aiken y Hung (2012) evaluaron 315 estudiantes (170 hombres y 145 mujeres), de los cuales 162 eran jugadores de videojuegos y 153 no lo eran. El objetivo del estudio era analizar la relación entre la cantidad de horas jugadas y *flow*. Los investigadores encontraron que los jugadores que jugaban mas tiempo reportaban haber experimentado más *flow* que los que menos tiempo jugaban. Estos resultados, se condicen con los obtenidos por Smith, Gradisar, King y Short (2017), quienes estudiaron a 422 adolescentes y encontraron que el experimentar más estados de *flow* predice sesiones de juego más largas.

Big Five

Bojanic et. Al., (2019) examinaron si la personalidad y la autoestima diferencian a los competidores en deportes de combate de los competidores en deportes de equipo. Evaluaron a 149 personas de entre 19 a 27 años utilizando entre otros instrumentos el inventario *BFI*. La diferencia más grande entre ambos grupos se encontró en la dimensión Consciencia. Los competidores de deportes de combate dieron puntaje más alto en Consciencia que los competidores en deportes de equipo. Los resultados además sugirieron que los competidores de deportes de equipo tienen más autoestima. Por otro lado, Neuroticismo es más alto en competidores de deportes en equipo.

Malinauskas, Dumciene, Mamkus y Venckunas (2014) evaluaron 376 personas (169 atletas y 207 no atletas). Para ello utilizaron el NEO Five-Factor Inventory. Los resultados indicaron que los atletas dieron más alto en consciencia que los no atletas mientras que no dieron diferencias significativas en otras dimensiones de la personalidad, resultados que no se condicen con los obtenidos por Steca, Baretta, Greco, D'Addario y Monzani (2018) quienes evaluaron personalidad en competidores de diferentes deportes. Para ello, tomaron muestra de 881 hombres atletas y no atletas con un cuestionario de auto reporte que mide rasgos de

personalidad. Los resultados, mostraron que los atletas que han logrado ser exitosos en sus deportes, puntúan más alto en cada dimensión del *big five* en comparación con los no atletas, excepto en la dimensión “Apertura”. Mientras que deportistas que no han logrado ser tan exitosos puntuaron alto solo en Extraversión y Amabilidad en comparación con no atletas. Los atletas más exitosos muestran niveles más altos en Amabilidad, conciencia y estabilidad emocional que los atletas menos exitosos.

Piepiora, Witkowski y Piepiora (2018) estudiaron los rasgos de personalidad de 150 competidores de Karate. Se utilizó la escala NEO-FFI para evaluar personalidad. Entre los resultados, se encontró que los competidores de karate dan bajo en neuroticismo y alto de conciencia.

Ufer (2018) investigó la relación entre personalidad y resiliencia evaluando 362 corredores de larga distancia. Los resultados mostraron que la personalidad de atletas resilientes y atletas no resilientes es diferente. Los atletas resilientes tienen menos puntuación en Neuroticismo, pero mayor puntuación en Extraversión, Apertura, Amabilidad y Consciencia (Ufer, 2018).

Trninić, Trninić y Penezić (2016) estudiaron la diferencia entre deportistas jóvenes y adultos. Para ello, evaluaron 602 atletas, siendo entre 15 y 18 los jugadores jóvenes y entre 19 y 35 los jugadores adultos. Los resultados mostraron que los jugadores adultos muestran niveles de amabilidad y consciencia más altos, caracterizado por altruismo, confianza y cooperación. Lo que puede ser muy importante en deportes que requiera trabajo en equipo. Los jugadores con puntuación más alta en Amabilidad están listos para ayudar, evitar conflictos y tienden a tener relaciones más armoniosas. Los jugadores juniors con puntaje más bajo en amabilidad tienden a comportamientos agresivos, provocar conflictos, falta de cooperación y egoísmo. Por su parte, los atletas con niveles altos en Consciencia y Amabilidad tienen la habilidad de controlar sus impulsos. De hecho, la dimensión Consciencia también está relacionada con el esfuerzo sostenido y el establecimiento de objetivos (Trninić, Trninić y Penezić, 2016).

Khan, Ahmed y Abid (2016) estudiaron 135 campeones en deportes de contacto (71 hombres y 64 mujeres). El objetivo del estudio era entender los rasgos de personalidad en campeones. En los resultados se destacan como la dimensión Apertura a nuevas experiencias está relacionada positivamente con el rendimiento, lo que significa que las personas de mentalidad más abierta tienen la posibilidad de ser más flexibles y creativos a la hora de enfrentar el estrés. Por su parte, los atletas que puntuaron alto en Extroversión demuestran ser más confiados y entusiastas, lo que puede ayudarlos a la hora de superar miedos, inseguridades, emociones negativas, preocupación o enojo. Consciencia, como dimensión, ayuda en el

desarrollo del control de impulsos y el foco en objetivos específicos, lo que hace a la persona responsable y persistente. Por su parte, la Amabilidad hace que la persona sea altruista, comprensiva, confiada y complaciente.

Metodología

Diseño y tipo de estudio

La presente investigación consta de un estudio con enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de corte transversal y un alcance descriptivo correlacional.

Participantes

La presente muestra fue de tipo no probabilística por bola de nieve. Se alcanzó a 302 adultos de entre 18 y 35 años ($ME = 23.44$, $DE = 5.75$) de ambos sexos [8.9% femenino ($N = 27$) y 91.1% masculino ($N=275$)], todos ellos residentes en Argentina y jugadores de videojuegos, con una media de horas de juego por semana de 15hs ($Min = 1$ hora, $Max = 32$ horas).

Los criterios de inclusión corresponden a las pautas indicadas previamente respecto a sexo, masculino o femenino, edad, entre 18 y 35 años, lugar de residencia argentina y ser jugadores de videojuegos. Por el contrario, se excluyó a aquellos que además de no cumplir con estos requisitos, no hayan respondido el formulario de forma completa o lo hayan hecho aleatoriamente.

Instrumentos

a) *Sociodemográfico*: compuesto por sexo (Masculino o femenino), país de residencia (Argentina), estudios máximos alcanzados (primario, secundario, terciario, universitario y posgrado), edad (entre 18 y 35 años), situación laboral (trabaja o no trabaja), cantidad de horas que juega videojuegos por semana y hace cuantos años que juega videojuegos.

b) *Flow State Scale (FSS)*; Jackson Marsh, 1996): adaptado al español por Calvo y otros (2008). Este instrumento es utilizado para valorar el estado de fluidez en practicantes de actividad física, aunque también es adaptable a otros contextos. La escala está compuesta por 36 ítems, con 4 ítems por cada una de las 9 dimensiones que la componen. Los ítems son evaluados una escala tipo Likert de 5 puntos (1 = Totalmente en desacuerdo a 5 = Totalmente de acuerdo). En lo que respecta a la consistencia interna, el Alpha de Cronbach es superior a 0.70 llegando, en mucho de los casos, a ser superior a 0.80.

c) *Big Five Inventory (BFI; John et al., 1991)*, versión traducida al español por Benet-Martínez y John (1998). Este instrumento es utilizado para medir las 5 dimensiones de personalidad (Apertura, Amabilidad, Consciencia, Neuroticismo y Extraversión). En lo que respecta a la consistencia interna, el alpha de cronbach es de 0.78. La escala está compuesta por 44 ítems evaluados en una escala tipo *Likert* de 5 puntos (1 = Totalmente en desacuerdo a 5 = totalmente de acuerdo).

Procedimiento de recolección de datos

La recolección de datos se realizó con una batería compuesta por los instrumentos mencionados utilizando un formulario de “*Google forms*”; el cual fue difundido mediante diferentes redes sociales como Twitter, Instagram y grupos de Facebook de *Esports*. Se agregó un consentimiento informado garantizando el anonimato y la confidencialidad de las respuestas.

Procedimiento de análisis de datos

Para el análisis de datos del presente estudio se utilizó el software SPSS 23. En el caso del primer objetivo específico, se utilizó estadística descriptiva (máxima, media, mínima y desvío). Para el objetivo número 2, consistente en diferencia de grupos se utilizó el método de comparación de medias, *t de student*. Se evaluó personalidad y flow por edad, dividiendo la muestra según la media edad de los participantes que fue de 23 años y armando dos grupos, uno de menores de 23 años y otro de mayores de 24. Mientras que la cantidad de horas de juego y la situación laboral solo se evaluó con flow ya que la cantidad de horas y la situación laboral no introducen diferencias en la variable Personalidad. En el caso de la diferencia de grupos en *flow* según la cantidad de horas jugadas, se hizo un recorte de la muestra debido a que algunos participantes ingresaron una carga horaria imposible a jugar en una semana y se utilizó la media de la muestra, que es de 15 horas, para dividir en dos grupos, los que más juegan y los que menos juegan. Por último, para el tercer objetivo específico se empleó un análisis de índice de correlación bivariada paramétrica de Pearson.

Resultados

Los resultados obtenidos luego del procesamiento fueron ordenados en función de los objetivos establecidos.

Para el objetivo específico número 1 se llevó a cabo un análisis estadístico descriptivo para cada una de las dimensiones de los instrumentos de personalidad y *flow*.

Tabla 1
Estadísticos descriptivos Big Five

	N	Mínimo	Máximo	Media	DE
BIF Extraversión	302	8	40	25.33	5.30
BFI Agradabilidad	302	9	43	30.61	4.74
BFI Conciencia	302	9	45	31.88	5.25
BFI Neuroticismo	302	9	40	21.55	4.87
BFI Apertura	302	14	50	36.99	6.12

En los resultados se pueden remarcar que la dimensión apertura se demostró por encima del resto con una media de 36.99 ($DE=6.12$) un mínimo de 14 y un máximo de 50. Luego le sigue la dimensión conciencia con una media de 31.88 ($DE=5.25$), un mínimo de 9 y un máximo de 45. En tercer lugar, la dimensión agradabilidad con una media de 30.641 ($DE=4.74$), un mínimo de 9 y un máximo de 43. En cuarto lugar, de prevalencia la dimensión extraversión con una media de 25.33 ($DE=5.30$), un mínimo de 8 y un máximo de 40. Por último, la dimensión neuroticismo con una media de 21.55 ($DE=4.87$), un mínimo de 9 y un máximo de 40.

Tabla 2
Estadísticos descriptivos Flow

	N	Mínimo	Máximo	Media	DE
<i>Flow</i> Balance e/habilidad y desafío	302	4	20	15.05	2.59
<i>Flow</i> Fusión de acción y conciencia	302	4	20	13.41	3.13
<i>Flow</i> Metas claras	302	4	20	15.40	2.78
<i>Flow</i> retroalimentación clara	302	4	20	14.65	2.65
<i>Flow</i> Concentración en la tarea	302	4	20	15.16	2.96
<i>Flow</i> Sentido de control	302	4	20	14.51	2.89

<i>Flow</i> Perdida de autoconciencia	302	4	20	14.27	3.68
<i>Flow</i> Sentido distorsionado del tiempo	302	4	20	13.37	3.28
<i>Flow</i> Experiencia autotélica	302	4	20	15.67	2.72

Por su parte, en los estadísticos descriptivos de las dimensiones de *Flow*, la dimensión predominante fue la Experiencia autotélica con una media de 15.67 ($DE=2.72$), un mínimo de 4 y un máximo de 20. En segundo lugar, se encuentra la dimensión Metas claras con una media de 15.40 ($DE=2.78$), un mínimo de 4 y un máximo de 20. La siguiente dimensión fue la Concentración en la tarea con una media de 15.16 ($DE=2.96$), un mínimo de 4 y un máximo de 20. En cuarto lugar, la dimensión prevalente es el Balance entre habilidad y desafío con una media de 15.05 ($DE=2.59$), un mínimo de 4 y un máximo de 20. En quinto lugar, aparece la dimensión retroalimentación clara con una media de 14.65 ($DE=2.65$), un mínimo de 4 y un máximo de 20. En sexto lugar figura la dimensión sentido de control con una media de 14.51 ($DE=2.89$), un mínimo de 4 y un máximo de 20. En séptimo lugar la dimensión Perdida de autoconciencia con una media de 14.27 ($DE=3.68$), un mínimo de 4 y un máximo de 20. En anteúltimo, figura la dimensión fusión de acción y consciencia con una media de 13.41 ($DE=3.13$), un mínimo de 4 y un máximo de 20. Por último, la dimensión sentido distorsionado del tiempo con una media de 13.37 ($DE=3.28$), un mínimo de 4 y un máximo de 20.

Tabla 3
Diferencias de grupos en Flow
según la cantidad de horas que juegan

	Menos de 15hs N=130		Mas de 15hs N=106		t (234)
	Media	DE	Media	DE	
<i>Flow</i> Balance e/habilidad y desafío	15.05	2.8	15.21	2.45	-.495
<i>Flow</i> Fusión de acción y consciencia	13.28	2.97	13.49	2.81	-.567
<i>Flow</i> Metas claras	15.63	2.43	15.58	2.71	.163
<i>Flow</i> retroalimentación clara	14.73	2.34	14.85	2.55	-.368
<i>Flow</i> Concentración en la tarea	15.32	2.66	15.35	2.92	-.092
<i>Flow</i> Sentido de control	14.44	2.69	14.82	2.74	-1.075

<i>Flow</i> Perdida de autoconciencia	14.44	3.53	14.62	3.456	-.403
<i>Flow</i> Sentido distorsionado del tiempo	12.96	3.15	13.79	3.09	-2.035*
<i>Flow</i> Experiencia autotélica	15.37	2.38	16.07	2.43	-2.214*

* $p < .05$

En lo referente a las dimensiones de *flow* se hallaron diferencias significativas en sentido distorsionado del tiempo ($t(234) = p -2.035 < .05$) a favor de los que juegan más de 15hs (ME= 13.79; DE=3.09) en comparación los que juegan menos de 15hs (ME= 12.96; DE=3.15) y experiencia autotélica ($t(234) = p -2.214 < .05$) a favor de los que juegan más de 15hs (ME= 16.07; DE=2.43) en comparación los que juegan menos de 15hs (ME= 15.37; DE=2.38).

Tabla 4
Diferencias de grupos en Flow según edad.

	Entre 18 y 23 =181		Entre 24 y 35=121		t (300)
	Media	DE	Media	DE	
<i>Flow</i> Balance e/habilidad y desafío	15.05	2.71	14.99	2.31	.266*
<i>Flow</i> Fusión de acción y conciencia	13.33	3.27	13.59	2.81	-.688
<i>Flow</i> Metas claras	15.45	2.86	15.29	2.60	.470
<i>Flow</i> retroalimentación clara	14.62	2.76	14.72	2.36	-.299
<i>Flow</i> Concentración en la tarea	15.06	3.07	15.40	2.71	-.981
<i>Flow</i> Sentido de control	14.35	3.05	14.90	2.48	-1.540*
<i>Flow</i> Perdida de autoconciencia	14.10	3.87	14.64	3.19	-1.173*
<i>Flow</i> Sentido distorsionado del tiempo	13.21	3.53	13.74	2.62	-1.301*
<i>Flow</i> Experiencia autotélica	15.71	2.84	15.57	2.45	.463

* $p < .05$

En lo referente a las dimensiones de *flow* según edad, se hallaron diferencias significativas en balance entre habilidad y desafío ($t(300) = p ,266 < .05$) a favor de los jugadores entre 18 y 25 años (ME= 15.05; DE=2.71) en comparación a los jugadores de entre 26 a 35 años (ME=14.99, DE=2.31), sentido de control ($t(300) = p -1.540 < .05$) a favor de los

jugadores entre 26 y 35 años ($ME= 14.90$; $DE=2.48$) en comparación a los jugadores de entre 18 a 25 años ($ME=14.35$, $DE=3.05$), pérdida de autoconsciencia ($t(300) = p -1.173 < .05$) a favor de los jugadores entre 26 y 35 años ($ME= 14.64$; $DE=3.19$) en comparación a los jugadores de entre 18 a 25 años ($ME=14.10$, $DE=3.87$) y sentido distorsionado del tiempo ($t(300) = p -1.301 < .05$) a favor de los jugadores entre 26 y 35 años ($ME= 13.74$; $DE=2.62$) en comparación a los jugadores de entre 18 a 25 años ($ME=13.21$, $DE=3.56$).

Tabla 5
Diferencias de grupos en Personalidad según edad.

	Entre 18 y 23 =181		Entre 24 y 35 = 121		t (300)
	Media	DE	Media	DE	
BIF Extraversión	20.37	3.00	19.75	2.34	1.927
BFI Agradabilidad	24.02	2.64	23.49	2.97	1.637
BFI Conciencia	31.97	3.35	32.27	3.74	-.742
BFI Neuroticismo	22.75	2.85	22.18	2.95	1.666
BFI Apertura	36.16	3.91	36.63	4.80	-.934

En lo referente a las dimensiones de Personalidad según edad, no se hallaron diferencias significativas.

Tabla 6

Diferencias de grupos en Flow según si trabaja o no

	Trabaja N=174		No trabaja N=128		t (300)
	Media	DE	Media	DE	
<i>Flow</i> Balance e/habilidad y desafío	15.35	2.20	14.76	2.66	2.046**
<i>Flow</i> Fusión de acción y conciencia	13.58	2.89	13.26	3.20	.895
<i>Flow</i> Metas claras	15.61	2.44	15.25	2.83	1.146
<i>Flow</i> retroalimentación clara	14.83	2.28	14.52	2.74	1.058
<i>Flow</i> Concentración en la tarea	15.64	2.49	14.64	3.13	2.989*
<i>Flow</i> Sentido de control	14.83	2.46	14.19	3.09	1.945**
<i>Flow</i> Perdida de autoconciencia	14.75	3.37	13.71	3.77	2.490*
<i>Flow</i> Sentido distorsionado del tiempo	13.52	3.14	13.25	3.25	.731
<i>Flow</i> Experiencia autotélica	15.87	2.28	15.53	2.87	1.131

*p<,01 **p<,05

En lo referente a las dimensiones de *flow* según la condición laboral, se hallaron diferencias significativas en balance entre habilidad y desafío ($t(300) = p 2.046 < .05$) a favor de los jugadores que trabajan ($ME= 15.35$; $DE=2.20$) en comparación a los jugadores que no trabajan ($ME=14.76$, $DE=2.66$), concentración en la tarea ($t(300) = p 2.989 < .01$) a favor de los jugadores que trabajan ($ME= 15.64$; $DE=2.49$) en comparación a los jugadores que no trabajan ($ME=14.64$, $DE=3.13$), sentido de control ($t(300) = p 1.945 < .05$) a favor de los jugadores que trabajan ($ME= 14.83$; $DE=2.46$) en comparación a los jugadores que no trabajan ($ME=14.19$; $DE=3.09$) y perdida de autoconciencia ($t(300) = p 2.490 < .01$) a favor de los jugadores que trabajan ($ME= 14.75$; $DE=3.37$) en comparación a los jugadores que no trabajan ($ME= 13.71$, $DE=3.77$).

Tabla 7*Correlaciones Big Five y Flow*

	BIF	BFI	BFI	BFI	BFI
	Extraversión	Agradabilidad	Conciencia	Neuroticismo	Apertura
<i>FLOW</i> Balance e/habilidad y desafío	.277**	.220**	.390**	-.310**	.355**
<i>FLOW</i> Fusión de acción y conciencia	.135*	.089	.196**	-.119*	.186**
<i>FLOW</i> Metas claras	.273**	.213**	.404**	-.282**	.370**
<i>FLOW</i> Retroalimentación clara	.194**	.200**	.330**	-.265**	.340**
<i>FLOW</i> Concentración en la tarea	.272**	.278**	.405**	-.265**	.340**
<i>FLOW</i> Sentido del control	.190**	.249	.329**	-.309**	.304**
<i>FLOW</i> Pérdida de autoconciencia	.275**	.153**	.256**	-.360**	.186**
<i>FLOW</i> Sentido distorsionado del tiempo	.046	.055	.005	.014	.152**
<i>FLOW</i> Experiencia autotélica	.245**	.277**	.224**	-.219**	.328**

* $p < .05$ ** $p < .01$

En lo que respecta a las correlaciones entre *Big Five* y *Flow* podemos destacar que la dimensión de la personalidad Extraversión tiene una correlación positiva con las dimensiones de *Flow* Balance entre habilidad y nivel de desafío ($r=.277$; $p<.01$), fusión de acción y conciencia ($r=.135$; $p<.05$), metas claras ($r=.273$; $p<.01$), retroalimentación clara ($r=.194$; $p<.01$), concentración en la tarea ($r=.272$; $p<.01$), sentido de control ($r=.190$; $p<.01$), pérdida de autoconciencia ($r=.275$; $p<.01$) y experiencia autotelica ($r=.245$; $p<.01$). Por su parte, la dimensión de personalidad Agradabilidad tiene una correlación positiva con las dimensiones de *Flow* Balance entre habilidad y desafío ($r=.220$; $p<.01$), metas claras ($r=.213$; $p<.01$), retroalimentación clara ($r=.200$; $p<.01$), concentración en la tarea ($r=.278$; $p<.01$), sentido del control ($r=.249$; $p<.01$), pérdida de la autoconciencia ($r=.153$; $p<.01$) y experiencia autotélica

($r=.277$; $p<.01$). Por otro lado, la dimensión de personalidad concentración cuenta con una correlación positiva con las dimensiones de *Flow Balance* entre habilidad y desafío ($r=.390$; $p<.01$), fusión de acción y conciencia ($r=.196$; $p<.01$), metas claras ($r=.404$; $p<.01$), retroalimentación clara ($r=.330$; $p<.01$), concentración en la tarea ($r=.405$; $p<.01$), sentido de control ($r=.329$; $p<.01$), pérdida de autoconsciencia ($r=.256$; $p<.01$) y experiencia autotélica ($r=.224$; $p<.01$). De las últimas dos dimensiones restantes de personalidad, Neuroticismo cuenta con una correlación negativa con las dimensiones de *Flow Balance* entre habilidad y desafío ($r=-.310$; $p<.01$), fusión de acción y conciencia ($r=-.119$; $p<.01$), metas claras ($r=-.282$; $p<.01$), retroalimentación clara ($r=-.283$; $p<.01$), concentración en la tarea ($r=-.265$; $p<.01$), sentido de control ($r=-.309$; $p<.01$), pérdida de autoconsciencia ($r=-.360$; $p<.01$) y experiencia autotélica ($r=-.219$; $p<.01$). Finalmente, la dimensión de la personalidad Apertura cuenta con una correlación positiva con las dimensiones de *Flow Balance* entre habilidad y desafío ($r=.335$; $p<.01$), fusión de acción y conciencia ($r=.186$; $p<.01$), metas claras ($r=.370$; $p<.01$), retroalimentación clara ($r=.302$; $p<.01$), concentración en la tarea ($r=.340$; $p<.01$), sentido de control ($r=.304$; $p<.01$), pérdida de autoconsciencia ($r=.186$; $p<.01$), sentido distorsionado del tiempo ($r=.152$; $p<.01$) y experiencia autotélica ($r=.328$; $p<.01$).

Discusión

La presente investigación tiene como objetivo en una muestra de 302 adultos de ambos sexos, de 18 a 35 años en Argentina, analizar y describir la relación entre la personalidad y el estado de *Flow*.

El objetivo número 1 consistió en describir los niveles de las distintas dimensiones de personalidad y el estado de *Flow* en los jugadores. En lo que respecta a la personalidad, la dimensión predominante fue la apertura a la experiencia, lo que concuerda con la investigación de los autores de Bojanic et. Al., (2019), Khan, Ahmed y Abid (2016) y Trninić, Trninić y Penezić (2016). La apertura a la experiencia refiere a la amplitud, profundidad, originalidad y complejidad de la vida mental y experiencial de un individuo (Pervin y John, 2008). En relación con esto último, se entiende que los jugadores que participaron del presente estudio, serán capaces de aplicar criterios nuevos y adaptarse a contextos desconocidos, lo que será beneficioso a la hora de evaluar situaciones desconocidas del juego (Granic, Lobel y Engels, 2014).

En otro orden, para *Flow*, las dimensiones predominantes fueron la experiencia autotélica, concentración en la tarea, metas claras y balance entre habilidad y desafío, resultados que coinciden con los obtenidos por Singh y Malik (2016). Tal como sostienen Hamari, Keronen y Alha (2015), la experiencia autotética o bien el disfrute por jugar, es la explicación más significativa al por qué las personas juegan videojuegos. En relación con la segunda dimensión mencionada, los investigadores Rathee, Rathee y Bhardwaj (2014) afirman que jugar a los videojuegos favorece la concentración, debido a que es una actividad que implica esfuerzo mental para mantener el foco intenso puesto en la tarea, de manera sostenida en el tiempo.

Por otro lado, determinar las características relacionadas a las metas claras y balance entre habilidad y desafío, será clave tanto para los videojuegos como para los jugadores. En primer lugar, a la hora de desarrollar los juegos, es indispensable tener en claro los objetivos, como así también las habilidades del jugador. En concordancia con esto, Sánchez et. Al., (2012) explican que los juegos deben adaptar en sí mismos la dificultad a las habilidades del jugador. Esto último se relaciona a que una dificultad baja puede generar aburrimiento y, en consecuencia, el jugador dejar de jugar. Caso contrario, cuando el juego es muy difícil, el abandono puede relacionarse a la frustración del jugador.

En lo que refiere al segundo objetivo específico, para analizar si existen diferencias significativas de personalidad y *flow* según edad, si trabaja y la cantidad de horas que le dedica a jugar por semana, se llevó a cabo un análisis t de Student. Sobre la muestra trabajada, la presente investigación no pudo comprobar que el grupo de adultos mayores de 24 años tenga mayor nivel de conciencia que el grupo más joven, así como tampoco presentan menor neuroticismo, resultados que se contradicen a los encontrados por Trninić, Trninić y Penezić (2016) y Donnellan y Lucas (2008), esto puede deberse a que el rango de edad que se tuvo en cuenta en el estudio no era lo suficientemente amplio así como tampoco la cantidad de participantes en los distintos rangos de edades.

A su vez, la hipótesis referida a el estado de *flow* y su relación con los adultos mayores a 24 años se validó de forma parcial. Los resultados arrojan niveles significativos, sólo en las dimensiones sentido de control, pérdida de autoconsciencia y sentido distorsionado del tiempo. Estos resultados explican y reflejan lo propuesto por Csikszentmihalyi y Nakamura (2014), que independientemente a la edad del jugador el estado de *flow* es una fuerza personal, íntimamente ligada a los intereses y objetivos del individuo y depende más bien de la percepción; es decir, de las habilidades y oportunidades de acción que percibe cada jugador (Hunt, 1965). Esto último explica también, porque la condición de la actividad laboral no obtuvo puntuaciones significativas con *flow* en la totalidad de las dimensiones. Por lo tanto, y como sostiene Payne et. Al., (2011), la capacidad de verse inmersos en un estado de óptimo rendimiento, depende más bien de las habilidades propias en relación con el desafío percibido, que de la edad y el resto de las actividades que realice el jugador.

En cuanto a la hipótesis referida a los niveles elevados de *flow* en jugadores con mayor cantidad de horas, la presente investigación arrojó que los jugadores con más de 15 horas son más autotélicos y tienen mayor distorsión del tiempo. Los resultados concuerdan con Yanar et. Al., (2017) quienes explican que la constancia a la hora de entrenar tiene un impacto positivo con *flow*. Por lo tanto, si bien los jugadores que juegan más tiempo no presentaron niveles significativos en todas las dimensiones de *flow*, estos resultados explican que la constancia a la hora de jugar influenciada por la motivación intrínseca (Csikszentmihalyi y LeFevre, 1989) y que por esto pierdan la noción del tiempo a la hora de jugar (Csikszentmihalyi, 1990).

En lo que respecta al tercer objetivo específico, este consistió en examinar qué relación existe entre las dimensiones de personalidad y el estado de *Flow*, para lo cual se llevó a cabo una correlación bivariada de Pearson.

En los resultados, se encontraron relaciones significativas entre las dimensiones de personalidad extraversión y agradabilidad, y el estado de *Flow*. La extraversión y agradabilidad son factores relacionados con habilidades sociales, emocionalidad positiva, altruismo y confianza (Pervin y John, 2008). En este sentido, se entiende que ambos rasgos son importantes en el estado de *Flow*, dado que favorecen a mitigar situaciones desafiantes vinculadas al trabajo en equipo (Tse, Fung, Nakamura y Csikszentmihalyi, 2018). En concordancia con esto último, Ada (2018) agrega que el trabajo en equipo es un predictor positivo del estado de *Flow*.

Por otro lado, se comprueba la hipótesis planteada de la relación positiva la dimensión conciencia y estado de *Flow*. La dimensión conciencia se caracteriza por el comportamiento dirigido a tareas y objetivos. Estos resultados, coinciden con las investigaciones de Martínez y Scott (2016), quienes explican que, tanto la dimensión conciencia como la apertura a la experiencia, contribuyen a experimentar un estado de *flow* mayor. Una posible explicación a esta relación es que aquellos que tienden a orientarse hacia el cumplimiento de objetivos, tienden a poner foco en la tarea, un aspecto fundamental del estado de *Flow* (Martínez y Scott, 2016). Además, tal como se hipotetizó, se encontró una correlación negativa entre neuroticismo y el estado de *Flow*, lo que concuerda con los estudios de Cheng y Lu (2015) y Martínez y Scott (2016). Estos autores, explican que la relación negativa se debe a que el estado de *Flow*, está asociado a la estabilidad y bienestar emocional de quienes lo experimentan y estas son características contrapuestas al neuroticismo.

Limitaciones y futuras líneas de investigación

Una primera limitación que podemos mencionar es el tamaño acotado de la muestra y la distribución geográfica específica de la misma. Con respecto a la edad, podría tenerse en cuenta una muestra que incluya menores de 18 años para aumentar las posibilidades de ahondar en el impacto de las variables estudiadas en un grupo que no fue tenido en cuenta. Por otro lado, los cuestionarios auto-administrados pueden implicar un sesgo en las respuestas debido a la imagen que quieran proyectar los participantes.

Las futuras líneas de investigación deberían ampliar el rango de edad en vista de poder evaluar más grupos. Evaluar personalidad y *flow* en adolescentes. Adicionalmente, buscar nuevas formas de difusión para poder ampliar el número de participantes femeninas y poder hacer una evaluación según diferencia de sexo. Esto permitiría también evaluar otras variables como el trabajo en equipo y las dinámicas de trabajo en grupos compuestos por hombres y mujeres entendiendo que, hoy por hoy, no hay limitantes a la hora de armar equipos mixtos.

Otras de las consideraciones, es la posibilidad de dividir la muestra según el tipo de videojuego que juegan los participantes, esto permitiría entender si existen diferencias en la personalidad o el estado de *flow* según el tipo de juego. Adicionalmente, evaluar variables cognitivas que se relacionen con *flow* y personalidad según las demandas cognitivas de los juegos.

Además, evaluar estas variables y su relación en jugadores profesionales de videojuegos, lo que permitiría entender mejor la importancia y el impacto de las diferentes dimensiones de personalidad en el rendimiento. Adicionalmente, se sugiere agregar otras líneas de investigación relacionadas al rendimiento como puede ser el estado de *clutch*.

Finalmente, se podría indagar en la relación que existe entre motivación, estado de *flow* y personalidad. La motivación es una variable muy importante en la competición y orientar nuevos estudios a analizar la relación que tiene con el estado de bienestar denominado *flow* y los rasgos de personalidad podría ampliar el conocimiento que se tiene sobre el impacto de variables psicológicas en deportes electrónicos. Hoy en día en los deportes tradicionales la variable motivación tiene un impacto muy grande, por lo que podría establecerse una relación en los videojuegos.

Conclusión

La presente investigación se realizó con el objetivo de analizar la relación entre personalidad y estado de *flow*. Participaron 302 jugadores de videojuegos de Argentina. Los resultados obtenidos fueron parcialmente acorde a los objetivos de las hipótesis planteadas.

En lo que respecta a los objetivos específicos se encontró una correlación positiva entre *flow* y las dimensiones Extraversión, Agradabilidad, Consciencia y Apertura a la experiencia, y relación negativa entre *flow* y neuroticismo. A su vez, no se comprobó que la edad, la situación laboral y la cantidad de horas tuvieran influyan de forma significativa en *flow*. Lo que corrobora que el estado de *flow* es una experiencia de bienestar subjetiva de cada persona y que si bien hay variables que faciliten experimentar dicho estado, no están vinculadas a edad, educación ni actividades que realice.

En la actualidad, los videojuegos y el interés generalizado por esta industria, se encuentra en un constante crecimiento. Por lo tanto, el estudio de los rasgos de personalidad de los jugadores, así como sus características personales influyen en el rendimiento y el estado de *flow*, es de suma importancia para abrir nuevas líneas de investigación que permitan entender este nuevo fenómeno. Tal como se sostuvo con anterioridad, sería interesante entender qué otras variables puede interferir en el estado de *flow* y, por lo tanto, en el rendimiento de los jugadores. Así como también, estudiar el fenómeno de *clutch*, estado que complementa *flow* y podría abrir nuevas puertas para entender el alto rendimiento de deportistas de elite.

Adicionalmente, las organizaciones de deportes electrónicos podrían servirse de este tipo de estudios para detectar los jugadores con los rasgos de personalidad adecuados para el alto rendimiento deportivo y poder darle las herramientas adecuadas para su desarrollo como personas y profesionales.

Referencias

- Ada, E. N., Çetinkalp, Z. K., Altıparmak, M. E., & Asci, F. H. (2018). Flow Experiences in Physical Education Classes: The Role of Perceived Motivational Climate and Situational Motivation. *Asian Journal of Education and Training*, 4(2), 114-120.
- Allport, G. W., & Odbert, H. S. (1936). Trait-names: A psycho-lexical study. *Psychological Monographs*, 47(1), i-171. doi: 10.1037/h0093360.
- Baretta, D., Greco, A., & Steca, P. (2017). Understanding performance in risky sport: The role of self-efficacy beliefs and sensation seeking in competitive freediving. *Personality and Individual Differences*, 117, 161-165. doi: 10.1016/j.paid.2017.06.006.
- Bassi, M., Steca, P., Monzani, D., Greco, A., & Delle Fave, A. (2014). Personality and optimal experience in adolescence: Implications for well-being and development. *Journal of Happiness Studies*, 15(4), 829-843. doi: 10.1007/s10902-013-9451-x.
- Baumgarten, F. (1933). Die Charktereigenschaften'. [The character traits]. *Beitraege zur Charakter-und Persoenlichkeitsforschung (Whole No. 1)*. A. Francke, Bern, Switzerland.
- Berlyne, D. E. (1960). McGraw-Hill series in psychology. Conflict, arousal, and curiosity. McGraw-Hill Book Company.
- Buss, D. M. (1996). Social adaptation and five major factors of personality. doi: 10.1037/11164-000.
- Bojanic, Z., Nedeljkovic, J., Sakan, D., Mitic, P. M., Milovanovic, I., & Drid, P. (2019). Personality traits and self-esteem in combat and team sports. *Frontiers in psychology*, 10, 2280. doi: 10.3389/fpsyg.2019.02280.
- Bruner, J. S. (1973). Going beyond the information given. *Beyond the information given*, 143-175.
- Cattell, R. B. (1943). The description of personality: Basic traits resolved into clusters. *The journal of abnormal and social psychology*, 38(4), 476. doi: 10.1037/h0054116.

- Cheng, T. M., & Lu, C. C. (2015). The causal relationships among recreational involvement, flow experience, and well-being for surfing activities. *Asia Pacific Journal of Tourism Research, 20*(sup1), 1486-1504. doi: 10.1080/10941665.2014.999099
- Conti, R. (2001). Time flies: Investigating the connection between intrinsic motivation and the experience of time. *Journal of personality, 69*(1), 1-26. doi: 10.1111/1467-6494.00134
- Csikszentmihalyi, M. (1988). The flow experience and its significance for human psychology. In M. Csikszentmihalyi & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness* (p. 15–35). Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M., & Larson, R. (1987). *Flow* and the foundations of positive psychology. *Journal of Nervous and Mental Disease, 175*, 526-536.
- Csikszentmihalyi, M., & LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of personality and social psychology, 56*(5), 815-822. doi: 10.1037/0022-3514.56.5.815
- Csikszentmihalyi, M., & Nakamura, J. (2014). The dynamics of intrinsic motivation: A study of adolescents. In *Flow and the foundations of positive psychology* (pp. 175-197). Springer, Dordrecht.
- Csikszentmihalyi, M., & Nakamura, J. (2014). Emerging goals and the self-regulation of behavior. In *Flow and the foundations of positive psychology* (pp. 199-208). Springer, Dordrecht.
- Danziger, K. (1997). *Naming the mind: How psychology found its language*. Sage Publications, Inc
- Deci, E. L. (1975). *Intrinsic motivation*. New York, NY, US.

- Donnellan, M. B., & Lucas, R. E. (2008). Age differences in the big five across the life span: evidence from two national samples. *Psychology and aging, 23*(3), 558.
- Esports Charts. (2019) Cantidad maxima de usuarios en Twitch por creador de contenido. Recuperado el 10 de noviembre del 2019 de <https://escharts.com/>
- Friedman, W. (1990). *About time: Inventing the fourth dimension*. The MIT press.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review, 21*(1), 7–13. doi:10.1016/j.smr.2017.07.008
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66–78. doi: 10.1037/a0034857
- Grant, H., & Dweck, C. S. (1999). A goal analysis of personality and personality coherence. The coherence of personality: Social-cognitive bases of consistency, variability, and organization, 345-371.
- Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people play games? A meta-analysis. *International Journal of Information Management, 37*(3), 125–141. doi:10.1016/j.ijinfomgt.2017.01.006
- Hamari, J. and Sjöblom, M. (2017), "What is eSports and why do people watch it?", *Internet Research*, Vol. 27 No. 2, pp. 211-232. doi: 10.1108/IntR-04-2016-0085
- Harmat, L., de Manzano, Ö., Theorell, T., Högman, L., Fischer, H., & Ullén, F. (2015). Physiological correlates of the flow experience during computer game playing. *International Journal of Psychophysiology, 97*(1), 1–7. doi: 10.1016/j.ijpsycho.2015.05.001.
- Hausheer, H., Klages, L., & Johnston, W. H. (1933). The Science of Character. *The Journal of Philosophy, 30*(20), 557. doi:10.2307/2016365
- Hebb, D. O., & Hebb, D. O. (1949). *The organization of behavior* (Vol. 65). New York: Wiley.

- Hunt, J. (1965). Intrinsic motivation and its role in psychological development. In Nebraska symposium on motivation (Vol. 13, pp. 189-282). University of Nebraska Press.
- James, W. (1890). *The Principles of Psychology* (New York: Henry Holt and Company).
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, *69*(1), 1–18. doi:10.1080/00336297.2016.1144517
- John, O. P., Donahue, E. M., & Kentle, R. L. (1991). The big five inventory—versions 4a and 54.
- John, O. P., & Srivastava, S. (1999). The Big Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. *Handbook of personality: Theory and research*, *2*(1999), 102-138.
- Kagan, J., & Kogan, N. (1970). Individual variation in cognitive processes. *Carmichael's manual of child psychology*, *1*, 1273-1365.
- Khan, B., Ahmed, A., & Abid, G. (2016). Using the ‘Big-Five’ for Assessing Personality Traits of the Champions: An Insinuation for the Sports Industry. *Pakistan Journal of Commerce and Social Sciences*, *10*(1), 175-191.
- Lee, C., Aiken, K. D., & Hung, H. C. (2012). Effects of College Students’ Video Gaming Behavior on Self-Concept Clarity and Flow. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, *40*(4), 673–679. doi:10.2224/sbp.2012.40.4.673
- Malinauskas, R., Dumciene, A., Mamkus, G., & Venckunas, T. (2014). Personality Traits and Exercise Capacity in Male Athletes and Non-Athletes. *Perceptual and Motor Skills*, *118*(1), 145–161. doi:10.2466/29.25.pms.118k13w1
- Martí, J. A. E. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, *6*(2), 181-190.
- Martinez, C. T., & Scott, C. (2016). Trail and ultrarunning: the impact of distance, nature, and personality on flow and well-being. *Psi Chi Journal of Psychological Research*, *21*(1).

- Mayers, P. L. (1979). *Flow* in adolescence and its relation to school experience.
- McClelland, D. C., Atkinson, J. W., Clark, R. A., & Lowell, E. L. (1976). The achievement motive.
- McAdams, D. P. (1997). A Conceptual History of Personality Psychology. *Handbook of Personality Psychology*, 3–39. doi:10.1016/b978-012134645-4/50002-0
- McEwan, D., Boudreau, P., Curran, T., & Rhodes, R. E. (2019). Personality Traits of High-Risk Sport Participants: A Meta-Analysis. *Journal of Research in Personality*. doi:10.1016/j.jrp.2019.02.006
- Montero Carretero, C., González Cutre, D., Moreno Murcia, J. A., Carratala, V., & Cervello, E. M. (2015). Motivación, estado de ánimo y Flow en judocas de élite. *Revista Mexicana de Psicología*, 32(2), 101-112.
- Nakamura, J. (1988). Optimal experience and the uses of talent. In M. Csikszentmihalyi & I. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal experience* (pp. 319–326). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2014). The concept of flow. In *Flow and the foundations of positive psychology* (pp. 239-263). Springer, Dordrecht.
- Noetel, M., Ciarrochi, J., Van Zanden, B., & Lonsdale, C. (2017). Mindfulness and acceptance approaches to sporting performance enhancement: a systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 1–37. doi:10.1080/1750984x.2017.1387803
- Norman, W. T. (1967). 2800 personality trait descriptors—normative operating characteristics for a university population.
- Parker, J. D. A. (1991). *In search of the person: The historical development of American personality psychology*. York University.

- Payne, B. R., Jackson, J. J., Noh, S. R., & Stine-Morrow, E. A. L. (2011). In the zone: Flow state and cognition in older adults. *Psychology and Aging, 26*(3), 738–743. doi:10.1037/a0022359
- Piepiora, P., Witkowski, K., & Piepiora, Z. (2018). Personality profiles of karate masters practising different kumite styles. *Archives of Budo, 14*, 231-241.
- Pineau, T. R., Glass, C. R., Kaufman, K. A., & Minkler, T. O. (2019). From losing record to championship season: A case study of mindful sport performance enhancement. *Journal of Sport Psychology in Action, 1–11*. doi:10.1080/21520704.2018.1549639
- Pizzo, A. D., Na, S., Baker, B. J., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. *Sport Marketing Quarterly, 27*(2).
- Pervin, L. A., & John, O. P. (Eds.). (2008). Handbook of personality: Theory and research.
- Platt, J. (1998). A history of sociological research methods in America, 1920-1960 (Vol. 40). Cambridge University Press.
- Prince, M. (1906). Hysteria from the point of view of dissociated personality. *The Journal of Abnormal Psychology, 1*(4), 170–187. doi:10.1037/h0071515
- Privette, G. (1981). The phenomenology of peak performance in sports. *International Journal of Sport Psychology, 12*(1), 51–58
- Privette, G. (1983). Peak experience, peak performance, and flow: A comparative analysis of positive human experiences. *Journal of Personality and Social Psychology, 45*(6), 1361–1368. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.45.6.1361>
- Privette, G., & Bundrick, C. M. (1997). Psychological processes of peak, average, and failing performance in sport. *International Journal of Sport Psychology, 28*(4), 323–334.
- Peak Experiences in Sport. (1977). *Journal of Humanistic Psychology, 17*(4), 35–40. doi:10.1177/002216787701700404.

- Rathee, N. K., Rathee, V. S., & Bhardwaj, S. (2014). Concentration, Reactive-Proactive Aggression, Non-verbal Aggression, and Wellness among Video Games Playing Adolescents. *International Journal Of Science In Society*, 5(1).
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2019). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50. doi:10.1177/1555412019840892.
- Reser, J. P., & Scherl, L. M. (1988). Clear and unambiguous feedback: A transactional and motivational analysis of environmental challenge and self-encounter. *Journal of Environmental Psychology*, 8(4), 269–286. doi:10.1016/s0272-4944(88)80034-3.
- Rhodes, R. E., & Kates, A. (2015). Can the Affective Response to Exercise Predict Future Motives and Physical Activity Behavior? A Systematic Review of Published Evidence. *Annals of Behavioral Medicine*, 49(5), 715–731. doi:10.1007/s12160-015-9704-5.
- Sánchez, J. L. G., Vela, F. L. G., Simarro, F. M., & Padilla-Zea, N. (2012). Playability: analysing user experience in video games. *Behaviour & Information Technology*, 31(10), 1033–1054. doi:10.1080/0144929x.2012.710648
- Sansone, C., & Harackiewicz, J. M. (1996). "I don't feel like it": The function of interest in self-regulation. In L. L. Martin & A. Tesser (Eds.), *Striving and feeling: Interactions among goals, affect, and self-regulation* (p. 203–228). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Scott-Hamilton, J., Schutte, N. S., & Brown, R. F. (2016). Effects of a Mindfulness Intervention on Sports-Anxiety, Pessimism, and Flow in Competitive Cyclists. *Applied Psychology: Health and Well-Being*, 8(1), 85–103. doi:10.1111/aphw.12063
- Shermer, P. (1985). The development of research practice in abnormal and personality psychology: 1906-1956.

- Singh, G., & Malik, N. (2016). Study of dimensions of flow state of badminton players. *Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 2(1).
- Smith, L. J., Gradisar, M., King, D. L., & Short, M. (2017). Intrinsic and extrinsic predictors of video-gaming behaviour and adolescent bedtimes: the relationship between flow states, self-perceived risk-taking, device accessibility, parental regulation of media and bedtime. *Sleep Medicine*, 30, 64–70. doi:10.1016/j.sleep.2016.01.009.
- Steca, P., Baretta, D., Greco, A., D’Addario, M., & Monzani, D. (2018). Associations between personality, sports participation and athletic success. A comparison of Big Five in sporting and non-sporting adults. *Personality and Individual Differences*, 121, 176–183. doi:10.1016/j.paid.2017.09.040.
- Sublette, V. A., & Mullan, B. (2010). Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 3–23. doi:10.1007/s11469-010-9304-3.
- Susman, W. I. (1979). 'Personality'and the making of twentieth-century culture. *Culture as history: The transformation of American society in the twentieth century*, 271-285.
- Swann, C. (2016). Flow in Sport. *Flow Experience*, (pp. 51–64). doi:10.1007/978-3-319-28634-1_4.
- Swann, C., Keegan, R., Crust, L., & Piggott, D. (2016). Psychological states underlying excellent performance in professional golfers:“Letting it happen” vs.“making it happen”. *Psychology of Sport and Exercise*, 23, 101-113. doi:10.1016/j.psychsport.2015.10.008.
- Swann, C., Piggott, D., Crust, L., Keegan, R., & Hemmings, B. (2015). Exploring the interactions underlying flow states: A connecting analysis of flow occurrence in European Tour golfers. *Psychology of Sport and Exercise*, 16, 60–69. doi:10.1016/j.psychsport.2014.09.007.

- Trninić, V., Trninić, M., & Penezić, Z. (2016). Personality differences between the players regarding the type of sport and age. *Acta Kinesiologica*, *10*(2), 69-74.
- Tse, D. C. K., Fung, H. H., Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2018). Teamwork and flow proneness mitigate the negative effect of excess challenge on flow state. *The Journal of Positive Psychology*, *13*(3), 284–289. doi:10.1080/17439760.2016.1257059
- Tupes, E. C., & Christal, R. C. (1961). Recurrent personality factors based on trait ratings (Tech. Rep.). Lackland Air Force Base, TX: USAF.
- Türksoy, A., Altıncı, E. E., & Üster, U. (2015). Relationship between Motivation and Dispositional Flow State on Football Players Participating in the U13-U16 Football Leagues. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *185*, 301–306. doi:10.1016/j.sbspro.2015.03.423.
- Ufer, M. (2018) The resilient athlete. Personality, psychological strategies and the ability to bounce back after a crisis in endurance sport.
- Ullén, F., de Manzano, Ö., Almeida, R., Magnusson, P. K. E., Pedersen, N. L., Nakamura, J., & Madison, G. (2012). Proneness for psychological flow in everyday life: Associations with personality and intelligence. *Personality and Individual Differences*, *52*(2), 167–172. doi:10.1016/j.paid.2011.10.003.
- Walker, C. J. (2010). Experiencing flow: Is doing it together better than doing it alone?. *The Journal of Positive Psychology*, *5*(1), 3–11. doi:10.1080/17439760903271116.
- Wingfield, N. (30 de Agosto de 2014). In eSports, video gamers draw real crowds and big money. Obtenido de New York Times: <http://www.nytimes.com/2014/08/31/technology/esports-explosionbrings-opportunity-riches-for-video-gamers.html>

Yanar, S., Kirandi, O., Ates, O., Ehlizoglu, M., & Celikbilek, S. (2017). Investigation of the correlation between athletes training continuity and Flow experience. *International Journal of Academic Research*, 9(1).

Anexos

Consentimiento Informado

El presente trabajo de investigación es realizado por Alan Gastón Longo, alumno de Licenciatura en Psicología de la Universidad Argentina de la Empresa. Tiene como objetivo analizar la relación entre personalidad y el estado de *flow* en jugadores de videojuegos. Su participación en la investigación es estrictamente confidencial y voluntaria. Los datos recolectados serán utilizados sólo con fines académicos. En caso de aceptar, a continuación, se presentarán tres cuestionarios que llevarán 15 minutos responder.

IMPORTANTE

Requisitos: Tener entre 18 y 35 años y residir en Argentina.

¡Muchas gracias por la participación!

Acepto y cumplo con los requisitos mencionados

Si

Cuestionario Sociodemográfico

- Sexo:

Hombre

Mujer

- País de residencia:
- Estudios Máximos Alcanzados:

Primarios

Secundarios

Terciarios

Universitario

Posgrado

- Edad:

- Trabaja:

Si

No

- ¿Cantidad de horas de juego por semana?
- ¿Hace cuantos años jugas a los videojuegos?

Flow State Scale: Adaptada al español

1. Sabía que mi capacidad me permitiría hacer frente al desafío que se me planteaba.
2. Hice los movimientos correctos sin pensar, de forma automática.
3. Conocía claramente lo que quería hacer.
4. Tenía realmente claro que lo estaba haciendo bien.
5. Mi atención estaba completamente centrada en lo que estaba haciendo.
6. Sentía un control total de lo que estaba haciendo.
7. No me importaba lo que los otros podían haber estado pensando de mí.
8. El tiempo parecía diferente a otras veces (ni lento, ni rápido).
9. Realmente me divertía lo que estaba haciendo.
10. Mi habilidad estaba al mismo nivel de lo que me exigía la situación.
11. Parecía que las cosas estaban sucediendo automáticamente.
12. Estaba seguro de lo que quería hacer.
13. Sabía lo bien que lo estaba haciendo.
14. No me costaba mantener mi mente en lo que estaba sucediendo.
15. Sentía que podía controlar lo que estaba haciendo.
16. No estaba preocupado por mi ejecución.
17. El paso del tiempo parecía ser diferente al normal.
18. Me gustaba lo que estaba experimentando en ese momento y me gustaría sentirlo de nuevo.
19. Sentía que era lo suficientemente bueno para hacer frente a la dificultad de la situación.
20. Ejecutaba los movimientos automáticamente.
21. Sabía lo que quería conseguir.
22. Tenía buenos pensamientos acerca de lo bien que lo estaba haciendo mientras estaba practicando.
23. Tenía una total concentración.

24. Tenía un sentimiento de control total.
25. No estaba preocupado por la imagen que daba a los demás.
26. Sentía como si el tiempo se parase mientras estaba practicando.
27. La experiencia me dejó un buen sabor en la boca (buena impresión).
28. Las dificultades y mis habilidades para superarlas estaban a un mismo nivel.
29. Hacía las cosas espontánea y automáticamente.
30. Mis objetivos estaban claramente definidos.
31. Estaba seguro de que, en ese momento, lo estaba haciendo muy bien.
32. Estaba totalmente centrado en lo que estaba haciendo.
33. Sentía un control total de mi cuerpo.
34. No me preocupaba lo que otros pudieran estar pensando de mí.
35. A veces parecía que las cosas estaban sucediendo como en cámara lenta.
36. Encontré la experiencia muy valiosa y reconfortante.

Big Five Inventory: Adaptada al español

Me veo a mi mismo-a como alguien que:

1. Es relajado/a y maneja bien el estrés.
2. Es emocionalmente estable (no se altera con facilidad).
3. Permanece tranquilo/a en las situaciones tensas.
4. Es depresivo/a, triste.
5. Se preocupa bastante.
6. Puede sentirse tenso/a.
7. Se pone nervioso/a fácilmente.
8. Puede tener mal genio.
9. Tiende a ser desorganizado/a.
10. Tiende a ser perezoso/a.
11. Hace las cosas de manera eficiente.
12. Es cuidadoso/a en su trabajo.
13. Se distrae fácilmente.
14. Persevera hasta que la tarea se haya terminado.
15. Puede ser algo descuidado/a.
16. Hace planes y los saca adelante.

17. Es un/a trabajador/a de fiar.
18. Es extrovertido/a, sociable.
19. Es algo tímido/a, inhibido/a.
20. Es hablador/a.
21. Es reservado/a.
22. Genera mucho entusiasmo.
23. Está lleno/a de energía
24. Tiende a ser tranquilo/a.
25. Defiende sus derechos y expresa su opinión sin agredir a los demás.
26. Es refinado/a en arte, música, literatura.
27. Tiene inventiva.
28. Es ingenioso/a, un/a pensador/a profundo/a.
29. Tiene pocos intereses artísticos.
30. Es original, tiene ideas nuevas.
31. Valora las experiencias artísticas y estéticas.
32. Tiene una imaginación activa.
33. Le gusta reflexionar, jugar con las ideas.
34. Tiene curiosidad por cosas muy diferentes.
35. Prefiere trabajo rutinario
36. Es considerado/a y amable con casi todo el mundo.
37. Es a veces descortés con los demás.
38. Actúa desinteresadamente con los demás y les ayuda.
39. Tiende a encontrar defectos en los demás.
40. Perdona fácilmente.
41. Le gusta cooperar con los demás.
42. Suele reñir con los demás.
43. Puede ser frío/a y distante.
44. Es generalmente confiado/a.