



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN FINAL

**Intolerancia a la frustración y fortaleza mental en gamers, de entre 18 y 50 años,
apasionados por los juegos de disparos.**

AUTOR: Mopty Seguí, Agustín

L.U.:1092555

TUTOR: Doc. Pablo González Caino

Resumen	3
Abstract.....	3
Introducción	4
Pregunta de investigación	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	6
Hipótesis	6
Marco teórico	7
Intolerancia a la frustración.....	7
Fortaleza mental	8
Pasión.....	11
Estado del arte.....	12
Metodología	17
Instrumentos.....	18
Resultados	20
Discusión	26
Limitaciones y futuras líneas de investigación	28
Conclusiones	30
Referencias.....	32
Anexo	36

Resumen

Los videojuegos comenzaron a perfilarse en los últimos años como un campo de estudio de importancia para las investigaciones en Psicología. La fortaleza mental continúa siendo un constructo en discusión, a pesar de que las ciencias reconocen hace tiempo su importancia en relación al rendimiento o el logro en ámbitos deportivos y competitivos. Se destaca la intolerancia a la frustración en su cualidad de variable clínica transdiagnóstica. Por otro lado, el Modelo Dualista de la Pasión se encuentra siendo estudiado en el ámbito de los videojuegos en poblaciones competitivas o amateurs con resultados de interés. El presente trabajo tuvo el objetivo de inquirir sobre las correlaciones entre la fortaleza mental, la pasión y la intolerancia a la frustración. Se compuso la muestra de 380 participantes residentes de la Ciudad de Buenos Aires y Provincia de Buenos Aires, a quienes se les administró un cuestionario sociodemográfico, la Escala de Intolerancia a la Frustración (IFS), la Escala de Pasión (PS) y la Escala de Fortaleza Mental (MTI). Se hallaron relaciones significativas entre las tres variables abordadas. Adicionalmente, se encontraron diferencias significativas en la comparación por grupos de edad y según cantidad de horas jugadas regularmente. Se discutieron los resultados obtenidos en base a estudios previos de la materia y se reconocieron las limitaciones del presente trabajo. Finalmente, se recomendaron futuras líneas de investigación.

Abstract

In recent years, videogames have become a transcendental field for psychological investigations. Mental toughness is a construct that is still being discussed, despite that its importance in achievement and performance is well recognized by science. Frustration intolerance exceeds in its qualities as a trans-diagnostic clinical variable. On the other hand, Dualistic Model of Passion has been studied in gamers, both competitive and amateur populations, with interesting results. The purpose of this study was to inquire about the correlations between mental toughness, passion and frustration intolerance. The sample was formed by 380 participants, residents of Ciudad de Buenos Aires and Provincia de Buenos Aires, that were given a sociodemographic questionnaire, the Passion Scale (PS), the Intolerance to Frustration Scale (IFS) and the Mental Toughness Index (MTI). Correlations were found between all three variables. Additionally, significant differences were found when comparing groups of age and the amount of hours played. Obtained results were discussed in relationship with previous studies and limitations of the present study were recognized. Lastly, future lines of research were suggested.

Introducción

Con el correr de los años, notamos el crecimiento continuo en el número de jugadoras y jugadores de videojuegos; *ESA (Entertainment Software Association)* reporta 164 millones de jugadores adultos en Estados Unidos en 2018 (ESA, 2019) y un total de 214 millones al año siguiente (ESA, 2020), mientras se estimaban a mediados de 2019 un total de 2.5 billones de jugadores a nivel global (Wijman, 2019). De esa manera se comprende el consecuente interés volcado hacia las repercusiones que los videojuegos tienen en la vida de las personas, evidenciado en las investigaciones recientes de las ciencias sociales. Con una realidad tendiente al distanciamiento social y más tiempo pasado en el interior de los hogares, se vuelve clara la importancia del impacto significativo que los videojuegos tienen en la vida lúdica y relacional de las personas (ESA, 2020).

Durante la pandemia del Covid-19 las interacciones humanas y la mediación virtual se encuentran más unidas que nunca, por lo que actualmente el mundo de los juegos electrónicos es el sector de entretenimiento con mayor velocidad de crecimiento y motor expansivo de las economías de potencias como la estadounidense y la japonesa (Mendez Ferreira et. al., 2020).

El desarrollo de las tecnologías asociadas a esta clase de entretenimientos ha sido drástico en los últimos años, logrando ofrecer una experiencia más realista y gratificante, en espacios y con objetos compartidos, que estimula tanto la competitividad como la interacción en tiempo real de los usuarios (Harris et. al., 2020). En años recientes se reportó a los videojuegos de disparos en primera persona, *first-person shooters (FPS)*, como los más populares de la industria para computadoras y consolas de juegos (ESA, 2017). Adicionalmente, este género, o categoría, de videojuego es típicamente jugado con otras personas, ya sea conectados a través de Internet o en lo que se conoce como *LAN parties* (reuniones de juego). También se reporta que muchos jugadores de FPS se unen a comunidades de juego persistentes conocidas como *clanes* (Felix Reer y Kramer, 2018). Las particularidades en la jugabilidad de los FPS tendrán consecuencias ciertas en el abordaje para su estudio. Con un objetivo básico de disparar, destruir o capturar oponentes u objetos, algunos autores destacan tres características que distinguen a los FPS: a) Temática de disparos relacionada con la acción en el juego, b) Perspectiva en primera persona vista desde los ojos de un personaje (o avatar) como cámara subjetiva del cine, c) Tecnología gráfica tridimensional (Martín Ibañez, 2017). Típicamente, la pantalla de juego ofrece información sobre la localización geográfica del personaje, selección de un arma, nivel restante de municiones y estado de salud. También puede verse una parte del arma y un punto de mira en forma de cruz o similar para la evaluación de puntería. Se destaca

que su diseño promueve tanto la competencia como el sentimiento de enfrentar situaciones de reto (Hopp y Fisher, 2017).

Cuando estos juegos se realizan en Internet, conectados con otras personas, se les suele adjudicar el nombre de *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter (MMOFPS)* lo que resalta sus atributos de competitividad, sociabilidad e interacción antes que el juego sobre una narrativa lineal en la modalidad de la historia ofrecida (Harris et al., 2020). Paralelamente al crecimiento del juego recreativo, surgió la competencia organizada de los mismos conocida como *E-sports* (deportes electrónicos), donde individuos o equipos compiten por exuberantes sumas como premio, con una audiencia cautiva también en continuo crecimiento (García-Lanzo y Chamarro, 2018). En tanto contados autores aún se empeñan en resaltar las diferencias entre los deportes tradicionales y los deportes electrónicos, otros remarcan el crecimiento de su popularidad, su desarrollo y los posibles beneficios para la investigación, que se desprenden del hecho de que, en estas disciplinas, las interacciones sean mediadas por máquinas como las computadoras (Pluss et. al., 2019). Algunos investigadores proponen una definición un poco más amplia de *E-sports* como un término que abarque el juego casual y organizado de videojuegos de manera que posibilite el desarrollo profesional o personal de los jugadores (Pedraza-Ramirez en Poulus et al., 2020), definición que adoptaremos para el presente trabajo.

Los deportes electrónicos y los juegos de video se abren, entonces, como un fructífero campo de investigación para las ciencias en la actualidad. Desde el estudio de la influencia que la pasión tiene sobre el rendimiento deportivo (Bertran y Chamarro, 2016), hasta la aplicación de *the expert-performance approach* (el abordaje del rendimiento experto) por sus cualidades únicas para la experimentación con medición y control de variables, además de cifras claras del rendimiento en juegos (Pluss et al., 2019). Así pueden explicarse las investigaciones recientes que buscan en los *E-sports* la medición y el análisis de constructos que solían estudiarse en deportes tradicionales o ámbitos competitivos de alto rendimiento del estilo, como la Fortaleza Mental (Poulus et al., 2020), los tipos de pasión por una actividad (Chamarro et. al., 2015; Bertran y Chamarro, 2016; Greenwald y Blackmore, 2017; García-Lanzo y Chamarro, 2018; Mills et. al., 2018), las caracterizaciones de los tipos de personalidad (Pérez-Rubio et. al., 2017) o la satisfacción de necesidades psicológicas básicas (Felix Reer y Kramer, 2018).

Con el presente estudio se busca entender si existe una relación entre la fortaleza mental, la intolerancia a la frustración y el tipo de pasión en los jugadores de videojuegos de disparos que residen en la Ciudad de Buenos Aires y GBA.

Pregunta de investigación

¿Qué relación existe entre la fortaleza mental, la intolerancia a la frustración y el estilo de pasión en jugadores de videojuegos de disparos entre 18 y 50 años que vivan en la Ciudad de Buenos Aires y GBA?

Objetivo general

Describir y analizar la relación entre la fortaleza mental, la intolerancia a la frustración y el tipo de pasión de los jugadores y las jugadoras de videojuegos de disparos, de entre 18 y 50 años que viven en Ciudad de Buenos Aires y GBA.

Objetivos específicos

1. Describir los niveles de fortaleza mental, intolerancia a la frustración, pasión obsesiva y pasión armoniosa en la muestra estudiada.
2. Analizar si existen diferencias significativas entre los niveles de fortaleza mental, pasión obsesiva o armoniosa e intolerancia a la frustración según la edad, y según el número de horas de juego reportadas por los participantes.
3. Analizar la relación existente entre la intolerancia a la frustración, el estilo de pasión y la fortaleza mental en la muestra seleccionada para cada par de estas variables.

Hipótesis

- El grupo de mayor edad tiene menores niveles de pasión, mayores niveles de fortaleza mental y menores niveles de intolerancia a la frustración, en comparación con el grupo de menor edad.
- El grupo de quienes jugaron menos de 10 horas tendrán mayores niveles de intolerancia a la frustración, aunque menores niveles de pasión y de fortaleza mental.
- Existe una correlación negativa significativa de la intolerancia a la frustración tanto con la fortaleza mental, como con el tipo de pasión armoniosa.

Marco teórico

Intolerancia a la frustración

Se registran los primeros estudios sobre los efectos y mecanismos de la frustración, tempranamente, desde la psicología experimental como el estado que se desencadena en un organismo ante la ausencia de un reforzador positivo. Si bien en dichas investigaciones se involucraron los procesos neurales, las respuestas fisiológicas y los comportamientos provocados, así como los factores genéticos, cognitivos y motivacionales, con el tiempo se ha corroborado que la intensidad de la respuesta depende en gran parte del tamaño de la discrepancia entre lo que se espera recibir y lo que se obtiene. De esta manera resalta la importancia de las creencias previas en la explicación de la frustración. Albert Ellis sigue esa línea al destacar una serie de creencias previas que explicarían la intolerancia a la frustración. La intolerancia a la frustración derivaría de la exigencia de que la realidad sea como queremos y la negativa a aceptar las diferencias entre un deseo o una expectativa y la realidad misma. La Terapia Racional Emotiva Conductual (TREC) sostiene que las personas con alta intolerancia a la frustración suelen evitar los eventos que les resultan frustrantes, con la consecuencia de aumentar la frustración y el estrés. Se intentará, entonces, con dicha terapia, disminuir las creencias irracionales previas para lograr disminuir las emociones displacenteras y una aproximación más adaptativa a la realidad (Medrano et. al., 2018).

Cuando sucede algo que se juzga peor de lo esperado, se producen efectos emocionales, cognitivos, comportamentales y neurales de frustración como ansiedad, afectación fisiológica y emocional, conductas de escape, entre otras. Se cree que la intensidad y duración de estas reacciones depende de aprendizajes previos, de la magnitud de la discrepancia dada, de la situación particular y de las diferencias individuales (Begoña Ibañez et. al., 2018).

Desde la TREC se propone a las creencias irracionales como centrales a la hora de comprender los problemas emocionales y comportamentales. Las mismas pueden dividirse en dos grandes categorías o subgrupos: la intolerancia a la frustración y la evaluación del valor propio, donde la intolerancia a la frustración representa las demandas de que la realidad sea como uno quiere que sea (Ko et. al., 2008). Para la TREC nuestro estado emocional y respuestas comportamentales no dependen primariamente del ambiente o los eventos, sino que son sobre todo resultado de nuestras evaluaciones e interpretaciones de ellos. Las creencias irracionales tienden a ser rígidas, como en el caso de la intolerancia a la frustración, que deriva de las rígidas demandas no cumplidas ante la realidad. La misma contribuye a que los individuos tengan una

mentalidad que los lleva a creer, irracionalmente, que deberían alcanzar los logros que se proponen sin sufrir experiencias decepcionantes al respecto y sin demasiado esfuerzo. Adicionalmente, se hipotetiza que la rigidez en estas creencias irracionales resultará en un empobrecimiento de la autorregulación, comportamientos contraproducentes o perjudiciales y la dificultad para el alcance de metas de vida significativas. Por el contrario, el mantenimiento de creencias racionales y flexibles resulta en la efectiva regulación emocional y comportamental que promueve la obtención de logros deseados (Du Toit, 2014).

Según este modelo, las creencias irracionales asociadas a la intolerancia a la frustración se agruparían en cuatro factores o dimensiones: la Intolerancia a la incomodidad, la Intolerancia emocional, Derechos y Logro. La Intolerancia a la incomodidad hace referencia a creer que la vida debería ser más sencilla, de manera que quienes manifiesten fuertes creencias similares tenderían a evitar situaciones de incomodidad, dificultad y esfuerzo. La Intolerancia emocional señala las creencias sobre la necesidad de control de estados emocionales displacenteros o la dificultad para tolerarlos. Derechos señala las creencias tendientes a que los otros deberían complacernos, a la vez que no frustrar o interferir con los propios deseos; la existencia de altos valores en esta dimensión se asocia a la ira o el enojo, lo mismo que a las demandas de gratificación inmediata. En tanto el factor Logro engloba las creencias relacionadas a los sentimientos de frustración por el incumplimiento de una tarea, generalmente asociada al perfeccionismo o altos estándares y la necesidad de su cumplimiento (Medrano et al., 2018; Ko et al. 2008).

Por su destacable cualidad de variable clínica transdiagnóstica, la intolerancia a la frustración se suele investigar en ámbitos tan variados como en su relación con los comportamientos agresivos y las estrategias de regulación emocional (Medrano et. al., 2019), como recientemente en nuestro país para relevar las actitudes hacia la cuarentena en adultos argentinos (Gago-Galvano et. al., 2021).

Fortaleza mental

A pesar de las dificultades que actualmente florecen en las investigaciones científicas para arribar a un acuerdo en una definición consensuada, hace ya tiempo que la fortaleza mental se considera un atributo o disposición de influencia para el éxito deportivo (Poulus et al., 2020). El concepto de fortaleza mental fue definido en la literatura académica de diferentes maneras a lo largo del tiempo; desde una habilidad para transitar la presión de las situaciones difíciles

y el rebote desde el fracaso, hasta la ventaja psicológica (natural o desarrollada) de afrontar mejor que un oponente las demandas surgidas en una competencia deportiva (Hardy et al, 2014; Madrigal et. al., 2013). Recientemente Gucciardi et. al. (2014) llevaron a cabo una nueva propuesta de 5 estudios independientes (aunque relacionados) para arribar a una construcción conceptual e instrumental que pudiera generalizarse a más ámbitos que únicamente el deportivo, desarrollando un instrumento de medición con buenas propiedades psicométricas. Se formula la conceptualización de la fortaleza mental como un recurso psicológico que apuntala la capacidad que tiene una persona de obtener consistentemente altos niveles, ya sea subjetivos u objetivos, de performance, a pesar de los retos, estresores y situaciones demandantes, sean las mismas situaciones cotidianas o adversidades significativas (Gucciardi et al., 2014; Gucciardi et al., 2016; Poulus et al., 2020). Entonces, la fortaleza mental jugaría un rol importante en la manera en que las personas perciben las demandas ambientales y sopesan sus recursos de afrontamiento ante ellas, quienes posean altos niveles de fortaleza mental tenderían a pensar que los retos no sobrepasan sus capacidades o habilidades (Gucciardi et al., 2014). En sentido similar, aunque con una definición diferente del constructo por su carácter multifactorial, algunas investigaciones ya lograban efectivamente asociar la fortaleza mental al rendimiento en tareas complejas, con resultados que la proponían como predictor de aprendizaje de tareas difíciles estudiadas mediante el uso de videojuegos de disparos en primera persona (Hardy et al., 2014).

Tradicionalmente, la aproximación al estudio de la fortaleza mental desde la Psicología por varios autores demostraba una coincidencia importante: todos la calificaban como un constructo multifactorial. Sin embargo, a pesar de que en la mayoría de estos abordajes aparecían temas relacionados al foco, la confianza, la motivación y la resiliencia, los acuerdos eran escasos a la hora de definir los factores constitutivos del constructo y se hacían notorias las diferencias acerca de lo que cada uno de sus instrumentos medía efectivamente. Como ejemplo de dicho abordaje de tipo multifactorial, puede tomarse la definición que hacen Madrigal y sus colaboradores (2013) del concepto de fortaleza mental como la habilidad de ser más consistente y mejor que un oponente a la hora de mantener la determinación, el foco, la confianza y el control bajo presión. Posiblemente tanto la multiplicidad de instrumentos propuestos para la medida del constructo, así como la limitada cantidad de investigaciones disponibles que lo compararan con el rendimiento deportivo efectivamente logrado, fueran una parte importante de las causas de los resultados contradictorios al respecto. Todo ello a pesar

de la creencia cabalmente generalizada de que la fortaleza mental se asocia a la performance lograda en el deporte (Du Toit, 2014).

El debate reciente en cuanto a la definición del constructo se resume, sobre todo, en si el mismo es multi o unifactorial, donde la perspectiva de los modelos multifactoriales se aproxima a la construcción de una extensiva escala por vía de entrevistas a entrenadores y jugadores en ámbitos deportivos circunscriptos, aunque posteriormente se reporten resultados psicométricos equívocos de sus propiedades. Incluso algunas investigaciones con el modelo multifactorial ya comenzaban a dar cuenta de las limitaciones en las propiedades estructurales de la fortaleza mental y las fallas en mediciones de validación factorial (Poulus, et al. 2020; Hardy et al., 2014).

La mayor novedad introducida recientemente a la hora de aproximarse a una conceptualización y medición de la variable, es pensar a la fortaleza mental desde una medida unidimensional como un rasgo que tiene algunas características o propiedades de estado, es decir que puede fluctuar según el tiempo, las situaciones dadas y el contexto. La misma evalúa siete recursos personales centrales tomados de la literatura previa existente en relación a la fortaleza mental: Autoeficacia generalizada (creencia en las propias habilidades para alcanzar el éxito en un contexto de reto), Flotabilidad (habilidad para ejecutar con efectividad los requerimientos de procesos y habilidades en respuesta a retos y presiones cotidianas), Mentalidad de éxito (deseo de triunfo y capacidad de actuar en consecuencia), Estilo optimista (tendencia a esperar eventos futuros positivos, así como atribuir causas y resultados positivos a los sucesos de la propia vida), Conocimiento del contexto (conciencia y entendimiento del contexto y de cómo aplicarlo en el logro de resultados y metas propias), Regulación emocional (conciencia de la habilidad para utilizar procesos emocionales relevantes para facilitar el mejor desenvolvimiento y el logro de metas) y Regulación atencional (la habilidad de mantener el foco en lo que resulta relevante, minimizando la intrusión de información irrelevante). El intento de volver operativa mediante cuestionarios autoadministrados la variable multidimensional, sostenida teóricamente por años de investigaciones y numerosos profesionales, fracasó en comparación a las cualidades psicométricas de medición unidimensional, incluso viables para culturas no occidentales, propuestas por Gucciardi et al., evaluadas en un estudio comparativo entre deportistas australianos, chinos y malasios (Gucciardi et al, 2014; Gucciardi et al., 2016; Poulus et al., 2020).

Pasión

A lo largo de las últimas décadas, florecieron las investigaciones psicológicas sobre cuáles podrían ser algunos de los factores que motivaran a las personas a jugar videojuegos. Se esbozaron explicaciones desde lo que las personas buscaban en los juegos como logros, inmersión o factores sociales; identificando factores de motivación como la exploración, sociabilización, el logro y la disociación, y hasta intentando asociar cada uno de ellos a los rasgos de personalidad, entre otros caminos. Una manera apropiada para el estudio de las implicancias de los videojuegos en la vida de las personas es el Modelo Dualista de la Pasión desarrollado por Vallerand (García Lanzo y Chamarro 2018).

Siguiendo la línea de la Teoría de la Autodeterminación, el Modelo Dualista de la Pasión se desarrolla sobre la base de que las personas se involucran en actividades a lo largo de su vida con la esperanza de satisfacer las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación con los demás. En la medida de sus posibilidades, las personas van desarrollando ciertas preferencias por algunas de las actividades sobre las que tienen elección (preponderantemente las relacionadas con el ocio), que cuando son particularmente disfrutables y se vuelven importantes, pueden convertirse en actividades apasionantes (Vallerand, 2008). Se define la pasión como una fuerte inclinación hacia la realización de una actividad que agrade al sujeto, le parezca importante, y en la que invierta tiempo y energía. Consecuentemente, la pasión tendrá una fuerte implicación en la identidad, pues las actividades por las que estamos apasionados forman parte de quiénes somos (Bertran y Chamarro, 2016). Una persona apasionada por la escritura será un escritor, en tanto un apasionado por los videojuegos, un *gamer* (Greenwald y Blackmore, 2017).

Se postula que existen dos tipos de pasión, diferenciadas en la manera que la actividad se interioriza en la identidad de cada uno, y con diferentes consecuencias en la orientación hacia lo que apasiona. Por una parte la pasión armoniosa (*harmonious passion, HP* sus siglas en inglés), por otra la pasión obsesiva (*obsessive passion, OP* en inglés). Resulta importante examinar las diferentes maneras en que los individuos interiorizan el jugar como parte de sus identidades (García-Lanzo y Chamarro, 2018).

La pasión obsesiva sería consecuencia de una internalización controlada de la actividad en la identidad de la persona, control resultante de una presión interpersonal o intrapersonal hacia la realización de la actividad. A causa de que el compromiso con la actividad está fuera del control

de la persona, ella acabará abarcando un espacio desproporcionado de su identidad y entra en conflicto con otras actividades de la persona. A las personas con este tipo de pasión, regularmente les cuesta evitar la realización de la actividad apasionante, es la misma actividad la que ejerce el control sobre ellos. Adicionalmente, existen riesgos de experiencias que tengan efectos negativos en lo afectivo, cognitivo y comportamental, como resultado de estar realizando la actividad o una vez terminada la misma. Se manifiesta la persistencia en la actividad como consecuencia de este proceso, que se rigidiza a pesar de los altos costos personales y la ausencia de sensaciones positivas (Vallerand, 2008; Bertran y Chamarro, 2016).

Por su parte, la pasión armoniosa deriva de la internalización autónoma de la actividad en la identidad de la persona, ocupando un espacio importante en ella sin llegar a ser abrumador, pudiendo ser compartida en forma armoniosa con otros aspectos de la vida. Individuos que muestran este tipo de pasión no suelen tener una urgencia ineludible por la práctica de su actividad, sino que pueden elegir libremente su realización o no. También se espera que quienes posean este tipo de pasión puedan focalizarse mejor en su tarea, obteniendo experiencias positivas con mejores resultados durante la actividad y luego de su realización. Adicionalmente, se presume que las personas con pasión armoniosa son capaces de abandonar voluntariamente la actividad si piensan que esta es una influencia negativa en sus vidas. Se teoriza que el estilo de pasión armoniosa se manifiesta como protector ante las consecuencias negativas del uso de videojuegos, en tanto lo contrario sucede con la pasión obsesiva (Vallerand, 2008; Bertran y Chamarro, 2016).

Aunque como antecedentes del presente estudio no se encontraron investigaciones donde el Modelo Dualista de la Pasión fuera aplicado a una población específica de jugadores de FPS, relevamos en el siguiente apartado cómo en los últimos años su utilización resulta recurrente en el campo de los videojugadores o *gamers* de distintas clases: desde su relación con la motivación por el juego (Greenwald y Blackmore, 2017) hasta su injerencia en el uso abusivo, en las consecuencias negativas y en el rendimiento (Bertran y Chamarro, 2016).

Estado del arte

Se revisaron investigaciones relacionadas con la fortaleza mental, los estilos de pasión y la intolerancia a la frustración, especialmente en su exploración del mundo de los deportes electrónicos y se seleccionaron algunos trabajos para la constitución del estado del arte. Para ello, fueron utilizadas las bases de datos Redalyc, EBSCO, Scielo y Google Schollar. Las

palabras clave que motorizaron dicha búsqueda fueron: videojuegos, fortaleza mental, intolerancia a la frustración, pasión, deportes electrónicos, así como sus equivalentes en inglés y el término anglosajón *gaming*. Se realizó un recorte de las publicaciones relevantes de los últimos 7 años, que incluyeran las variables en cuestión o abordaran la temática tratada. Tras la revisión de la literatura seleccionada, no se encontraron trabajos que combinaran las tres variables abordadas, sin embargo diversas investigaciones realizan aportes a la temática desde diferentes perspectivas.

Du Toit (2014) elaboró un trabajo concerniente a la relación predictiva de las creencias centrales sobre la fortaleza mental entre tenistas adolescentes competitivos. Se procuró abordar el estudio de la fortaleza mental relacionado a los principios de la Terapia Racional Emotiva Comportamental (TREC) para saber si las creencias centrales podían tomarse como predictores efectivos de la fortaleza mental entre los atletas. Aunque el instrumento de medición propuesto para medir el constructo de la fortaleza mental en el presente trabajo fue desarrollado luego de la investigación de Du Toit, por lo que él habría usado el abordaje multidimensional, resulta de interés relevar sus hallazgos sobre las creencias irracionales como predictores de la fortaleza mental. El mantenimiento de creencias rígidas e inflexibles se asocia a la tendencia de reportar menos confianza, determinación y control, con un impacto negativo en el rendimiento. Las creencias irracionales predijeron significativamente, con una asociación negativa, los aspectos relacionados al constructo de la fortaleza mental (Du Toit, 2014).

En años recientes notamos un acelerado crecimiento en el número de investigaciones relacionadas a los videojuegos, los competidores de *E-sports* y hasta los espectadores de los mismos (Bányai et. al., 2018). Si bien la mayoría de las investigaciones más antiguas relevadas al buscar material para el presente trabajo se volcaban al estudio del uso problemático de internet (Mehroof y Griffiths, 2010) o la distinción entre el jugador de videojuegos y el apostador compulsivo (King et. al., 2015), se amplió recientemente el campo al estudio del rendimiento, el perfeccionamiento, la pasión, la motivación y hasta el impacto positivo sobre la socialización que pueden tener los videojuegos en los *gamers*.

Aún en la bisagra de dicho giro puede ubicarse el trabajo de Chamarro et al. (2016) que se proponía explorar la influencia de la pasión en el rendimiento y el abuso de los jugadores de *League of Legends (LOL)*. Utilizando el alias de cada jugador para la extracción objetiva de resultados, la Escala de la Pasión de Vallerand adaptada al español y un Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) sus resultados sugieren que la pasión

armoniosa sería un protector contra las consecuencias negativas del jugar, como el uso abusivo, mientras la pasión obsesiva podría predecir dichas consecuencias y el uso orientado a la evasión de la realidad. Resulta notorio que en este estudio la pasión obsesiva también sea predictor de mejores resultados en el rendimiento, sin evidencias al respecto sobre la pasión armoniosa. También se reconocen algunas consecuencias positivas del uso de los videojuegos, como el sentimiento de bienestar o la socialización, que se sugieren relacionadas a una pasión de tipo armoniosa.

Por su parte, Greenwald y Blackmore (2017) despliegan una aproximación similar a la temática cuando proponen un trabajo que examine la relación que tiene en los jugadores de *MMORPG* (juegos de rol masivos de multijugadores) la motivación para el juego y su tipo de pasión, interpretando sus resultados con particular atención en el desarrollo de adicciones a estos videojuegos. En adición a la Escala de Pasión, utilizaron una escala de experiencia del usuario en *MMORPGs* desarrollada por Shang y sus colegas en 2009, que con 44 items busca abordar 11 variables independientes identificadas a la motivación como *reto*, *competición*, *control*, *fantasía*, entre otras. Entre los descubrimientos más interesantes de sus resultados se encuentra la importante correlación entre la pasión obsesiva y las motivaciones orientadas a los logros, aunque no se corrobora necesariamente una concordancia de la misma con el uso adictivo.

Toby Hopp y Jolene Fisher (2017) buscan una posible explicación a lo que se conoce como la brecha de género en los *FPS* (*gender gap*), es decir, pensar por qué existen (o existían) más hombres que mujeres jugando este estilo de videos. El abordaje realizado desde la diferenciación del género, el rendimiento en el juego y el disfrute del mismo, confirma las hipótesis de que, por un lado, las mujeres disfrutarán del juego dependiendo de la percepción que tengan sobre su rendimiento en el mismo, así como que el género modera la relación entre el disfrute del juego y la performance medida objetivamente.

Una evaluación sobre las relaciones entre intolerancia a la frustración (con la escala de Harrington de 2005) y regulación emocional en adolescentes argentinos se llevó a cabo recientemente, cuyos resultados sugieren relaciones significativas directas entre Intolerancia emocional con Rumiación, Autoculparse y Catastrofismo; Derechos con Culpar a otros y Rumiación, Puntuación total de EIF con Rumiación, Catastrofismo y Autoculparse. También resalta que las mujeres exhibieron un mayor puntaje en Intolerancia emocional, Derechos y en la Puntuación Total de la escala de intolerancia a la frustración (Begoña Ibañez et al., 2018).

Felix Reer y Kramer (2018) plantean la necesidad de ampliar las investigaciones a lo que sucede alrededor del juego con una aproximación más holística del suceso. Buscan considerar los grupos sociales que usualmente se constituyen alrededor de los juegos (particularmente de los *FPS*) abordando los conceptos de *LAN parties* y clanes (comunidades de juego persistente). Se buscó precisar desde la *Self-determination theory* (*SDT*: teoría de autodeterminación) si la pertenencia a clanes estaba relacionada con el bienestar psicológico y la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en jugadores de *FPS*. Se obtuvo evidencia que sugiere que pertenecer a una de estas comunidades puede tener efectos psicológicos positivos y ayudar a los jugadores aumentando su bienestar a través de la satisfacción de sus necesidades psicológicas básicas.

Con un abordaje similar, que busca establecer las posibilidades que tienen los videojuegos de satisfacer las necesidades psicológicas básicas de la *SDT* y el Modelo Dualista de la Pasión, se llevó adelante un estudio que buscaba establecer la relación de esas variables con la cantidad de horas jugadas. Si bien la asociación de la frustración de las necesidades con la cantidad de horas jugadas fue baja, los hallazgos sugieren que para los jugadores con bajos niveles de pasión obsesiva hay una asociación significativamente negativa entre la frustración de las necesidades y las horas jugadas. También la evidencia de refuerzo mutuo entre frustración de las necesidades y pasión obsesiva por los videojuegos, sugiere la existencia de un círculo vicioso donde altos niveles de uno refuerzan los altos niveles del otro. Por último, se reportan patrones de comportamiento y juego rígidos en los individuos con mayores niveles de pasión obsesiva (Mills et al., 2018).

García-Lozano y Chamarro (2018) desarrollaron una investigación similar que buscaba comprender las relaciones entre el tipo de pasión, las necesidades psicológicas básicas y la motivación entre jugadores amateurs y semi-profesionales de *LOL* de habla hispana. Sus hallazgos sugieren que la mayoría juega por razones de competencia, sociabilidad y exploración. También encontraron mayores niveles de pasión armoniosa que de pasión obsesiva entre los participantes. Se promueve la idea de que los jugadores de *LOL* no deberían ser caracterizados como personas obsesivas ni frustradas, ni los videojuegos como necesariamente dañinos. La satisfacción de las necesidades psicológicas básicas parece actuar como efectivo protector de los jugadores ante la posibilidad del desarrollo de una adicción al juego.

Relacionando el Modelo Jerárquico de Motivación (derivado de la Teoría de Autodeterminación) y el sistema atencional y de procesamiento de la información de la teoría del *Flow*, un trabajo intentó elaborar un modelo teórico incipiente para comprender las motivaciones de los jugadores, momento a momento, durante las sesiones de juego, el encuentro con la frustración (o porciones frustrantes del juego) y las estrategias adaptativas para hacerles frente. Se sostiene que el encuentro inicial con la frustración puede resultar adaptativo en tanto moviliza la atención y concentración del participante, aunque de prolongarse en el tiempo esa frustración se torna desadaptativa y perjudicial para la motivación. El estudio arroja que la más significativa de las razones de frustración en las sesiones de juego sería el encuentro con un reto poco adecuado, sea por demasiado fácil o por excesivamente difícil, adicionado a la tendencia de abandono del juego cuando éste no produce un sentimiento de novedad. Como una de sus principales limitaciones, vale la pena remarcar que la muestra de dicho estudio se reducía únicamente a 9 participantes (Melhárt, 2018).

Pluss et al. (2019) promueven pensar a los deportes electrónicos como un campo provechoso para las investigaciones relacionadas al rendimiento y el perfeccionamiento de las habilidades. *The expert performance approach* (el abordaje del rendimiento experto) aplicado a esta práctica demuestra algunas ventajas manifiestas: la posibilidad del desarrollo de actividades con mediciones y seguimiento objetivos que permitan reportes detallados del rendimiento, la representatividad de las tareas que tengan esas actividades en el mundo de los deportes electrónicos y el hecho de que en los *E-sports* ya se ve surgir el perfeccionamiento sin un adecuado programa de entrenamiento sistemático.

En un trabajo publicado a principios de 2020 donde se discute la disputa actual alrededor de la definición de fortaleza mental como constructo multi o unidimensional, se buscó la relación de la misma con las capacidades de afrontamiento y los niveles de estrés en jugadores de *E-sports*. En adición al descubrimiento de una escasa correlación entre escalas que pretenden relevar el mismo constructo de la fortaleza mental, se reporta que los atletas con mejores puntuaciones en la escala de MTI (Gucciardi et al. 2014) demuestran una asociación positiva con el control del estrés. Las personas con mayor resultado de MTI tendrían más confianza en sus capacidades o habilidades y una mayor percepción de control sobre los estresores (Poulus et al., 2020).

Metodología

Diseño

El presente trabajo de investigación corresponde a un diseño no experimental, de alcance correlacional-descriptivo y de corte transversal.

Participantes

Se administraron los instrumentos presentados a continuación a una muestra intencional, no probabilística, de un total de 736 personas. Tras la aplicación de criterios de inclusión, se seleccionó una muestra final de 380 participantes de entre 18 y 50 años (90% masculino), con una media de edad de 24 años ($DE=5.25$) habitantes de la Ciudad de Buenos Aires o el Gran Buenos Aires. De entre ellos, los habitantes de la Ciudad de Buenos Aires representaron un 38%, mientras los de la Provincia de Buenos Aires, el restante 62%.

Como criterio de inclusión se tuvo en cuenta a quienes reportaron jugar habitualmente o haber jugado algún videojuego de disparos la última semana. Se excluyeron a los participantes que no poseían entre 18 y 50 años, que no vivan en CBA o GBA, y a quienes no reportaron haber jugado algún *FPS* en la última semana o hacerlo habitualmente.

En cuanto al nivel de estudios alcanzados, el 58% de la muestra se encuentra cursando el nivel universitario o terciario, mientras 24% reportan haber completado el secundario y 15% finalizado estudios de grado o terciario.

La mayoría reporta haber jugado entre 5 y 10 horas la última semana (28.4%), seguido por un 24.5% que dice haber jugado menos de 5 horas y un 22.9% entre 10 y 20 horas.

Instrumentos

Se solicitó a los voluntarios que extendieran su consentimiento, completaran un cuestionario de datos sociodemográfico y una serie de instrumentos psicométricos seleccionados para evaluar las variables abordadas.

Descripción de los instrumentos

Cuestionario sociodemográfico: con la intención de conocer las características sociodemográficas de los participantes de la muestra como sexo, edad, lugar de residencia, cantidad de horas jugadas semanalmente, etc., se desarrolló un cuestionario específico para su conocimiento en la presente investigación.

Traducción al español de la Escala de Intolerancia a la Frustración de Harrington (IFS, traducción por Medrano, Franco y Mustaca): dirigida a evaluar las creencias arraigadas acerca de que la realidad debe ser de acuerdo a nuestras expectativas y el rechazo a que no sea así. La escala original contaba de 28 ítems en inglés con propiedades psicométricas aceptables. Tomamos para el presente trabajo la traducción de los mismos propuesta por los mencionados autores para la adaptación argentina que se responden utilizando una escala Likert de 5 categorías que van desde "No es nada característico de mi" (1) hasta "Es muy característico de mi" (5). El cuestionario aborda 4 factores y una puntuación total: F1) El factor de Intolerancia a la incomodidad que refiere a las creencias de que la vida debería ser sencilla con la consecuente evitación de situaciones dificultosas (consta de 7 ítems, $\alpha= 0.87$), F2) El factor Derecho aborda las creencias de que el resto de las personas deberían mostrarse complacientes con nuestros deseos y no entrometerse o dificultarnos en la persecución de los mismos (consta de 7 ítems, $\alpha= 0.85$), F3) El factor de Intolerancia emocional, sobre las creencias de los estados emocionales displacenteros y la dificultad para tolerarlos (consta de 7 ítems, $\alpha= 0.88$) y F4) El factor de intolerancia al alcance de los Logros, que agrupa las creencias relacionadas a la frustración por incumplimiento de una tarea o meta, usualmente asociadas a altos estándares y al perfeccionismo (consta de 7 ítems, $\alpha= 0.84$).

Versión en español de la Escala de Pasión de Vallerand (por Chamarro, Penelo, Fornieles, Oberst, Vallerand y Fernández-Castro): instrumento utilizado para evaluar los niveles de pasión de una persona con relación a una actividad en particular. La misma consta de dos subescalas de seis ítems cada una, para evaluar respectivamente la pasión armoniosa y la pasión obsesiva, además de cinco ítems de criterio para evaluar el grado de pasión del individuo por la actividad. La pasión armoniosa reflejaría una internalización autónoma de la actividad en la

identidad de la persona, sin conflictos con el resto de las actividades y relacionada a vivencias positivas en la práctica de la misma ($\alpha = 0.81$). La pasión obsesiva refiere a una internalización controlada de la actividad en la identidad de las personas, la que puede entrar en conflictos con el resto de las actividades de su vida y se relaciona con posibles vivencias negativas durante o después de la práctica de la actividad en cuestión ($\alpha = 0.87$). Los 17 ítems se puntuarán según una escala Likert de 7 puntos que va desde "Totalmente en desacuerdo" hasta "Totalmente de acuerdo". Si en los ítems de criterio, donde se les pide a los participantes que valoren su actividad, se obtiene una puntuación superior a cuatro puntos, los sujetos se consideran a sí mismos apasionados por la actividad.

Traducción al español de la Escala de Fortaleza Mental de Gucciardi (MTI, por Gonzalez Caino y Ressel, in press): esta escala busca medir la fortaleza mental entendida como un recurso que apuntala la capacidad de las personas para obtener consistentemente altos niveles de rendimiento, a pesar de los retos u obstáculos, en situaciones cotidianas o significativas. La misma consta de 8 ítems a ser puntuados con una escala Likert de 7 opciones que van desde "Totalmente falso" hasta "Totalmente verdadero". Esta escala utilizada para la medición de la fortaleza mental ha demostrado mejores propiedades psicométricas ($\alpha = 0.87$) que sus alternativas multidimensionales en la medición del constructo y la posibilidad de su aplicación a múltiples áreas de actividad así como la invariancia intercultural.

Procedimiento de recolección de datos

Se llevó a cabo la recolección de datos a través de la plataforma en línea Google Forms, cuya presentación inicia por un consentimiento informado para a los fines de la participación en el presente trabajo, asegurándose la confidencialidad y anonimato del material proporcionado. Se apuntó a una participación voluntaria y se le solicitó a los participantes la recomendación del llenado de estos instrumentos a sus conocidos con características de inclusión, el protocolo se compartió en redes sociales, grupos especializados de jugadores de varios FPS del país, enviado directamente por mensajería instantánea por redes sociales y por los canales de mensajería de las plataformas de juego.

Procedimiento de análisis de datos

Todos los datos recolectados fueron analizados a través del software SPSS (Statistical Package for the Social Science) en su versión SPSS Statistics 23.

Para procesar los datos según el primero de los objetivos del presente trabajo, se utilizó la estadística descriptiva. Para el objetivo de diferencia de grupos se usó la técnica *t Student*. Por su parte, para el análisis de la relación entre las variables fue usado el indicador conocido como *r de Pearson*.

Resultados

Con la finalidad de lograr el primero de los objetivos planteados, se utilizaron análisis estadísticos descriptivos para recabar los niveles de fortaleza mental, intolerancia a la frustración y pasión.

En la medición de la escala de la pasión, se obtuvieron para la Pasión Armoniosa una media de 29.13 (DE=5.26), con un puntaje mínimo de 6 y máximo de 42. Por su parte, la Pasión Obsesiva arrojó una media de 15.44 (DE=6.87), con un puntaje mínimo de 6 y un puntaje máximo de 40. Adicionalmente, en la medición de los Criterios de Pasión se encontró una media de 22.16 (DE=5.62), con un puntaje mínimo de 8 y un puntaje máximo de 38.

Tabla 1

Estadísticos descriptivos de Pasión

	N	Media (DE)	Mín.	Máx.
Pasión Armoniosa	380	29.13 (5.26)	6	42
Pasión Obsesiva	380	15.44 (6.87)	6	40
Criterios de Pasión	380	22.16 (5.62)	8	38

Respecto a los estadísticos descriptivos de la Fortaleza Mental, se logró una media de 42.16 (DE=6.56), con un puntaje mínimo de 21 y un puntaje máximo de 56.

Tabla 2

Estadísticos descriptivos de Fortaleza Mental

	N	Media (DE)	Mín.	Máx.
Fortaleza Mental	380	42.16 (6.56)	21	56

En cuanto a los resultados de la intolerancia a la frustración, la dimensión de Intolerancia a la Incomodidad aportó una media de 20.09 (DE=5.39), con un puntaje mínimo de 8 y un puntaje máximo de 35. La dimensión Derechos arrojó una media de 21.73 (DE=6.04), con un puntaje mínimo de 7, en tanto un puntaje máximo de 35. Por su parte, en la dimensión de Intolerancia Emocional se obtuvo una media de 17.96 (DE=7.00) con puntaje mínimo de 7 y un puntaje máximo de 35. Por último, la dimensión Logro exhibe una media de 19.68 (DE=5.60), con un puntaje mínimo de 7, en tanto un puntaje máximo de 33.

Tabla 3

Estadísticos descriptivos de Intolerancia a la Frustración

	N	Media (DE)	Mín.	Máx.
Intolerancia a la Incomodidad	380	20.09 (5.39)	8	35
Intolerancia Emocional	380	17.96 (7.00)	7	35
Derechos	380	21.73 (6.04)	7	35
Logro	380	19.68 (5.60)	7	33

Dispuestos a resolver el segundo objetivo específico, relevamos las diferencias significativas en la pasión, la fortaleza mental y la intolerancia a la frustración en la muestra. Al realizar un análisis T de student para obtener las diferencias entre los grupos de jugadores divididos según las horas de reportadas en la última semana, se obtuvieron diferencias significativas en las tres dimensiones de la pasión, así como en cuanto a la fortaleza mental.

Todo el constructo de pasión arrojó una diferencia significativa en favor del grupo de quienes jugaron más horas. Se observa una diferencia significativa ($t(378) = -2.584, p.<.01$) respecto a

la Pasión Armoniosa en favor del grupo que juega más horas ($M = 29.86$, $DE = 5.366$) comparado con el que juega menos horas ($M = 28.47$, $DE = 51.01$), también una diferencia altamente significativa ($t(378) = -6.174$, $p < .001$) en favor del mismo grupo ($M = 17.64$, $DE = 7.08$) para la dimensión de Pasión Obsesiva al compararlo con quienes dicen jugar menos ($M = 13.48$, $DE = 6.04$). Lo mismo es cierto para la dimensión del Criterio de Pasión, donde se encontró una diferencia altamente significativa ($t(378) = -7.737$, $p < .001$) en favor del grupo de jugadores con más horas ($M = 24.81$, $DE = 5.03$) respecto de los que jugaron menos ($M = 20.65$, $DE = 5.39$).

Tabla 4

Diferencia de Pasión según cantidad de horas jugadas

	Menos de 10hs n = 201 Media (DE)	Más de 10hs n = 179 Media (DE)	T(378)
Pasión Armoniosa	28.47 (51.01)	29.86 (7.08)	-2.584*
Pasión Obsesiva	13.48 (6.04)	17.64 (7.08)	-6.174**
Criterios de Pasión	20.65 (5.39)	24.81 (5.03)	-7.737**

* $p < .01$

** $p < .001$

Por su parte, la Fortaleza Mental demostró una diferencia significativa ($t(378) = -2.270$, $p < .05$) en favor del grupo de más de 10 horas ($M = 42.97$, $DE = 6.14$) en relación al de menos de 10 horas jugadas ($M = 41.44$, $DE = 6.86$).

Tabla 5

Diferencia de Fortaleza Mental según cantidad de horas jugadas

	Menos de 10hs n = 201 Media (DE)	Más de 10hs n = 179 Media (DE)	T(378)
Fortaleza Mental	41.44 (6.86)	42.97 (6.14)	-2.270*

* $p < .05$

También se realizó un análisis del tipo T de student para la comparativa de las variables entre los grupos de edad 18 años a 24 años y 25 años a 50 años, que arrojó resultados en los que se aprecia una diferencia significativa tanto en la dimensión de Pasión Obsesiva, como en todas las dimensiones de Intolerancia a la Frustración, todas ellas en favor del grupo de menor edad.

En cuanto a los resultados obtenidos del análisis de la Pasión Obsesiva, puede apreciarse una diferencia significativa ($t(378) = 2.533$, $p < 0.5$) en favor del grupo de menor edad ($M = 16.23$, $DE = 7.81$) al ser comparado con el de mayor edad ($M = 14.44$, $DE = 6.32$).

Tabla 6

Diferencias de Pasión según edad

	18-24 años n = 212 Media (DE)	25-50 años n = 168 Media (DE)	T(378)
Pasión Armoniosa	29.25 (4.84)	28.98 (5.76)	0.492
Pasión Obsesiva	16.23 (7.18)	14.44 (6.32)	2.533*
Criterios de Pasión	22.85 (5.40)	22.30 (5.88)	0.945

* $p < .05$

Adicionalmente, el constructo de Intolerancia a la Frustración arrojó diferencias significativas en la totalidad de sus dimensiones. En cuanto a la Intolerancia a la Incomodidad, se encontró una diferencia significativa ($t(378) = 2.850$, $p < .01$) en favor del grupo de menor edad ($M = 20.79$, $DE = 5.30$) por sobre el de mayor edad ($M = 19.22$, $DE = 5.38$). Lo mismo resultó cierto para la Intolerancia Emocional, en que se encontró una diferencia significativa ($t(378) = 3.012$, $p < 0.1$) en favor del grupo de menor edad ($M = 18.91$, $DE = 7.40$) comparado al de mayor edad ($M = 16.76$, $DE = 6.29$). La dimensión Derechos generó una diferencia altamente significativa ($t(378) = 4.069$, $p < .001$) favorable al grupo de menor edad ($M = 22.83$, $DE = 5.65$) sobre el de mayor edad ($M = 20.35$, $DE = 6.23$). Finalmente, la dimensión Logro también evidenció una diferencia altamente significativa ($t(378) = 4.019$, $p < .001$) a favor de los de menor edad ($M = 20.69$, $DE = 5.30$) por sobre los de mayor edad ($M = 18.41$, $DE = 5.73$).

Tabla 7

Diferencias de Intolerancia a la Frustración según edad

	18-24 años n = 212 Media (DE)	25-50 años n = 168 Media (DE)	T(378)
Intolerancia a la Incomodidad	20.79 (5.30)	19.22 (5.38)	2.850*
Intolerancia Emocional	18.91 (7.40)	16.76 (6.29)	3.012*
Derechos	22.83 (5.65)	20.35 (6.23)	4.069**
Logro	20.69 (5.30)	18.41 (5.73)	4.019**

*p<.01

**p<.001

Con la intención de dar respuesta al tercero de los objetivos específicos, se realizó un análisis de correlación bivariada de Pearson. Partiendo del análisis de la Fortaleza Mental, se obtuvieron correlaciones significativas con algunas de las dimensiones de los dos constructos restantes.

La Fortaleza Mental y la Pasión Armoniosa arrojan una correlación positiva y moderada ($r = .404$, $p < .001$). De manera coincidente, la Fortaleza Mental se correlacionó positiva y débil con el Criterio de Pasión ($r = .242$, $p < .001$).

Tabla 8

Correlaciones entre Fortaleza Mental y Pasión

	Fortaleza Mental
Pasión Armoniosa	.404*
Pasión Obsesiva	.032
Criterios de Pasión	.242*

*p<.001

Por otro lado, también encontramos importantes correlaciones entre la Fortaleza Mental y las dimensiones de la Intolerancia a la Frustración. Se obtuvo una correlación negativa y débil entre la Fortaleza Mental y la dimensión Intolerancia a la Incomodidad ($r = -.264$, $p < .001$). En la misma línea, se encontró una correlación negativa y débil entre la Fortaleza Mental y la dimensión de Intolerancia Emocional ($r = -.192$, $p < .001$).

Tabla 9

Correlaciones entre Fortaleza Mental e Intolerancia a la Frustración

	Fortaleza Mental
Intolerancia a la Incomodidad	-.264*
Intolerancia Emocional	-.192*
Derechos	-.067
Logro	-.007

*p<.001

Puestos a relevar la relación existente entre la Pasión y la Intolerancia a la Frustración, encontramos correlaciones significativas entre algunas de sus dimensiones. La dimensión de Pasión Armoniosa se correlaciona positiva aunque débilmente con la dimensión de Logro ($r = .120$, $p < .05$). Por su lado, la Pasión Obsesiva evidencia una correlación positiva y débil con la Intolerancia a la Incomodidad ($r = .132$, $p < .01$). La Pasión Obsesiva también guarda una correlación positiva y débil con la dimensión Derechos ($r = .114$, $p < .05$). En tanto a la relación existente entre la Pasión Obsesiva y la Intolerancia Emocional, notamos que correlacionan positiva y débilmente ($r = .172$, $p < .001$). Lo mismo sucede entre la Pasión Obsesiva y la

dimensión Logro, donde encontramos nuevamente una correlación positiva y débil ($r = .182$, $p < .001$). Finalmente, hallamos una correlación positiva y débil entre las dimensiones Criterios de Pasión y Logro ($r = .161$, $p < .01$).

Tabla 10

Correlaciones entre Pasión e Intolerancia a la Frustración

	Pasión Armoniosa	Pasión Obsesiva	Criterios de Pasión
Intolerancia a la Incomodidad	-.100	.132**	.003
Intolerancia Emocional	-.006	.172***	.072
Derechos	.031	.114*	.034
Logro	.120*	.182***	.161**

* $p < .05$

** $p < .01$

*** $p < .001$

Discusión

El principal motivo del presente estudio fue el de analizar la relación existente entre fortaleza mental, intolerancia a la frustración y pasión en los jugadores de videojuegos de disparo, habitantes de Ciudad de Buenos Aires y GBA.

Con el fin de dar respuesta al primero de nuestros objetivos, se realizó un análisis estadístico descriptivo de las variables abordadas. En lo que respecta a la medición de los niveles de pasión, los hallazgos resultan similares a los encontrados previamente en poblaciones y muestras similares de gamers (Bertran y Chamarro, 2016; García-Lanzo y Chamarro, 2018). Notamos, en la misma línea que los estudios llevados a cabo con anterioridad en estas poblaciones, que la media de la dimensión Pasión Armoniosa es significativamente más alta que la media de las otras dos dimensiones para todos los grupos.

En lo que respecta a la intolerancia a la frustración, también se condujo un análisis estadístico descriptivo. Entre sus dimensiones, la que arrojó la media más alta en nuestra muestra fue la de Derechos, referida al cumplimiento de los deseos personales y la creencia de que las otras personas deberían complacer nuestras demandas en lugar de frustrar nuestros anhelos (Begoña Ibañez et. al., 2018). Le sigue la escala de Intolerancia a la Incomodidad y, luego, la dimensión

de Logro. Estos resultados siguen la línea de hallazgos previos, aunque los elevados valores obtenidos en Derechos e Intolerancia a la Incomodidad resultan más similares a los encontrados en poblaciones con patologías como la adicción a internet (Begoña Ibañez et. al., 2018; Ko et. al., 2008). Posiblemente esto se deba a las características propias de la población de que deriva la muestra recortada, aunque no pudieron encontrarse estudios que midieran esta variable en jugadores de FPS.

Intentando dar cuenta del segundo de los objetivos específicos, buscamos las diferencias significativas de las variables tanto entre los grupos de edad como entre los grupos de cantidad de horas jugadas regularmente. La medición de las dimensiones de todo el constructo de pasión, arrojó una diferencia significativa en favor del grupo que reportó jugar más horas. Estos hallazgos son consecuentes con las investigaciones previas que compararon los niveles de pasión entre jugadores amateurs y semi-profesionales, con diferencias significativas a favor de estos últimos (García-Lanzo y Chamarro, 2018). Posiblemente la más llamativa sea la diferencia altamente significativa en la dimensión de Pasión Obsesiva, aunque los valores obtenidos para todo el constructo estén dentro de lo esperable para este tipo de población de videojugadores al compararlos con investigaciones previas (Chamarro, 2016; García-Lanzo y Chamarro, 2018).

Algo similar sucedió con la fortaleza mental, donde encontramos una diferencia significativa en favor del grupo que más horas juega. Tal vez cabría preguntarse si la fortaleza mental de los jugadores les permite mantenerse más horas consecutivas en la práctica de la actividad. Existen trabajos recientes que exploran las respuestas emocionales de los gamers, intentando dilucidar qué los entristece, enoja, entusiasma o divierte (Behnke et. al., 2021). En la misma línea, hay trabajos exploratorios sobre un fenómeno conocido en el ámbito de los jugadores como *tilt*, caracterizado como una emoción negativa que afecta la experiencia de juego y las capacidades de decisión, relacionada con la frustración, y que puede ser causada por múltiples influencias del juego o de las personas involucradas (Wu et al., 2021). Ambos trabajos apuntan a que la respuesta más común entre los jugadores a las emociones negativas suele ser la interrupción o abandono del juego.

Analizada la diferencia entre los grupos de menor (18-24 años) y los de mayor edad (25-50 años), hallamos diferencias significativas en favor de los menores tanto en la Pasión Obsesiva como en todas las dimensiones de Intolerancia a la Frustración. Como se esperaba por lo hallado en literatura previa, los niveles de intolerancia a la frustración parecen disminuir con

la edad en todas las dimensiones. La edad parece ser un factor relevante a la hora de regular las emociones de una manera más adaptativa y tolerante (Begoña Ibañez et. al., 2018; Medrano et. al, 2018).

Con respecto al tercero de los objetivos, encontramos que la Fortaleza Mental guarda una correlación positiva tanto con la Pasión Armoniosa como con los Criterios de Pasión. Seguidamente, encontramos que la Fortaleza Mental guarda una correlación negativa con la Intolerancia Emocional y la Intolerancia a la Incomodidad.

Por último, hallamos múltiples correlaciones entre las dimensiones de la Pasión y la Intolerancia a la Frustración. Si bien la Pasión Armoniosa y los Criterios de Pasión guardan una correlación positiva débil con sólo la dimensión de Logro, por su parte la Pasión Obsesiva arroja correlaciones positivas con todas las dimensiones de Intolerancia a la Frustración. En las investigaciones previas existentes, se resaltan las propiedades predictivas de la Intolerancia a la Frustración y su importancia como variable clínica transdiagnóstica; trastornos de ansiedad generalizada y adicción a internet, entre otros (Medrano et. al., 2018).

Aunque no se pudieron encontrar estudios anteriores en que se correlacionaran estas variables específicamente, si asociamos teóricamente la intolerancia a la frustración con el umbral de tolerancia a la vivencia de emociones negativas, la fortaleza mental a la capacidad de sobreponerse a las adversidades durante la práctica de una actividad o cuando se persiga un objetivo y la pasión en su modelo dualista con una internalización positiva o negativa de cierta actividad, respectivamente, entonces los resultados obtenidos en cuanto a sus correlaciones parecen los esperables.

Limitaciones y futuras líneas de investigación

Se debería tener en consideración algunas limitaciones del presente estudio. La primera refiere a las características de la muestra. Aunque se logró un número considerable de participantes voluntarios, el porcentaje de los mismos con género autopercebido femenino resultó muy bajo (menor al 10%), por lo que no se pudieron hacer comparativas de grupo según género. Adicionalmente, a pesar de la popularidad de los videojuegos entre los adolescentes y los más jóvenes, se decidió llevar a cabo la presente investigación solamente sobre los mayores de edad y en una circunscripción geográfica acotada al ámbito de la Ciudad de Buenos Aires y Provincia de Buenos Aires. Resulta esperable que en futuras investigaciones la muestra posea

mejores niveles de distribución entre géneros y pueda abarcar un territorio más vasto para mejorar su representatividad.

Por otra parte, dado el contexto actual por la pandemia de Covid-19, el muestreo se llevó a cabo exclusivamente mediante autoinformes digitales. Aunque inicialmente ello pueda pensarse como una limitación a superar en futuros estudios, también debería considerarse que la comunicación mediada por herramientas electrónicas hace a la especificidad del ámbito de estudio del presente trabajo. A este respecto, se sugieren para futuras investigaciones muestreos tanto analógicos como digitales para comparar un posible impacto de las tecnologías en los sesgos de los participantes a la hora de completar un autoinforme.

Finalmente, se considera que futuras investigaciones deberían ahondar en la relación existente entre la fortaleza mental, la intolerancia a la frustración y la pasión. Dado que el presente es el primer trabajo de que tenemos conocimiento ocupado en la relación de estas variables en una población de videojugadores, se espera que en el futuro surjan investigaciones que lo usen de precedente para explorar posibles correlaciones entre las mismas. Lo mismo se espera en tanto a la investigación de fundamentos teóricos que permitan explicar mejor los resultados aquí hallados; como sería el caso del robustecimiento del constructo del fenómeno del *tilt* en gamers por la importancia de su frecuencia, así como su posible relación con la intolerancia a la frustración y la fortaleza mental.

Aunque el término *tilt* es ampliamente conocido y difundido desde hace largo tiempo en la comunidad de videojugadores haciendo referencia a un estado mental y emocional negativo, usualmente consecuencia de la frustración por no lograr un resultado esperado en la acción (o juego) presentes, el mismo no fue abordado por las investigaciones en Psicología sino hasta este mismo año. La vivencia del *tilt* se reporta tras un quiebre por la frustración repetitiva, lo que bien podría pensarse como el traspaso del umbral de frustración tolerable por la persona, y tiene consecuencias significativas sobre las posibilidades de seguir jugando, la toma de decisiones y el rendimiento. Se asocia fuertemente a las emociones negativas como el enojo y la ira, acarreando consecuencias tanto cognitivas (dificultad en la toma de decisiones, confusión y niebla mental) como comportamentales asociadas a los ataques de ira o arrojar cosas por la imposibilidad de tolerar la frustración. Cabría preguntarse si lo que se presume como ese umbral de tolerancia máxima se encuentra asociado a la fortaleza mental de las personas e incluso si, al ser ésta una variable que se teoriza fluctuante, existe la posibilidad de entrenarse en fortaleza mental.

También vale la pena sugerir la futura exploración de la relación que este fenómeno guarde con las capacidades de regulación emocional de las personas que practican esta actividad y lo sufren, teniendo en cuenta que el remedio al que se apela en la comunidad para salir del estado de *tilt* es el de alejarse, por lo menos, momentáneamente del juego para evitar la consecuencia de una renuncia definitiva al mismo si la situación persiste. Respuesta de evitación similar a la puesta en práctica por las personas que reportan altos niveles de intolerancia a la incomodidad.

Conclusiones

Esta investigación pudo cumplir satisfactoriamente con el objetivo general de analizar la relación existente entre sus variables, las cuales no habían sido abordadas previamente en conjunto. Se determinó que existen relaciones significativas entre la fortaleza mental, la pasión y la intolerancia a la frustración.

En cuanto a los objetivos específicos planteados, se arribó a la conclusión de que los jugadores que más juegan son más apasionados por la actividad y presentan mayores niveles de fortaleza mental, lo que apoya parcialmente la segunda hipótesis. Adicionalmente se determinó que los jugadores de menor edad presentan mayores niveles de intolerancia a la frustración y mayores niveles de Pasión Obsesiva, lo que argumenta parcialmente en favor de la primera hipótesis.

La tercera de nuestras hipótesis suponía la existencia de una correlación negativa de la intolerancia a la frustración, tanto con la fortaleza mental como con la pasión de tipo armoniosa. La misma se ve parcialmente apoyada por los hallazgos de la presente investigación. Por un lado se determinó que las dimensiones de la Intolerancia a la Incomodidad y la Intolerancia Emocional guardan una correlación negativa con la fortaleza mental. Sin embargo, por otro lado, no se determinaron correlaciones negativas de la intolerancia a la frustración y la Pasión Armoniosa. En cambio sí se detectó efectivamente una correlación positiva pero débil entre la Pasión Armoniosa y la dimensión de Logro de la intolerancia a la frustración.

Teniendo en cuenta estos resultados, y considerando la temática como de abordaje prioritario en la actualidad, resulta menester continuar con investigaciones en la materia para ampliar el campo de conocimiento. El presente trabajo arroja un poco de luz sobre la relación entre las variables tomadas pero, como ya fuera sugerido, se esperan elucidaciones futuras sobre la existencia de posibles causalidades entre ellas e incluso, estudios sobre las labores predictivas

de las mismas para problemáticas crecientes como el uso problemático de internet y de los videojuegos.

Referencias

- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., y Demetrovics, Z. (2018). *The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review*. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Begoña Ibañez, M., Mustaca, A. y Paul, F. (2018) Intolerancia a la frustración y regulación emocional en adolescentes. *Revista Conciencia EPG*, 3(2), 12-33. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.3-2.2>
- Behnke, M., Chwiłkowska, P., & Kaczmarek, L. D. (2021). What makes male gamers angry, sad, amused, and enthusiastic while playing violent video games? *Entertainment Computing*, 37, 100397. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100397>
- Bertran, E., y Chamarro, A. (2016). Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones*, 28(1), 28-34. <https://doi.org/10.20882/adicciones.787>
- Chamarro, A., Penelo, E., Fornieles, A., Oberst, U., Vallerand, R., y Fernández-Castro, J. (2015). Psychometric properties of the Spanish version of the Passion Scale. *Psicothema*, 27 4, 402-9. <http://dx.doi.org/10.7334/psicothema2015.80>
- Du Toit (2014). Core beliefs as predictors of mental toughness amongst competitive adolescent tennis players. *University of the Free State*.
- Entertainment Software Association (2017). Essential facts about the computer and video game industry. <https://www.theesa.com/esa-research/2017-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>
- Entertainment Software Association (2019). Essential facts about the computer and video game industry. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>
- Entertainment Software Association (2020). Essential facts about the video game industry. <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Gago-Galvagno, L. ., De Grandis, C., Ferrero, F., Loss, J., Castrillón, D. ., Celleri, M. ., & Mustaca, A. (2021). Actitudes hacia la cuarentena en adultos argentinos: asociaciones con variables sociodemográficas y psicológicas. *Revista Argentina De Ciencias Del Comportamiento*, 13(1), 38–49. <https://doi.org/10.32348/1852.4206.v13.n1.29024>

- García-Lanzo, S. y Chamarro, A. (2018). Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional eSports players. *Aloma*, 36(2). 59-68.
<https://doi.org/10.51698/aloma.2018.36.2.59-68>
- Gucciardi, D. F., Hanton, S., Gordon, S., Mallett, C. J., y Temby, P. (2014). The concept of mental toughness: tests of dimensionality, nomological network, and traitness. *Journal of personality*, 83(1), 26–44. <https://doi.org/10.1111/jopy.12079>
- Gucciardi, D. F., Zhang, C.-Q., Ponnusamy, V., Si, G., y Stenling, A. (2016). Cross-Cultural Invariance of the Mental Toughness Inventory Among Australian, Chinese, and Malaysian Athletes: A Bayesian Estimation Approach. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 38(2).
<https://doi.org/10.1123/jsep.2015-0320>
- Greenwald, R. y Blackmore, C. (2017). Passion Play: the relationship between passion and motivation in on-line gaming. *SOJ Psychology*, 5(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.15226/2374-6874/5/1/00142>
- Hardy, J. H., Imose, R. A., & Day, E. A. (2014). Relating trait and domain mental toughness to complex task learning. *Personality and Individual Differences*, 68, 59–64.
<https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.04.011>
- Harris, N., Hollett, K. B., y Remedios, J. (2020). Facets of competitiveness as predictors of problem video gaming among players of massively multiplayer online first-person shooter games. *Current Psychology*. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00886-y>
- Hopp, T., y Fisher, J. (2017). Examination of the Relationship Between Gender, Performance, and Enjoyment of a First-Person Shooter Game. *Simulation y Gaming*, 48(3), 338–362.
<https://doi.org/10.1177/1046878117693397>
- King, D. L., Gainsbury, S. M., Delfabbro, P. H., Hing, N., y Abarbanel, B. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 215–220. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.045>
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., y Wang, S. Y. (2008). The association between Internet addiction and belief of frustration intolerance: the gender difference. *Cyberpsychology y behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 11(3), 273–278. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0095>
- Madrigal, L., Hamill, S., y Gill, D. L. (2013). Mind over matter: The development of the Mental Toughness Scale (MTS). *The Sport Psychologist*, 27(1), 62–77.
<https://doi.org/10.1123/tsp.27.1.62>

- Martin Ibañez, E. (2017). First-person shooter o juegos de disparos en primera persona. *Revista Telos*, 107. 26-35.
- Medrano L. A., Franco, P., y Mustaca, A. E. (2018). Adaptación Argentina de la "Escala de intolerancia a la frustración" [Argentinean adaptation of the Frustration Intolerance Scale]. *Behavioral Psychology*, 26(2), 303–321.
- Medrano, L.A., Franco, P., Flores-Kanter, P. E., Mustaca, A. E. (2019). Intolerancia a la frustración y estrategias cognitivas de regulación emocional en la predicción de la agresividad. *Suma Psicología*, 26 (1), 19-27. <http://dx.doi.org/10.14349/sumapsi.2019.v26.n1.3>
- Mehroof, M., y Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>
- Melhárt, D. (2018). Towards a Comprehensive Model of Mediating Frustration in Videogames. *Game Studies*, 18(1).
- Menendez-Ferreira, R., Torregrosa, J., Panizo-Lledot, A., Gonzalez-Pardo, A., & Camacho, D. (2020). Improving Youngsters' Resilience Through Video Game-Based Interventions. *Vietnam Journal of Computer Science*, 07(03), 263–279. <https://doi.org/10.1142/S2196888820500153>
- Mills, D., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N., y Derevensky, J. (2018). How do passion for video games and needs frustration explain time spent gaming? *British Journal of Social Psychology*, 57, 461–481. <https://doi.org/10.1111/bjso.12239>
- Pérez-Rubio, C., González, J., y Garces de los Fayos, E. (2017). Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. *Cuadernos De Psicología Del Deporte*, 17(1), 41-50.
- Pluss, M. A., Bennett, K. J. M., Novak, A. R., Panchuk, D., Coutts, A. J., y Fransen, J. (2019). Esports: The Chess of the 21st Century. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00156>
- Poulus, D., Coutler, T.J., Trotter, M.G., y Polman, R. (2020). Stress and coping in esports and the influence of mental toughness. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00628>
- Reer, F., & Krämer, N. C. (2018). Psychological need satisfaction and well-being in first-person shooter clans: Investigating underlying factors. *Computers in Human Behavior*, 84, 383–391. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.010>

Vallerand, R. J. (2008). On the psychology of passion: In search of what makes people's lives most worth living. *Canadian Psychology/Psychologie canadienne*, 49(1), 1–13.

<https://doi.org/10.1037/0708-5591.49.1.1>

Wijman, T. (2019, 18 de Diciembre). The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market. *Newzoo*.

<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>

Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2021). Understanding Tilt in Esports: A Study on Young League of Legends Players. Proceedings of the 2021 *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.

<https://doi.org/10.1145/3411764.3445143>

Anexo

Consentimiento informado

El formulario presentado a continuación forma parte de la investigación para una tesis de grado. Los datos obtenidos de su colaboración serán confidenciales, anónimos y utilizados exclusivamente con fines académicos.

Consiento en mi participación voluntaria:

- A. Si.
- B. No.

Instrumentos

Cuestionario Sociodemográfico

1. Género:
 - a. Femenino.
 - b. Masculino.
 - c. Otro.
2. Edad:

3. Lugar de residencia:
 - a. Ciudad de Buenos Aires.
 - b. Provincia de Buenos Aires.
 - c. Otro.
4. Nivel de estudio alcanzado:
 - a. Primario.
 - b. Secundario.
 - c. Terciario/Universitario en curso.
 - d. Terciario/Universitario completo.
 - e. Posgrado en curso.
 - f. Posgrado completo.
5. ¿Juega habitualmente o jugó en la última semana a algún videojuego de disparos?
 - a. Si.
 - b. No.

6. Por favor indique a cuál:
 - a. Counter Strike.
 - b. Valorant.
 - c. Battlefield.
 - d. Call of Duty.
 - e. Overwatch.
 - f. Otro: _ _ _ _
 - g. Varios: _ _ _ _

7. ¿Cuántas horas sumadas estimaría que jugó en los últimos 7 días?
 - a. Menos de 5 horas.
 - b. De 5 a 10 horas.
 - c. De 10 a 20 horas.
 - d. De 20 a 30 horas.
 - e. De 30 a 40 horas.
 - f. De 40 a 50 horas.
 - g. De 50 a 60 horas.
 - h. Más de 60 horas.

Traducción al español de la Escala de Intolerancia a la Frustración de Harrington (IFS, por Medrano, Franco y Mustaca)

Estos son algunos pensamientos y creencias comunes que las personas pueden tener cuando están molestas, frustradas o estresadas. Lea cada declaración y evalúe qué tan bien describe sus creencias en estas situaciones. Marque el número que mejor describa la fuerza de estas creencias en usted.

1 = No es nada característico de mí.

2 = Es levemente característico de mí.

3 = Es moderadamente característico de mí.

4 = Es parcialmente característico de mí.

5 = Es muy característico de mí.

Ítems	1	2	3	4	5
1. No soporto tener problemas, necesito resolverlos de la manera más rápida posible					
2. No soporto tener que esperar por cosas que quisiera tener ahora					
3. No soporto tener sentimientos perturbadores, necesito librarme de ellos lo más pronto posible					
4. No soporto que me impidan alcanzar mi plenitud					
5. No soporto hacer tareas que me parecen demasiado difíciles					
6. No soporto que otras personas actúen en contra de mis deseos					
7. No soporto sentir que me estoy volviendo loco					
8. No soporto la frustración de no lograr mis objetivos					
9. No tolero realizar tareas cuando no estoy de humor					
10. No soporto que otras personas se interpongan en lo que quiero hacer					
11. No soporto tener pensamientos perturbadores					
12. No tolero bajar mis estándares, aun cuando sé que sería útil hacerlo					
13. No tolero tener que forzarme a mí mismo para realizar una tarea					
14. No tolero que me desprecien					
15. No soporto situaciones donde me puedo sentir molesto					
16. No soporto abandonar un trabajo, aun estando insatisfecho de él					
17. No tolero que me obliguen a hacer las cosas de inmediato					
18. No soporto tener que ceder ante las demandas de otras personas					
19. No soporto tener sentimientos que me perturban					
20. No soporto realizar un trabajo si me siento incapaz de hacerlo bien					
21. No tolero hacer cosas que implican muchos problemas					
22. No soporto tener que cambiar cuando los demás son los equivocados					
23. No puedo seguir con mi vida, o ser feliz, si las cosas no cambian					
24. No soporto la sensación de no estar en el nivel más superior de mi trabajo					
25. No tolero tener que seguir haciendo una tarea que me desagrada					
26. No tolero las críticas, sobre todo cuando sé que tengo razón					
27. No soporto perder el control de mis sentimientos					
28. No tolero ninguna falla en mi autodisciplina					

Versión en español de la Escala de Pasión de Vallerand (por Chamarro, Penelo, Fornieles, Oberst, Vallerand y Fernández-Castro)

Las siguientes son afirmaciones respecto al juego de videojuegos de disparos como *actividad*. Se solicita indique en qué grado valora la *actividad*, dedica su tiempo y la considera una pasión.

1 = Totalmente en desacuerdo.

2 = Bastante en desacuerdo.

3 = En desacuerdo.

4 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo.

5 = De acuerdo.

6 = Bastante de acuerdo.

7 = Totalmente de acuerdo.

Ítems	1	2	3	4	5	6	7
1. Mi <i>actividad</i> está en armonía con las otras actividades de mi vida.							
2. Tengo dificultad para controlar la urgencia de mi <i>actividad</i> .							
3. Las cosas nuevas que descubro con esta <i>actividad</i> me permite apreciarla todavía más.							
4. Tengo casi un sentimiento obsesivo respecto de mi <i>actividad</i> .							
5. Esta <i>actividad</i> refleja las cualidades que me gustan de mí mismo.							
6. Esta <i>actividad</i> me permite vivir variedad de experiencias.							
7. Esta <i>actividad</i> es la única que verdaderamente me activa.							
8. Esta <i>actividad</i> está bien integrada en mi vida.							
9. Si pudiera, sólo haría esta <i>actividad</i> .							
10. Esta <i>actividad</i> está en armonía con otras cosas que son parte de mí.							
11. Esta <i>actividad</i> es tan excitante que a veces pierdo el control sobre ella.							
12. Tengo la impresión de que la <i>actividad</i> me controla.							
13. Paso mucho tiempo practicando esta <i>actividad</i> .							
14. Me gusta esta <i>actividad</i> .							
15. Esta <i>actividad</i> es importante para mí.							
16. Esta <i>actividad</i> es una pasión para mí.							
17. Esta <i>actividad</i> forma parte de lo que soy.							

Traducción al español de la Escala de Fortaleza Mental de Gucciardi (MTI, por Gonzalez Caino y Ressel, in press)

Se solicita leer cuidadosamente las afirmaciones presentadas a continuación sobre uno mismo y valorar en qué grado se ajustan a su parecer, eligiendo una de las opciones en la siguiente escala:

1 = Totalmente falso.

2 = Falso.

3 = Un poco falso.

4 = Ni falso ni verdadero.

5 = Un poco verdadero.

6 = Verdadero.

7 = Totalmente verdadero.

Ítems	1	2	3	4	5	6	7
1. Creo en mi habilidad para alcanzar mis metas.							
2. Soy capaz de regular mi foco cuando estoy realizando tareas.							
3. Soy capaz de usar mis emociones para desempeñarme en la manera que quiero.							
4. Me esfuerzo por el éxito continuo.							
5. Ejecuto mi conocimiento en base a lo que es requerido para conseguir mis metas.							
6. Constantemente supero la adversidad.							
7. Soy capaz de ejecutar habilidades o conocimientos apropiados cuando soy desafiado.							
8. Puedo encontrar lo positivo en la mayoría de las situaciones.							