



**Universitat de les
Illes Balears**

Facultat d'Educació

Memòria del Treball de Fi de Grau

Associació dels videojocs a la personalitat dels infants de 9 a 13 anys.

Maria del Mar Moreno Obrador

Grau d'Educació Primària

Any acadèmic 2018-19

DNI de l'alumne: 41542714E

Treball tutelat per Raül López Penadés

Departament de Pedagogia Aplicada i Psicologia de l'Educació

S'autoritza la Universitat a incloure aquest treball en el Repositori Institucional per a la seva consulta en accés obert i difusió en línia, amb finalitats exclusivament acadèmiques i d'investigació

Autor		Tutor	
Sí	No	Sí	No
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Paraules clau del treball: Personalitat, infants, gènere, educació, videojocs violents.

Resum

Cada vegada més nins i nines juguen a videojocs, a més a més comencen a jugar en edats més primerenques. A l'hora de triar la categoria de joc, la majoria d'ells prefereixen jugar a videojocs violents, sobretot els nins. Amb el present treball es pretén estudiar principalment, l'associació entre els videojocs violents i la personalitat dels nins i nines que comprenen edats entre 9 i 13 anys. Per fer-ho, s'ha realitzat un estudi amb una mostra de 142 nins i nines de dues escoles diferents de Mallorca. S'ha avaluat la personalitat (BFI-10), en nivell d'exposició a videojocs violents (VVE), el nivell socioeconòmic (SES), i altres qüestions relacionades amb els videojocs. Les dades indiquen que sí que existeix relació entre la personalitat i aquells nins i nines jugadors de videojocs violents, però únicament en el factor *amabilitat* i en aquells que fa més de quatre anys que juguen. Els nins que duen més temps jugant a videojocs violents són menys amables. En els altres factors no es va veure una correlació significativa, tot i que es podia observar que els qui duien jugant més de quatre anys a videojocs violents presentaven més neuroticisme.

Paraules clau: Personalitat, infants, gènere, educació, videojocs violents.

Abstract

More and more boys and girls use to play videogames. Moreover, they start playing in earlier ages. Most of them prefer to play violent videogames, especially boys. The aim of this academic work is to study the connection between violent videogames and personality among boys and girls from 9 to 13 years old. In this work, there have taken part 142 pupils (48% boys and 52% girls) belonging to two different schools of Mallorca. The personality (BFI-10), violent videogame exposure, socioeconomic status, and other questions related to videogames have been evaluated. The results indicate that there is a relationship between personality and boys and girls who play violent videogames, but just in agreeableness and with the ones who have been playing videogames for more than four years. Children who have spent more time playing violent videogames are less agreeable. There isn't a significant correlation with the other personality factors. However, children who have been playing violent videogame more than four years were more neurotic.

Key words: Personality, children, gender, education, violent videogames.

ÍNDEX I PAGINACIÓ DE CONTINGUTS

1. Introducció	5
1.1. Justificació	5
1.2. Marc conceptual	7
1.2.1. Concepte de videojoc i relació amb l'infant.	7
1.2.2. Concepte de personalitat i concepció d'aquesta d'acord amb el Model dels Cinc Grans.	11
1.2.3. Característiques evolutives en l'etapa dels 6 als 12 anys.	14
1.2.4. Influència dels videojocs en nins i nines i possibles efectes.	15
1.2.5. Relació entre personalitat i videojocs.	16
2. Objectius	19
2.1. Objectius generals	19
2.2. Objectius específics	19
2.3. Hipòtesis	19
3. Metodologia	20
4. Resultats	25
5. Discussió dels resultats	29
6. Referències bibliogràfiques	35
7. Annexos	38
7.1. Annex 1	38

ÍNDIX DE FIGURES I TAULES

1. Taula 1. Temps lliure davant una pantalla segons sexe i edat.....	5
2. Taula 2. Categories de videojocs.....	9
3. Taula 3. Codi PEGI.....	10
4. Taula 4. El Model dels Cinc Factors de la Personalitat de Costa i McCrae.....	13
5. Taula 5. Variables avaluades en el qüestionari dirigit a nins i nines de 9 a 13 anys.....	21
6. Figura 1. Gènere de la mostra del qüestionari.....	21
7. Figura 2. Nivell socioeconòmic de la mostra.....	22
8. Figura 3. Nins i nines segons si juguen o no juguen a videojocs.....	25
9. Figura 4. Modalitat de joc de la mostra.....	26
10. Figura 5. Associació entre exposició a videojocs violents i gènere.....	26
11. Figura 6. Associació entre personalitat (BFI-10) i VVE.....	27
12. Figura 7. VVE, personalitat i temps jugant.....	28
13. Taula 6. Coeficient de correlació de Pearson entre personalitat i VVE en funció del temps que jugant.....	29

1. Introducció

1.1. Justificació

El tema triat és “Associació dels videojocs a la personalitat dels infants de 9 a 13 anys”. Consisteix en un treball empíric, que es basa en una investigació a partir d’una recollida de dades sobre la conducta relacionada amb videojocs i la personalitat dels nins i nines per tal de veure si existeix una connexió entre les dues. La tria d’aquest tema és deu a causa de l’observació del creixent ús de videojocs en particular i pantalles en general que hi ha a la societat, i donant-se de cada vegada més en infants de menor edat. Així com indiquen els estudis realitzats per AEVI (2011) el 24% dels adults espanyols juguen a videojocs i un 45,3% dels jugadors de videojocs comprenen edats entre 7 i 24 anys. En la Taula 1 es pot observar un estudi realitzat per l’Institut Nacional d’Estadística l’any 2018 sobre el temps lliure diari davant una pantalla segons sexe i grup d’edat. Com es pot observar a la taula, el 87% dels nins entre 5 i 9 anys es passaren més d’una hora diària davant una pantalla durant el cap de setmana i un 76,07% més d’una hora diària entre setmana (INE, 2018).

Taula 1. Temps lliure davant una pantalla segons sexe i edat.

	De dilluns a divendres			Caps de setmana		
	Gens o quasi gens	Menys d’una hora	Una hora o més	Gens o quasi gens	Menys d’una hora	Una hora o més
Ambdós sexes						
<i>De 5 a 9 anys</i>	5,08	18,85	76,07	4,11	8,26	87,63
<i>De 10 a 14 anys</i>	4,53	11,77	83,70	2,85	4,57	92,58
Homes						
<i>De 5 a 9 anys</i>	4,79	17,97	77,25	3,05	8,45	88,50
<i>De 10 a 14 anys</i>	3,97	11,84	84,19	2,53	4,84	92,63
Dones						
<i>De 5 a 9 anys</i>	5,39	19,80	74,82	5,24	8,06	86,70
<i>De 10 a 14 anys</i>	5,12	11,70	83,17	3,18	4,29	92,53

Nota: Adaptat de INE (2018), recuperat de:

<https://www.ine.es/jaxi/Tabla.htm?path=/t15/p419/a2017/p06/10/&file=05001.px&L=0>

El creixent ús de videojocs en nins i nines de cada vegada més petits ha despertat interès i incerteses durant aquests darrers anys en la dita societat i han sorgit diferents qüestions relacionades amb ell. Aquest estudi se centra a comprovar si els videojocs tenen o no influència en alguns aspectes de la personalitat de l'infant, centrant-se especialment en els videojocs de tipus violent.

Els nins quan neixen tenen el seu propi temperament, però a aquest amb el pas del temps hi afecta el factor ambiental. Els videojocs es consideren un factor ambiental. La finalitat d'aquest estudi és aportar dades que ajudin a confirmar que el fet de jugar durant molt de temps a uns determinats tipus de videojoc (més específicament videojocs violents) pot influir en alguns aspectes de la personalitat del nin. Es pretén arribar a un resultat fiable i a unes conclusions. En el cas que la hipòtesi confirmi que hi ha una connexió entre videojocs violents i la personalitat del nin i aquesta sigui negativa, es conscienciarà a la societat del problema i s'intentaran proposar estratègies d'actuació des de l'àmbit educatiu per compensar aquestes alteracions.

Segons les dades de l'Associació Espanyola de Videojocs (AEVI, 2014) per al 50% dels nins espanyols els videojocs són el regal més desitjat de nadal, així com afirmen que un 84% dels pares són jugadors de videojocs. A més a més, a Espanya el consum més gran de videojocs es dona entre els 7 i 34 anys (AEVI, 2011). Amb aquestes dades es pot observar que els nins entre 9 i 13 anys són grans consumidors de videojocs.

Els nins i nines entren en contacte amb els videojocs de petits, i aquests són introduïts per un amic o un familiar. A més a més, aquests són considerats per ells com la millor opció de temps lliure (Vaca i Romero, 2007). A l'estudi realitzat per Jiménez-Albial et al. (2012) s'ha comprovat que els nois adolescents fan un major ús dels videojocs que les nines.

Amb relació a l'ús d'internet en adolescents, aquells nins que hi passen major temps es descriuen com a introvertits, emocionalment inestables, poc amables i pessimistes, és a dir, amb una personalitat on predominen més les emocions negatives (Viñas, 2006). Per aquest motiu és necessari l'estudi del nivell de consum i el tipus de videojoc amb el qual juguen els nins i nines d'entre 9 i 13 anys relacionant-ho amb la personalitat d'aquests. Es tindrà en compte el sexe, ja que segons l'estudi de Jiménez-Albair et al. (2012) els adolescents de gènere masculí fan més ús dels videojocs en general. L'edat també serà un factor que es tindrà present.

1.2. Marc conceptual

1.2.1. Concepte de videojoc i relació amb l'infant

Què és un videojoc?

Pérez (2010, p.34) afirma que “El videojoc és un joc electrònic que compta amb un dispositiu audiovisual i generalment un dispositiu físic d'interfase (teclat, ratolí) que transfereix les accions del jugador a la pantalla i les transforma en algun aspecte”.

Zyda (2005, p.25) els defineix com: “Competició mental, jugada amb un ordinador d'acord amb unes certes regles amb la finalitat de divertir-se de forma recreativa o guanyar una aposta”.

Aaeseth (2007, p.5) explica que: “Estan formats per contingut artístic no efímer (paraules, sons i imatges emmagatzemades), que els acosten molt més a l'objecte ideal de les humanitats, l'obra d'art, es tornen visibles i comprensibles des d'un punt de vista textual per l'observador estètic”.

Característiques principals

El que fa que el videojoc sigui un mitjà únic segons expliquen Wolf i Perron (2003) són quatre elements fonamentals: l'algoritme, l'activitat del jugador, la interfase i els gràfics. Els gràfics fan referència a algun tipus de visualització canviant a una pantalla que produeix algun tipus d'imatge basada en píxels. La interfase es troba a la frontera entre el jugador i el videojoc i pot incloure pantalla, altaveus, dispositius d'entrada, elements gràfics a la pantalla que conviden a l'activitat i permeten que aquesta tingui lloc. L'activitat del jugador consisteix en l'entrada de dades per mitjà de la interfase de l'usuari. Finalment, l'algoritme consisteix en el conjunt de procediments que controlen els gràfics i els sons del joc, l'input i output on s'impliquen els jugadors, i el comportament dels jugadors controlats per l'ordinador. És el responsable de la representació, les respostes, les regles i l'aleatorietat que componen un joc.

Johann Huizinga (citat en Lacasa, 2011) explica alguns trets característics del videojoc:

- Ocorre fora de la vida ordinària i no és considerat com una activitat seriosa.
- És absorbent, és a dir, fa oblidar l'entorn immediat, més unit a l'emoció que al coneixement.
- El joc no està associat a interessos materials.
- L'activitat del jugador segueix unes regles.
- Té lloc en els seus propis límits espacials i temporals.
- Crea grups socials que es converteixen en comunitats, és a dir, poden aïllar-se de la resta en algun moment i comparteixen valors, regles i pràctiques.

Els videojocs es diferencien de tots els mitjans existents anteriorment (televisió, ordinador,...) per:

Ser els primers que combinen el joc en temps real amb un espai diegètic navegable a la pantalla, els primers on apareixen avatars i substituïts controlats pel jugador que poden influir sobre el que apareix a la pantalla, i els primers que requereixen habilitats de coordinació entre mans i vista. A més a més, els jocs de rol en línia amb gran nombre de jugadors són els primers mons continus i el primer cas d'experiències mediatitzades individualitzades amb un públic molt nombrós (Wolf i Perron, 2003, p.13).

Castell (2003) afirma que els videojocs s'han convertit en l'entreteniment preferit per la majoria de nins occidentals. Una quarta part de les joguines que es compren anualment a Espanya formen part del món dels videojocs.

Així com diu Pérez (2010) els videojocs han deixat de ser pantalles estàtiques, entorns bidimensionals i formes abstractes interactives a mons plens d'interacció, i a pics mons virtuals de persistència temporal, on no només es juga sinó que es viu una altra vida, compartint aventures amb altres usuaris connectats al mateix món a través d'internet.

Com els podem classificar?

Labrador, Requesens i Halguera (2011) afirmen que els videojocs són les Noves Tecnologies que més han revolucionat el món de l'entreteniment. Els videojocs permeten jugar en grup o individualment, així com jugar en línia amb altres persones. Aquests es poden classificar en diferents categories (Taula 2).

Taula 2. Categories de videojocs

Tipus	Definició	Exemples
Jocs d'acció	El jugador interactua amb diferents elements i ambients. Es van superant diferents nivells.	<i>Call of Duty</i>
Jocs de carreres	El jugador du un vehicle per diferents circuits.	<i>Need of Speed</i>
Jocs d'estratègia	El jugador ha d'arribar a una meta, ha d'analitzar informació i prendre decisions.	<i>Command and Conquer</i>
Jocs d'aventura	Un personatge ha de superar situacions i proves.	<i>Super Mario Bross</i>
Jocs d'esport	Jugar a un esport de forma virtual.	<i>Pro Evolution Soccer</i>
Jocs de simulació	El joc assumeix un rol i ha de construir la seva pròpia història.	<i>The Sims</i>
Jocs de ritme i ball	El jugador es mou a ritme del joc o la música.	<i>Singstar</i>
Jocs educatius	Aprenen de forma lúdica diferents matèries. Permeten entrenar la memòria, la percepció i millorar l'agilitat mental.	<i>Brain Training</i>

Nota. Adaptat de Labrador, Requesens i Halguera (2011)

Els videojocs en els quals s'ha de superar un obstacle o una dificultat, és a dir, en els quals hi ha un conflicte, la forma de solucionar aquest conflicte és quasi sempre amb l'ús de la violència, sigui del tipus estratègic o tàctic. El personatge usa un poder o diferents recursos com poden ser cops de puny, armes de diferent tipus... La majoria dels nins juguen a videojocs d'estratègia de guerra i els videojocs més populars impliquen assumir el rol d'anar matant enemics per poder guanyar la partida (Vaca i Romero, 2007).

Molts dels videojocs violents són difícils de classificar en una sola categoria, ja que molts són una mescla entre aventura, estratègia, lluita i competició. Entre els jocs de lluita es troben els videojocs amb major contingut de violència explícita i de sang, així com els jocs de combat i de trets. En canvi, els jocs de plataforma (el personatge ha d'avançar per territoris hostils per complir una missió com pot ser rescatar una princesa) són poc agressius (Marqués, 2001).

Existeix un codi paneuropeu per a la regulació dels videojocs que estableix l'edat a qui van dirigits i el tipus de contingut. Aquest s'anomena codi PEGI (Pan European Game Information). Encara que és un codi de conducta voluntari, no impedeix la compra o consum per part de menors (Isidoro i Berciano, 2016). En la Taula 3 es troben les etiquetes i descriptors PEGI.

Taula 3. Codi PEGI

Etiqueta	Descripció
	Contingut adequat per tots els grups d'edat. El joc no conté sons o imatges que espantin als nins petits. Forma lleu de violència.
	El joc conté escenes o sons que poden espantar a nins més petits. Formes suaus de violència.
	Aquest tipus mostren violència de naturalesa un poc més gràfica cap a personatges de fantasia o violència no realista cap a personatges humans. Pot haver insinuacions sexuals, també hi pot haver presència de jocs d'atzar.
	Violència o activitat sexual d'un nivell semblant a la vida real. Llenguatge incorrecte, jocs d'atzar, tabac, alcohol, drogues il·legals.
	Adults, la violència és brutal, assassinats sense motiu aparent i violència cap a personatges indefensos. Consum de drogues il·legals i activitat sexual explícita.
Descriptors de contingut	
	

Nota. Adaptat de PEGI. Recuperat de: <https://pegi.info/es>

Un estudi fet per Isidoro i Berciano (2016) a un grup de nins i nines mostra que els videojocs de preferència són el “*Call of Duty*”, “*Ghosts*”, “*FIFA 14*” entre nins, i el “*GTA*” consumit tant per nins com per nines. Aquest estudi també diu que dels que cursen el darrer cicle d’Educació Primària, la majoria van començar a jugar als 6/6,5 anys, mentre que els que cursen primer cicle d’Educació Secundària als 8/9 anys.

1.2.2. Concepte de personalitat i concepció d’aquesta d’acord amb el model dels cinc grans

Segons Cloninger (2002, p.3) la personalitat pot definir-se com “les causes internes que s’oculten darrere el comportament individual i l’experiència de la persona”.

Els principals temes tractats per les teories de la personalitat són: descriptius, dinàmics i de desenvolupament. Els descriptius fan referència als trets que diferencien a les persones entre elles. Els dinàmics a l’adaptació de les persones a la vida, la relació entre els processos cognitius i la personalitat, i la influència que exerceix la cultura i la societat en la personalitat. Finalment, els temes de desenvolupament fan referència a les influències biològiques en la personalitat, i als possibles canvis de personalitat produïts durant el desenvolupament infantil i adult (Cloninger, 2002).

Hi ha dos termes que sustenten el concepte de la personalitat:

“El terme temperament fa referència als estils consistents de comportament i a les reaccions emocionals que es presenten des de la infància, presumptament a causa de les influències biològiques” (Cloninger, 2002, p.10).

El segon terme és el caràcter, segons Montaña, Palacios i Gantiva (2009, p.86) és entès com el grau d’organització moral d’un individu i es fonamenta a través dels judicis de valor i d’una avaluació ètica que es fa de la personalitat. Depèn en gran part de la pròpia experiència de l’individu, cada persona es veu influenciada per diferents factors que ocorren al seu voltant.

S’ha atribuït una gran funció rellevant a la personalitat quant a la interacció entre individu i ambient. S’entén la personalitat com una construcció de la pròpia persona, segons la cultura en què viu i l’educació que rep. Inclou la conducta externa, així com l’experiència interna. La personalitat està condicionada per l’herència biològica, però el medi ambient influencia en ella (Polaino-Lorente, Truffino i del Pozo, 2003). “L’experiència, especialment en l’etapa

infantil, influeix de forma que cada persona es desenvolupa cap a la seva pròpia i única personalitat. Erikson va ampliar la consideració del desenvolupament al llarg de l'etapa adulta fins a l'etapa major" (Cloninger, 2002, p.11).

Segons la teoria integradora, la personalitat no es pot limitar a explicar el temperament, el caràcter o la intel·ligència de forma separada, el que ha de fer és incloure els tres aspectes, i també tenir en compte el conscient, l'inconscient i les conductes observables i internes, és a dir, s'han de tenir en compte tots els factors (Luís, 2002).

Ter Laak (1996, p.131) descriu la personalitat com "un conjunt de components que formen un sistema". Aquests components segons Mayer (citats en Ter Laak, 1996) són més de 400: intel·lecte, caràcter, temperament, disposició, humor, actituds, tendències conductuals, trets, estats, competència i funcions mentals. Aquests descriuen les diferències individuals i com a resultat, aquestes diferències individuals en la personalitat són retratades en cinc dimensions (Ter Laak, 1996).

Gràcies als treballs de McCrae i Costa (1990) el model s'unifica amb el nom de "Cinc Grans Factors de la Personalitat", cada dimensió resumeix una gran quantitat de característiques diferents de la personalitat, i aquest model considera que aquestes cinc dimensions poden abastar la quantitat més gran de trets existents (Sanchez i Ledesma, 2007). Els trets segons Sanchez i Ledesma (2007) representen disposicions estables de comportament, tendències a actuar de forma consistent i són permanents, permeten descriure la personalitat i la conducta. Goldberg (1980) remarca que cada una de les dimensions conté un cert nombre de trets més específics.

Cloninger (2002) explica que els trets i tipus de la personalitat permeten comparar una persona amb una altra:

Aquest és l'enfocament habitual en la investigació de la personalitat, l'enfocament nomotètic. Cada persona rep una prova de personalitat i es comparen les puntuacions, finalment rep una qualificació per indicar quant posseeix del tret. Aquestes qualificacions mesuren les diferències individuals (entre la gent). (p.5)

El Model dels Cinc Grans suposa una millora sobre els sistemes de factors anteriors, els quals competien entre si en comptes d'establir punts en comú, l'estructura dels Cinc Grans agafa els punts en comú de la majoria dels sistemes existents de descripció de la personalitat i proporciona un model descriptiu i integratiu de la personalitat (John i Srivastava, 1999). En la Taula 4 es fa un resum dels 5 factors de la personalitat.

Taula 4. El Model dels Cinc Factors de la Personalitat de Costa i McCrae

Factor o dimensió	Definició	Característiques dels pols	Facetes o trets específics
Amabilitat Antagonisme	Qualitat de les interaccions que una persona prefereix, en un continu que va de la compassió a l'antagonisme.	+ : Bondadós, compassiu, afable, atent, confiat, servicial, altruista, cooperatiu. - : Cínic, agressiu, suspicax, competitiu, irritable, manipulador, venjatiu, egoista, crític.	Confiança Franquesa Altruisme Actitud conciliadora Modèstia Sensibilitat social
Responsabilitat Irresponsabilitat	Grau d'organització, persistència, control i motivació de la conducta dirigida a metes.	+ : Organitzat, fiable, treballador, controlador, cuidador, puntual, formal, escrupolós, tenaç, perseverant. - : Informal, mandrós, descuidat, negligent, hedonista, no fiable, sense objectius.	Competència Ordre Sentit del deure Necessitat d'assoliment Autodisciplina Reflexió
Extraversió Introversió	Quantitat i intensitat de les interaccions interpersonals, nivell d'activitat, necessitat d'estimulació i capacitat per l'alegria.	+ : Sociable, actiu, xerrador, optimista, divertit, afectuós. - : Reservat, distant, fred, independent, callat, solitari.	Cordialitat Gregarisme Assertivitat Activitat Cerca d'emocions Emocions positives

Taula 4. Continuació

Neuroticisme Estabilitat emocional	Tendència a experimentar emocions negatives i pensaments irracionals; capacitat per controlar impulsos i situacions d'estrès.	+: Nerviós, preocupat, inestable, sensible, emocional, insegur, hipocondríac, tens, poruc, trist, vulnerable. -: Calmat, relaxat, estable, segur, controlat, fort, equilibrat.	Ansietat Hostilitat Depressió Timidesa Escrupolositat Impulsivitat Vulnerabilitat
Obertura a l'experiència. Tancat a l'experiència.	Amplitud, profunditat i permeabilitat de la consciència i motivació activa per ampliar i examinar l'experiència.	+: Curiós, creatiu, original, imaginatiu, amb amplis interessos, liberal, de mentalitat oberta. -: Convencional, conservador, dogmàtic, rígid, tradicional, pràctic.	Fantasia Estètica Sentiments Accions Idees Valors

Nota: Inventario de Personalidad NEO (Costa y McCrae, 1999. Extret de Sanchez y Ledesma, 2007).

1.2.3. Característiques evolutives en l'etapa dels 6 als 12 anys

Entre els 6 i 12 anys, tal com expliquen Labrador, Requesens i Helguera (2011) els nins i nines comencen a veure més enllà del seu voltant, així com prenen més consciència dels seus sentiments i pensaments. Els coneixements que adquireixen sobre ells mateixos són: sentit de la pròpia eficàcia, pertinença a un grup, responsabilitat i el concepte de si mateix:

- Sentit de la pròpia eficàcia: El nin el desenvolupa quan s'enfronta a noves tasques i responsabilitats.
- Sentit de pertinença a un grup: Ho desenvolupa a partir de jocs en grup i formar part de la classe. Sentir-se part d'un grup dóna seguretat, converteix al nin en algú capaç d'adaptar-se al medi.
- Sentit de la responsabilitat: Actuar d'acord amb el que diem i pensem, així com pensar amb els altres i generar confiança.

El nin començarà a conèixer els valors presents a la societat i començarà a crear un concepte de si mateix realista que condueix un pas important cap al desenvolupament cognitiu. Es considera aquesta edat el moment adequat per transmetre valors com el respecte, la tolerància,

la generositat, i la millor forma de transmetre aquests valors és observant-los a la seva vida quotidiana (Labrador, Requesens i Helguera, 2011).

El pas de la infantesa cap a l'adolescència es troba marcat per molts de canvis en els nins i nines. Aquests canvis són biològics, hi ha un canvi de les demandes a la vida escolar, una exploració de noves identitats i rols, canvis en la relació entre nins i pares, i la iniciació a la relació en parella. Hi ha un canvi dels trets de la personalitat a causa del desenvolupament del nin (Göllner, 2017).

“Durant els anys corresponents a la mitjana infantesa hi ha un període de desenvolupament de les diferències individuals que s'originen en el temperament infantil i condueixen a trets de personalitats dels adolescents” (Hampson et al., 2007, p.508).

1.2.4. Influència dels videojocs en nins i nines i possibles efectes

Jiménez-Albial et al. (2012) pensen que l'adolescència mereix una certa atenció amb relació a les TIC (Internet, mòbils i videojocs), ja que ocupen un espai important en els processos de socialització, i influeixen en el comportament i actituds.

L'excés de temps davant una pantalla afecta un conjunt de problemes infantils com per exemple l'obesitat, trastorns del son, problemes d'aprenentatge, atenció i de tipus social, així com disminució de la creativitat del nin i/o deficiència de rendiment escolar; com més temps passen davant la pantalla, menys temps dediquen a activitats essencials per al desenvolupament i aprenentatge (CPUISC, 2012).

L'ús inadequat dels videojocs i internet ha produït certes preocupacions relacionades amb l'impacte psicològic i el comportament en les persones. Hi ha creences que un ús excessiu provoca aïllament social i solitud a causa de la pèrdua de control de l'ús d'internet (Blaszczynski, 2006).

Isidoro i Barciano (2016) afirmen que:

Els videojocs s'han convertit en uns dels principals agents de socialització, a través dels quals nins i adolescents aprenen patrons de comportament i models de conducta. La majoria dels videojocs que utilitzen no són aptes per la seva edat i tenen un alt contingut de violència explícita extrema, així com estereotips i prejudicis negatius, racisme, xenofòbia, inferioritat i submissió del gènere femení al masculí. (p.7)

Vaca i Romero (2007) diuen que quan la violència té presència en l'àmbit públic, a través de mitjans com els videojocs, el que fem és acabar naturalitzant-la. Els tipus de violència relacionada amb els videojocs és: violència psicològica (afecta la salut mental i estabilitat emocional), instrumental (obtenir un objectiu diferent de la violència), sexual (ataca la llibertat d'una persona per imposar una conducta sexual en contra de la seva voluntat) i simbòlica (dominació social a les persones).

Una anàlisi dels 250 videojocs més venuts mostra que els valors que més predominen són la competitivitat, la venjança, l'ús de la força per aconseguir els objectius, la violència com a estratègia i la consideració d'enemics (Díez, 2007). A més a més, no hi ha quasi jocs que exigeixen cooperació, possibilitat d'empatia ni tampoc valors de cuidar i atendre al més dèbil o acostar-se als altres.

Molts dels valors que dominen en la nostra societat es troben presents als videojocs com per exemple el sexisme, la competició, el consumisme, la violència, l'agressivitat... Hi ha una clara relació entre els valors que promouen aquests tipus de jocs i els que estan presents al nostre entorn, aquest fet fa que els nins i joves aprenen i se socialitzen amb aquests valors i actituds a través dels videojocs (Balerdi, 2001).

1.2.5. Relació entre personalitat i videojocs

Tal com diuen Labrador, Requesens i Halguera (2011) la personalitat juga un paper important en l'ús abusiu de les Noves Tecnologies, s'ha demostrat que augmenta la vulnerabilitat cap a l'addicció, així com la impulsivitat, la intolerància a estímuls i una forma ineficaç d'afrontar els problemes.

En alguns casos és la personalitat la que produeix l'addicció a les noves tecnologies, és a dir, augmenta la vulnerabilitat psicològica a les addiccions, aquest fet es pot donar en persones amb una timidesa excessiva, baixa autoestima, rebuig de la imatge corporal o un estil d'afrontament inadequat davant dificultats quotidianes (Odriozola, 2012).

Quan a l'afirmació que els videojocs afecten la personalitat de les persones Verdú (2007) contraposa la idea dient que:

Se sol responsabilitzar als videojocs de produir canvis en el caràcter dels seus jugadors, convertint-los amb subjectes aïllats, introvertits i desinteressats pel que ocorre al seu voltant, fins i tot en algunes ocasions s'assegura que seran víctimes de depressió i de tota classe de psicologies psiquiàtriques. Actualment es creu que la pràctica d'aquesta forma d'entreteniment no suposa variacions en el caràcter dels seus jugadors, l'únic tret de personalitat en què els jugadors de videojocs mostren diferències és en el de l'extraversió, on presenten un major nivell que els no jugadors, situació totalment oposada a la creença d'un possible aïllament. (p.250)

Pel que fa a la creença que els videojocs poden generar agressivitat i hostilitat, Chambers i Ascione (citats en Estallo, 1994) diuen que s'han proposat hipòtesis basades en la Teoria de la Catarsis (els videojocs prevenen l'agressivitat) i en la Teoria de l'Estimulació (els videojocs la generen). La teoria que s'ha demostrat més encertada és la de l'Estimulació, on diu que els videojocs de contingut més violent incrementen l'hostilitat i ansietat del jugador durant el temps posterior al joc.

Per tant, els videojocs influeixen negativament a la personalitat amb relació a violència i sexisme, ja que la majoria dels videojocs fomenten actituds violentes i agressives, les quals es repeteixen a la conducta dels nins i adolescents (Etxebarria, 1998). També afirma que els videojocs no tenen efectes negatius en referència a la socialització.

Les persones extravertides són sociables, actives i assertives. Aquestes busquen estimulació i interacció social, per aquest motiu es poden sentir més atretes pels videojocs violents, és a dir, l'extraversió sol estar relacionada positivament amb els videojocs violents (Chory i Goodboy, 2011). Així i tot, Bartholow et al. (2005) no van trobar associació entre l'extraversió i la freqüència de jugar a videojocs violents.

Les persones neuròtiques són ansioses, inestables emocionalment i amb baixa autoestima. Alguns estudis mostren que no hi ha relació entre neuroticisme i jugar a videojocs, encara que també s'espera que les persones més neuròtiques juguin a videojocs per diversió, per reduir la tensió, l'estrès i per relaxar-se (Chory i Goodboy, 2011). Bartholow et al. (2005) no van trobar relació entre neuroticisme i jugar a videojocs violents.

Les persones amables són empàtiques, no agressives i confiades i les persones responsables són poc impulsives, organitzades i amb autocontrol, en canvi, les persones psicòtiques són impulsives, hostils, egocèntriques i poc empàtiques. Les persones menys amables i responsables solen ser més psicòtiques. Les investigacions indiquen que el psicoticisme està associat a l'exposició a videojocs violents, en canvi, l'amabilitat i responsabilitat estan correlacionades negativament amb l'exposició a videojocs violents (Chory i Goodboy, 2011).

Les persones obertes són fantasioses, actives, sentimentals, imaginatives, curioses i originals. Les persones obertes juguen a videojocs per fantasia, per experimentar diferents mons i identitats. Articles suggereixen que ser obert a l'experiència està associat amb l'ús de videojocs violents (Chory i Goodboy, 2011).

Els resultats dels estudis realitzats per Chory i Goodbooy (2011) sobre la relació entre els videojocs violents i els 5 grans de la personalitat indiquen que hi ha un alt grau d'obertura a l'experiència en aquelles persones que juguen més freqüentment a videojocs violents, però baix en *amabilitat*. L'extraversió, el neuroticisme i la responsabilitat no estan correlacionats amb el temps que es passa jugant a videojocs violents. Els individus que més juguen a videojocs i de més violència són menys amables i neuròtics però més oberts i extravertits que aquells que més juguen a videojocs però els quals no són violents.

2. Objectius

a) Objectius generals

1. Definir el concepte de videojoc i conèixer les seves repercussions en el desenvolupament de l'infant.
2. Aprofundir en el concepte de la personalitat i en la concepció d'aquesta d'acord amb el Model dels Cinc Grans.
3. Explorar la idea que alguns videojocs estan associats amb alguns aspectes de la personalitat dels nins i nines.

b) Objectius específics

- 3.1. Investigar la influència del temps dedicat a videojocs sobre la personalitat.
- 3.2. Investigar la influència del tipus i modalitat de videojoc sobre la personalitat.
- 3.3. Investigar la influència del gènere i l'edat sobre les conductes relacionades amb els videojocs i sobre la personalitat.

c) Hipòtesis

Les hipòtesis plantejades d'acord amb els estudis realitzats prèviament sobre el tema dels videojocs i la personalitat (Model dels Cinc Grans) són:

1. L'exposició a videojocs violents està relacionada amb baixa amabilitat i alta obertura a l'experiència.
2. L'exposició a videojocs violents no es relaciona amb extraversió, neuroticisme i responsabilitat.
3. Els nins fan major ús dels videojocs violents que les nines.

3. Metodologia

L'estructura d'aquest treball de fi de grau va ser realitzada seguint les passes pròpies d'un treball empíric. Primer de tot es va triar el tema i es va justificar la tria d'aquest, i també van establir-se els objectius que es volien assolir amb el treball.

Seguidament, es va realitzar una recerca d'informació a partir de bases de dades fiables, com són Racó, Dialnet, *Google Scholar*, Catàleg Biblioteca UIB per tal d'elaborar un marc teòric que aportés informació sobre la temàtica dels videojocs, la personalitat, i les relacions entre aquests dos termes, per així poder oferir una visió àmplia del tema. D'aquestes bases de dades es van obtenir articles científics i llibres majoritàriament. Tots els documents i fonts de referència que es van utilitzar es van incloure a l'apartat de referències bibliogràfiques.

Una vegada havent tingut clars els objectius i feta la recerca d'informació sobre el tema es van establir les hipòtesis, basant-les en estudis duts a terme anteriorment sobre personalitat i videojocs violents, sobretot en l'estudi dut a terme per Chory i Goodboy (2011).

Per tal de verificar les hipòtesis i conèixer un poc més sobre la relació entre videojocs i personalitat es va elaborar una investigació quantitativa que va consistir a recollir dades utilitzant com a instrument de registre de la informació el qüestionari, en aquest cas anònim i dirigit a nins d'entre 9 i 13 anys.

Com diu Canales (2006, p.38):

La investigació quantitativa és una estratègia d'investigació que conceptualment delimita propietats dels seus subjectes d'estudi amb la finalitat d'assignar-los nombres a les magnituds, graus o tipus en què aquests les posseeixen i que utilitza procediments estadístics per resumir, manipular i associar aquests nombres.

Tal com explica Canales (2006) un qüestionari és un element d'investigació quantitatiu que consisteix en un conjunt de preguntes aplicades a un subjecte en un ordre determinat i on el subjecte pot respondre adequant les seves respostes a un espai restringit o a una sèrie de respostes que el mateix qüestionari ofereix. L'objectiu principal era analitzar el grau o la forma en què els subjectes enquestats posseïen determinades variables o conceptes d'interès.

L'objectiu principal era la recollida de dades per tal d'observar quina relació existia entre el videojoc, més concretament el de tipus violent, i la personalitat. A la Taula 5 es mostren les variables avaluades.

Taula 5. Variables avaluades en el qüestionari dirigit a nins i nines de 9 a 13 anys.

1. Nivell socioeconòmic
2. Edat i gènere
3. Juguen o no juguen a videojocs
4. Suports amb els quals juguen a videojocs
5. Freqüència de joc i hores durant la darrera setmana
6. Amb qui juguen
7. En què inverteixen el seu temps lliure
8. Videojocs preferits, nivell de violència i freqüència de joc
9. Personalitat del subjecte d'acord amb el BFI-10.

Nota: Taula elaboració pròpia

Participants

La mostra de participants estava formada per 142 alumnes (un 52% nines i un 48% nins com es pot observar a la Figura 1) amb edats compreses entre els 9 anys i els 13 anys. Aquests cursaven 4t, 5è i 6è d'Educació Primària i procedien de dues escoles diferents de Mallorca, el CEIP Joan Veny i Clar a Campos i el CEIP Blai Bonet a Santanyí. Es van passar els qüestionaris a nins i nines que prèviament els seus pares havien signat l'autorització i també es va comptar amb el consentiment de l'equip directiu dels dos centres.

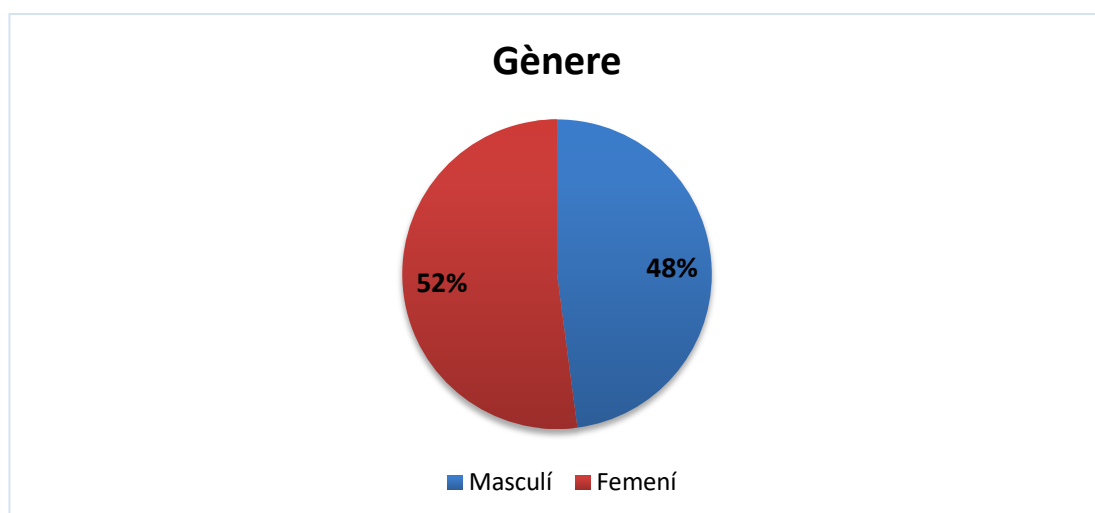


Figura 1. Gènere de la mostra del qüestionari.

Font: Elaboració pròpia.

La mitjana d'edat era de 10,2 anys amb un mínim de 9 anys i un màxim de 13 anys. El nivell socioeconòmic de les famílies dels nins i nines als quals se'ls va dur a terme l'estudi era mitjà majoritàriament, amb un 42% de nins i nines amb un alt nivell socioeconòmic familiar, un 4% amb baix nivell socioeconòmic i un 54% amb un nivell mitjà socioeconòmic com es pot veure a la Figura 2.

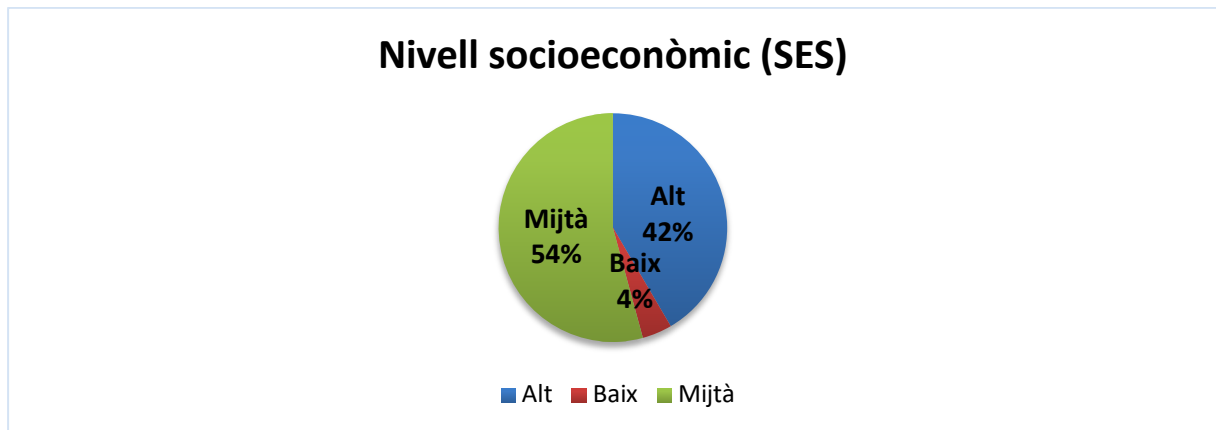


Figura 2. Nivell socioeconòmic de la mostra.

Font: Elaboració pròpia.

Instrument

El qüestionari (Annex 1) es va distribuir en tres parts. Una primera part de respostes tancades on els nins i nines van indicar l'edat, el sexe, si jugaven o no a videojocs i l'edat en què van començar. També se'ls demanava respondre a cinc preguntes per tal de conèixer el seu nivell socioeconòmic.

Entre la segona i tercera part hi havia 7 preguntes. Algunes eren preguntes tancades de resposta simple, altres preguntes tancades de resposta múltiple i hi havia una pregunta oberta a la segona part. Les 5 primeres preguntes únicament les havien de contestar si havien posat que jugaven a videojocs, en canvi les dues darreres s'havien de contestar tant si jugaven com si no jugaven a videojocs. A la pregunta de resposta oberta havien d'anotar els seus 5 videojocs preferits. Dues preguntes eren de resposta ordenada, on els participants podien mostrar el seu grau de conformitat/disconformitat (molt d'acord, molt en desacord, lleugerament d'acord), la freqüència de joc (mai, diverses vegades al mes, diverses vegades a la setmana) i el nivell de violència d'un videojoc (cap, un poc, bastant).

Per mesurar el nivell socioeconòmic del nin va ser usat el FAS (*Family Affluence Scale*). Aquesta escala així com expliquen Garcia-Marco et al. (2012) està composta per quatre preguntes: Tens la teva pròpia habitació? (No = 0, Sí = 1); Quants cotxes teniu la vostra família? (Cap = 0, 1 = 1, 2 = 2, >2 = 3); Quants ordinadors teniu a casa? (Cap = 0, 1 = 1, 2 = 2, >2 = 3); Tens internet a casa? (No = 0, Sí = 1). La puntuació final s'obté sumant les respostes de les preguntes (puntuació 0-8). Finalment, hi ha tres nivells: baix (0-2), mitjà (3-5) i alt (6-8).

L'antepenúltima pregunta estava basada amb el mètode d'Anderson i Dill's (2000) que mesura l'exposició al videojoc violent (puntuació VVE). Tal com s'explica a Bartholow, Sestir i Davis (2005) els participants havien de posar els 5 videojocs preferits i valorar el seu nivell de violència i la seva freqüència de joc. En el present estudi el nivell de violència es valorà amb una escala que anava d'1 (cap violència) a 5 (extremadament violent). Per altra banda, la freqüència de joc es valorava amb una escala que anava des d'1 (rarament) a 5 (normalment). Per cada joc preferit es calculà una puntuació de VVE (*Video game violence exposure*) i multiplicant la valoració de violència del joc per la freqüència de joc. Finalment, es calculà el valor mitjà de VVE dels jocs preferits de cada nin per obtenir un valor global individual de VVE. En algunes de les anàlisis es varen formar dos grups de participants a partir de la puntuació mitjana (4,2) en VVE així es va formar un grup d'alt VVE i un grup de baix VVE.

La darrera pregunta estava relacionada amb la personalitat. Es van valorar els cinc factors que componen el Model dels Cinc Grans de Costa i McRae. El Model dels Cinc Grans consisteix amb cinc factors de la personalitat amb els quals es podria descriure com és una persona: extraversió-introversió (si el nin és sociable, alegre, actiu), amabilitat-hostilitat (si el nin és empàtic, cooperatiu, solidari), persistència-falta de persistència (conformitat social i control de l'impuls), estabilitat-inestabilitat emocional (si el nin és ansiós, depressiu, amb baixa autoestima) i obertura-falta d'obertura a l'experiència (si són somniadors, aventurats, apassionats, sensibles; Torró, 2006).

Es va dur a terme utilitzant el test anomenat BFI-10 de Rammstedt i John (2006). Aquest test és una versió abreviada del *Big Five Inventory* (BFI-44), està basat en els 5 grans factors de la personalitat i compta amb 10 ítems. Ha estat elaborat en anglès i en alemany, i traduït al castellà en la seva versió de 44 ítems (Benet-Martínez i John, 1998). El BFI-10 (*Big Five Inventory-10*) consta de 2 ítems per escala representant els dos pols de cada factor de

personalitat. La suma dels dos ítems de cada escala indica el grau d'extraversió, amabilitat, neuroticisme, obertura a l'experiència i responsabilitat. Es suma l'ítem positiu més el negatiu, però al negatiu se li posa la puntuació contrària, en cas que el negatiu fos 1, se sumaria 5, ja que les respostes van de 1 (molt en desacord) a 5 (molt d'acord).

Per provar la seva validesa en nins de 9 a 13 anys fou tingut com a referència l'estudi de Müller et al. (2018) on va ser usat el BFI-10 en nins de 10 a 17 anys i amb el qual es va provar la seva funcionalitat en aquestes edats.

Procediment

En primer lloc, es va aplicar el qüestionari als subjectes seleccionats, és a dir, als alumnes de 4t, 5è i 6è que els seus pares havien firmat l'autorització prèviament. Es va aplicar el qüestionari de forma grupal i dins l'aula, contestant-lo de forma individual i va tenir una duració d'uns 15 minuts aproximadament.

Una vegada recollides les dades, es va dur a terme la seva correlació, codificació i anàlisi estadística de grups. Finalment, es van extreure i discutir els resultats obtinguts.

4. Resultats

A continuació es presenta una anàlisi de les dades recollides a partir dels qüestionaris que es van passar a 142 nins i nines d'entre 9 i 13 anys a l'escola CEIP Blai Bonet (Santanyí) i CEIP Joan Veny i Clar (Campos) amb l'objectiu de donar resposta a les hipòtesis plantejades anteriorment.

Dels 142 nins i nines, 117 van respondre que jugaven a videojocs i els 25 restants van respondre que no hi jugaven (Figura 3), es va veure que un gran percentatge de nins i nines jugaven a videojocs, concretament un 82%. La mitjana d'edat d'inici al videojoc era a 6,5 anys, amb un mínim de 3 anys i un màxim de 12 anys.

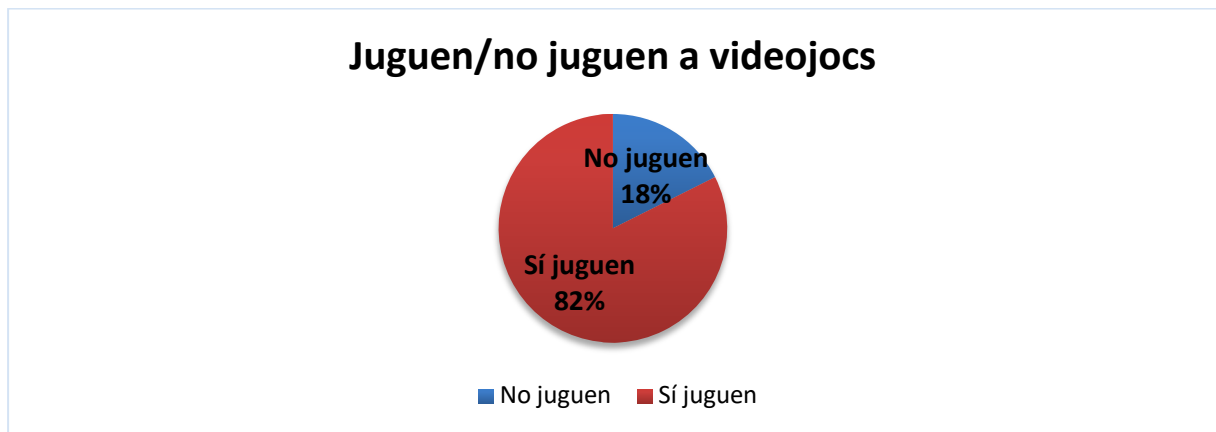


Figura 3. Nins i nines segons si juguen o no juguen a videojocs

Font: Elaboració Pròpia

Quan a la pregunta "Amb qui jugueu normalment a videojocs", 20 van respondre amb amics, 30 amb familiars, 17 en línia amb altres jugadors i 48 sols. La majoria hi jugaven sols, concretament un 42% com es pot observar a la Figura 4.

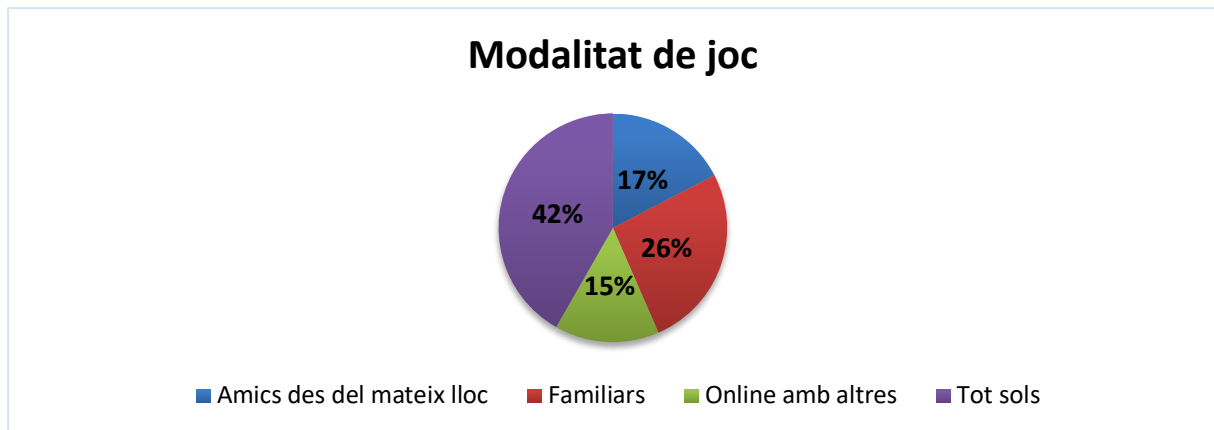


Figura 4. Modalitat de joc de la mostra.

Font: Elaboració pròpia

La figura 5 mostra la mitjana dels valors de VVE (exposició al videojoc violent) segons gènere (femení i masculí). Es va veure que hi havia una gran diferència estadísticament significativa entre nens i nines. Els nens tenien un valor molt més gran d'exposició a videojocs violents que les nines, és a dir, preferien jugar a videojocs més violents i hi jugaven durant més temps que les nines.

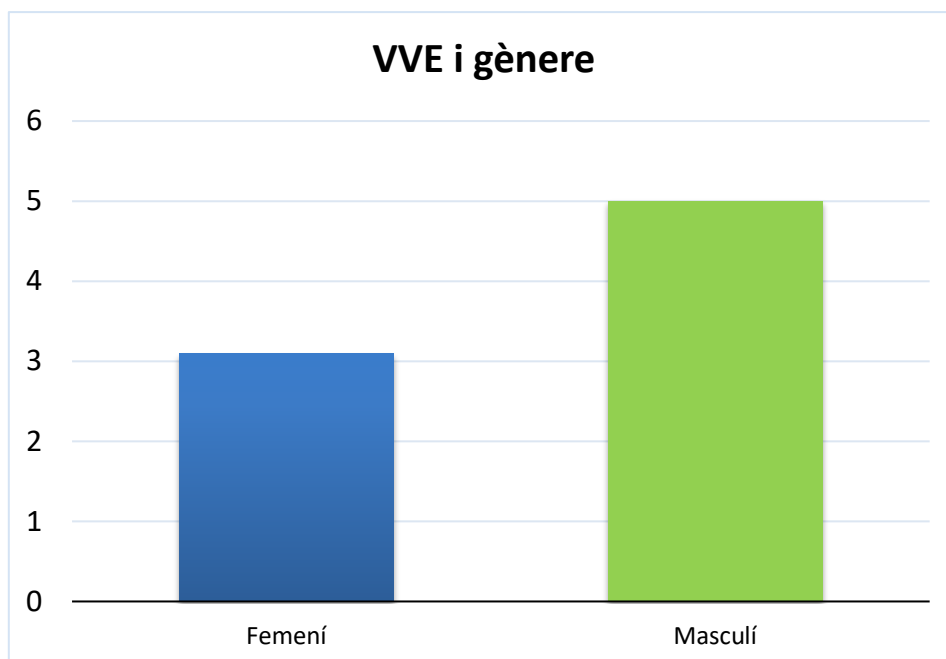


Figura 5. Associació entre exposició a videojocs violents i gènere.

Font: Elaboració pròpia

La Figura 6 mostra els valors dels 5 factors de la personalitat per als nins i nines amb un baix nivell de VVE (<4,2) i aquells que tenen un alt nivell de VVE (>4,2) sent el mínim 1,6 i el màxim 15,2. Es va observar que aquells nins i nines jugadors de videojocs que tenien una major exposició a videojocs violents tenien el valor de neuroticisme més alt, en canvi, aquells que tenien VVE més baix eren menys neuròtics. Així i tot, no era estadísticament significatiu. En els altres factors de la personalitat no es va veure quasi diferència segons el grau d'exposició als videojocs violents.

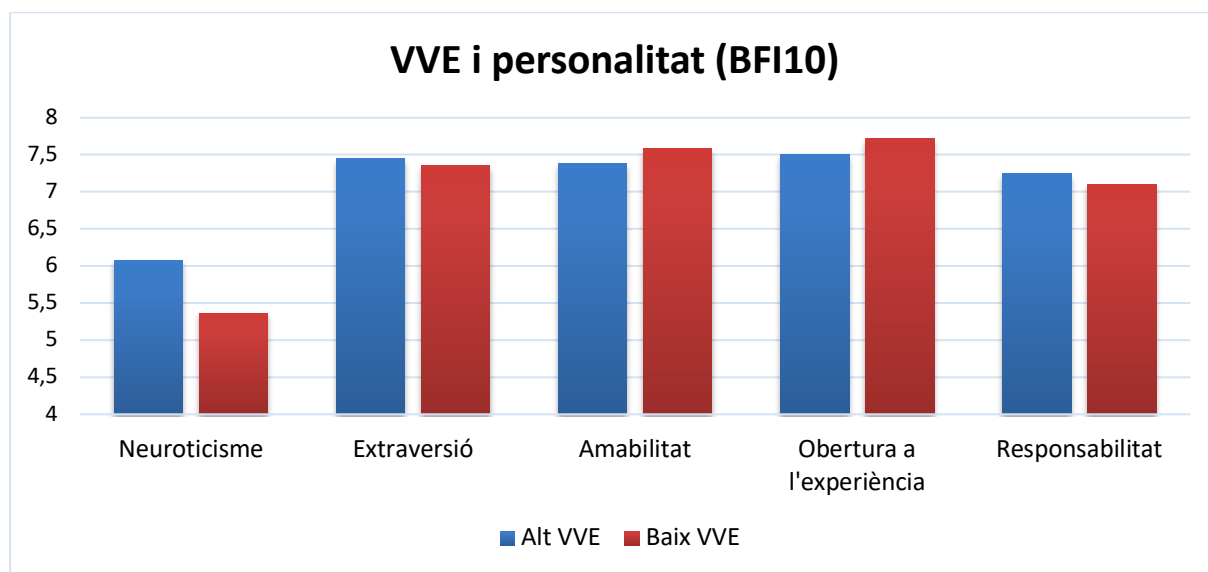


Figura 6. Associació entre personalitat (BFI-10) i VVE dels jugadors de videojoc.

Font: Elaboració pròpia.

Finalment, la Figura 7 mostra els valors dels 5 factors de la personalitat per als nins i nines amb un baix nivell de VVE (<4,2) i aquells que tenen un alt nivell de VVE (>4,2) sent el mínim 1,6 i el màxim 15,2 en funció del temps que fa que juguen a videojocs. Es va dividir amb alt temps jugant (4 anys o més) i baix temps jugant (menys de 4 anys). L'únic factor amb un resultat estadísticament significatiu va ser el d'*amabilitat*, on es podia veure que les persones menys amables eren aquelles que feia més temps que jugaven a videojocs d'alt contingut violent. També s'observava una diferència no significativa quan a neuroticisme, el grau de neuroticisme era un poc més alt en aquelles persones que feia més temps que estaven exposades a videojocs d'alt contingut violent.

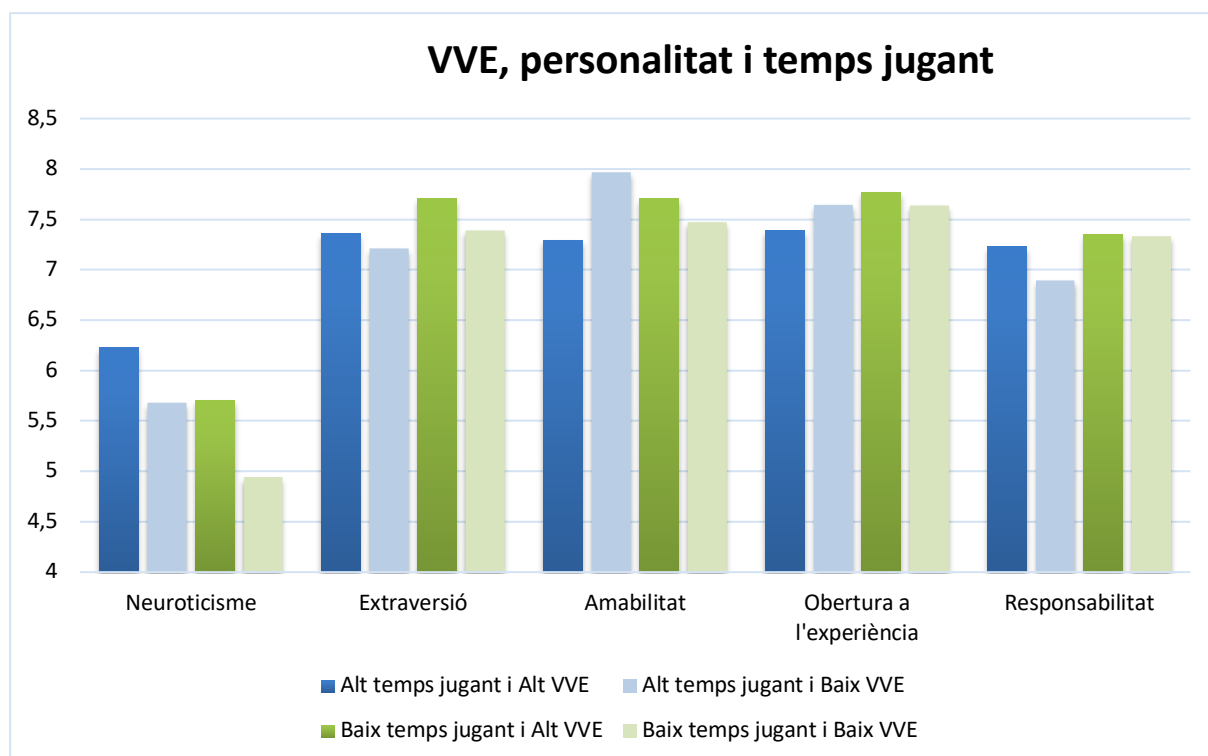


Figura 7. VVE, personalitat i temps jugant.

Font: Elaboració pròpia.

Es va observar una correlació inversa estadísticament significativa, és a dir, probabilitat d'error inferior al 5% ($p < .05$) i moderada, concretament de -0.37 (Taula 6) entre el valor de VVE i el factor de la personalitat *amabilitat* en aquelles persones que feia més temps que jugaven a videojocs (>4 anys). Això indicava que aquells infants que duïen més de 4 anys jugant a videojocs, l'exposició a videojocs violents mesurada amb l'índex VVE es relacionava amb valors baixos del factor de la personalitat *amabilitat*. En els altres factors no es va observar una correlació significativa.

Taula 6. Coeficient de correlació de Pearson entre personalitat i VVE en funció del temps jugant

Molt de temps (>4 anys) + VVE			
	Coeficient de correlació	n	p
BFI Neuroticisme	0,15	59	0,26
BFI Extraversió	0,06	59	0,65
BFI Amabilitat	-0,37	59	0
BFI Obertura a l'experiència	-0,03	59	0,85
BFI Responsabilitat	0,19	59	0,16
Poc temps (<4 anys) + VVE			
	Coeficient de correlació	n	p
BFI Neuroticisme	0,14	53	0,31
BFI Extraversió	0,04	53	0,78
BFI Amabilitat	0,12	53	0,4
BFI Obertura a l'experiència	-0,03	53	0,81
BFI Responsabilitat	-0,05	53	0,72

Nota: Elaboració pròpia

5. Discussió dels resultats

La primera hipòtesi deia: “L’exposició a videojocs violents està relacionada amb baixa amabilitat i alta obertura a l’experiència.” Aquesta hipòtesi s’ha complert parcialment. L’estudi que es va dur a terme indicava que en l’únic factor que s’havia observat una connexió era amb el d’*amabilitat*, en canvi, amb el d’obertura a l’experiència no s’observava connexió amb l’exposició a videojocs violents.

Només es va veure una associació entre baixa amabilitat i exposició a videojocs violents en les persones que feia més de quatre anys que jugaven a videojocs violents. En aquelles persones que feia menys de quatre anys, no s’observava cap classe de relació significativa. Aquests resultats van confirmar que perquè l’exposició a videojocs violents fos relacionada amb la personalitat era necessari dur un cert temps jugant a videojocs.

Tal com s’explica a CPUISC (2012) com més temps passen davant la pantalla, menys temps dediquen a activitats essencials per al desenvolupament i aprenentatge, aquest fet podria causar la falta d’amabilitat, ja que els nins es passen molt de temps davant la pantalla i no els permetria desenvolupar el factor de l’*amabilitat*, el qual es basa amb la qualitat de les interaccions que una persona prefereix.

Díez (2007) després d'una anàlisi de més de 250 videojocs estableix que els valors que més predominen en ells són la venjança, la competitivitat, la força per aconseguir els objectius, i quasi no es promou la cooperació, l'empatia i l'atenció al dèbil. Les persones amables són cooperatives, servicials, compassives, en canvi aquelles menys amables són agressives, competitives, venjatives i egoistes. Aquestes característiques coincideixen amb els valors que promouen els videojocs. Per tant, el contingut dels videojocs, sobretot dels videojocs violents estan relacionats amb el factor d'*amabilitat*, ja que potencien els trets característics d'una persona menys amable.

No es va observar relació entre l'exposició a videojocs violents i el factor de la personalitat "obertura a l'experiència" tal com es preveia a la Hipòtesi 1. Tal com expliquen Chory i Goodboy (2011) les persones obertes són fantasioses, actives, sentimentals, imaginatives, curioses i originals, es creu que les persones obertes juguen a videojocs per fantasia, per experimentar diferents mons i identitats. El fet que les persones obertes siguin curioses i vulguin experimentar nous mons podria fer que se sentin atretes pels videojocs però durant un període curt de temps, ja que sempre tindrien ganes d'explorar altres mons. A més a més, la curiositat una vegada hagin jugat potser ja no la senten i se'ls desperta curiositat per altres coses. En aquest estudi es va tenir en compte el factor del temps, per aquest motiu potser no es va trobar relació entre obertura a l'experiència i videojocs violents.

La segona hipòtesi deia: "L'exposició a videojocs violents no es relaciona amb extraversió, neuroticisme i responsabilitat." Es va dur a terme una correlació entre l'exposició a videojocs violents (VVE) i els diferents factors de la personalitat en funció del temps que duien jugant.

Els resultats indicaven que els alumnes que feia més temps que jugaven a videojocs violents eren més neuròtics que aquells que feia menys temps que jugaven a videojocs violents, així i tot, no es va poder afirmar com a cert, ja que la correlació no era de probabilitat d'error inferior al 5%.

A més a més, també pareix que el neuroticisme depèn del nivell de VVE, ja que els resultats mostren un nivell més alt de neuroticisme en aquells amb un alt nivell de VVE (>4,2) tant si duen baix temps jugant com si duen un alt temps jugant a videojocs. Així i tot aquells que duen un llarg temps jugant i tenen un alt nivell de VVE són els que tenen el neuroticisme més alt. Encara que es puguin apreciar aquestes diferències, no són significatives. Per tant, la segona hipòtesi es confirma, ja que els resultats van indicar que no hi havia una correlació significativa entre exposició a videojocs violents i extraversió, neuroticisme i responsabilitat.

Odrizola (2012) diu que en alguns casos és la personalitat la que produeix l'addicció a les noves tecnologies i que aquest fet es podia donar en persones amb una timidesa excessiva, baixa autoestima, rebuig de la imatge corporal o un estil d'afrontament inadequat davant dificultats quotidianes, és a dir, a persones amb un cert grau de neuroticisme. En canvi, alguns estudis mostren que no hi ha relació entre neuroticisme i jugar a videojocs violents, com per exemple l'estudi dut a terme per Bartholow et al. (2005). Bartholow et al. es refereix concretament als videojocs violents, així i tot en els estudis de Bartholow et al. van utilitzar-se estudiants universitaris de sexe masculí d'Amèrica del Nord. Cal tenir en compte l'edat, així com les diferències culturals entre dos llocs completament distints, de diferents continents.

Tal com diu Odrizola, les persones amb un cert grau de neuroticisme tendeixen a ser més addictes a les noves tecnologies, dins les quals podem incloure els videojocs violents, encara que a l'estudi no sortís un resultat estadísticament significatiu, sí que es va observar que el factor de la personalitat "neuroticisme" era més alt en aquelles persones que havien estat jugant a videojocs violents durant un període llarg de temps (més de 4 anys). Tal vegada, si la mostra hagués estat més gran, s'hauria pogut observar un resultat significatiu.

Podem afirmar però no amb total convicció els resultats de l'estudi dut a terme per Chory i Goodboy (2015) on afirmen que el neuroticisme no està relacionat amb el temps que es passa jugant a videojocs violents.

La tercera hipòtesi diu que: "Els nins fan major ús de videojocs violents que les nines." Aquesta hipòtesi també s'ha confirmat. Després de fer les mitjanes es va observar una diferència estadísticament significativa entre nins i nines i els videojocs violents. Els nins jugaven més a videojocs violents que les nines. Tal com explica Etxeberria (1998) hi ha estereotips quan a figures masculines i femenines, les figures femenines apareixen amb menor proporció, i quan ho fan són representades en actituds passives, dominades o secundàries, mentre que el gènere masculí està més representat, en actituds més actives i dominadores. Es concep la violència com a exclusiva per als homes per ser exercida contra ells mateixos o contra les dones (Vaca i Romero, 2007). Aquest aspecte no fa més que representar o confirmar els patrons socials que durant tota la història s'han anat transmetent, assignant el rol bèl·lic, violent i actiu al gènere masculí. Aquest fet pot donar que les nines no se sentin tan atretes per aquests tipus de videojocs, ja que quasi no se'ls dona protagonisme en ells i no es veuen representades.

5.1. Limitacions

Com a qualsevol investigació, aquest estudi ha tingut limitacions. Primer de tot, l'estudi s'ha dut a terme amb una mostra relativament gran de 142 persones, encara que aquests nins i nines formaven part de dues escoles pertanyents a dues poblacions molt properes entre elles. Per falta de temps no es va dur a terme amb més escoles i de localitats més allunyades. Això pot produir que el fet d'estar a una zona propera i de formar part de la mateixa escola les respostes siguin molt semblants, així i tot hi ha hagut gran varietat de respostes.

Segon, el test per mesurar l'exposició a videojocs violents (VVE) demanava als nins i nines que anotessin els seus 5 videojocs preferits i que valoressin segons la seva opinió el nivell de violència de cada videojoc i la freqüència en què jugaven. El fet que ells mateixos possessin el nivell de violència ha fet que en alguns casos puntuessin jocs molt violents amb un menor nivell de violència o al contrari, jocs poc violents, amb un alt nivell de violència, ja que era segons la seva pròpia percepció. Tal vegada si s'hagués disposat de més temps, s'hauria pogut comprovar el nivell de violència dels videojocs a partir del codi PEGI i elaborar un valor de VVE usant els videojocs favorits dels nins i nines, la freqüència en què juguen i canviar la seva percepció del nivell de violència per al nombre PEGI de cada videojoc. Seria una forma més objectiva de mesurar-ho, així i tot, també és important conèixer la percepció que té cada nin a l'hora de valorar el nivell de violència dels videojocs, perquè potser fa que responguin o actuïn d'una manera o una altra davant aquests.

Tercer, el qüestionari constava d'un gran nombre de preguntes, així i tot, s'han plantejat tres hipòtesis amb les quals no ha estat necessari analitzar totes les respostes, únicament s'han tingut en compte les respostes d'algunes preguntes. En un futur, potser es podrien elaborar noves hipòtesis i a partir de les respostes del qüestionari comprovar-les, ja que es podria extreure encara molta més informació a partir dels qüestionaris contestats pels nins i nines.

Quart, aquest estudi ha estat centrat amb els videojocs violents majoritàriament, és a dir, no s'ha analitzat quasi la relació entre els videojocs en general i la personalitat, ja que la majoria de les nostres hipòtesis estaven centrades únicament en aquelles persones jugadores de videojocs violents. Així i tot, també s'han elaborat alguns resultats relacionats amb els videojocs en general, encara que aquests han estat minoritaris i no s'ha aprofundit en ells.

Finalment, s'ha estudiat l'associació entre la personalitat i els videojocs violents, és a dir, si existeix algun tipus de relació entre les persones jugadores de videojocs violents i la personalitat. S'ha comprovat que si existeix una relació entre aquests dos aspectes, encara que no en tots els factors de la personalitat, únicament en un. El que no s'ha pogut afirmar és si són els videojocs els que influeixen en la personalitat dels nins o si el fet de tenir un tipus de personalitat fa que aquests tinguin més tendència a jugar a videojocs violents. Per saber-ho, s'hauria de fer un altre tipus d'estudi el qual no s'ha realitzat.

5.2. Conclusions

Després d'analitzar el qüestionari, s'ha confirmat la hipòtesi que els alumnes que han estat durant un cert temps exposats a videojocs violents són menys amables, és a dir, posseeixen trets com competitivitat, manca de cooperació, d'empatia i manca d'atenció al dèbil. A més a més, els resultats també indiquen que un 82% dels nins i nines els quals van respondre el qüestionari, són jugadors de videojocs. El fet que un tant per cent elevat d'alumnes juguin a videojocs i que aquells que han estat jugant a videojocs violents durant un període de temps llarg (més de quatre anys) són menys amables fa necessari que les escoles es plantegin prendre mesures i actuacions que compensin aquestes alteracions en la personalitat dels nins, concretament en el factor *amabilitat*, ja que interfereix negativament en la seva socialització i conseqüentment aprenentatges.

Aquest fet es podria compensar des de l'escola potenciant dinàmiques per cohesionar el grup, per afavorir la inclusió i sobretot treballar mitjançant l'aprenentatge cooperatiu.

Actualment la tendència educativa dins l'àmbit de l'Educació Primària valora i potencia el treball cooperatiu com a eina d'aprenentatge entre iguals. Tal com expliquen Duran i Blanch (2008) les dimensions de l'aprenentatge cooperatiu són:

1. Interdependència positiva. L'èxit de cada membre de l'equip va lligat a l'èxit de tot l'equip.
2. Interacció cara a cara. Maximitzar les oportunitats d'interacció entre els membres de l'equip, de manera que es generin dinàmiques d'ajuda, suport i ànim.
3. Responsabilitat individual. Cada membre de l'equip s'ha de mantenir actiu i fer aportacions al grup.
4. Ensenyament deliberat d'habilitats socials. S'ha d'aprendre a treballar en equip.

5. Autoreflexió de l'equip. Prendre decisions d'ajuda i millora per a les properes ocasions.

Crec en la importància del treball entre iguals per millorar la cooperació, l'empatia, reduir la competitivitat i ajudar-se entre ells. D'aquesta manera podríem contrarestar la manca d'amabilitat en aquells nins jugadors de videojocs violents i millorar els seus aprenentatges educatius.

La capacitat de tots els alumnes d'aprendre a treballar cooperativament amb els altres és la pedra clau per construir i mantenir matrimonis, famílies, carreres i amistats estables:

Ser capaç de realitzar habilitats tècniques com llegir, parlar, escoltar, escriure, calcular i resoldre problemes és una cosa valuosa però de poca utilitat si la persona no pot aplicar aquestes habilitats en una interacció cooperativa amb les altres persones a la feina, a la família i als entorns comunitaris (Johanson i Johanson, 1997, p.62).

També s'ha confirmat la hipòtesi que els nins juguen més a videojocs violents que les nines. El fet que els nins juguin més a videojocs violents que les nines, s'ha vist que no té a veure amb la personalitat, ja que les anàlisis dels resultats no donaven cap correlació significativa entre personalitat, videojocs violents i gènere. Basant-me amb els estudis d'Etxeberría i Vaca i Romero duu a pensar que el fet que els nins es decantin més pels videojocs violents que les nines no és qüestió del tipus de personalitat, sinó dels estereotips que encara perduren dins la societat i dins el món dels videojocs. Des de l'escola cal promoure valors i lluitar contra els estereotips de gènere, ja que encara perduren a la societat i en el món dels videojocs, amb els quals s'ha vist que una gran majoria d'infants hi juguen.

En conclusió, des de l'escola es poden oferir diferents solucions i propostes per contrarestar la baixa *amabilitat* dels infants jugadors de videojocs, i des d'aquesta podem aprofitar per treballar-ho a partir de diferents estratègies com per exemple el treball cooperatiu, el qual s'ha proposat en aquest estudi, i no sols a partir de recomanacions orals i xerrades que avisen dels possibles efectes desfavorables dels videojocs violents.

6. Referències bibliogràfiques

- Aareseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, 7, 4-14.
- Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (2011). El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers. Recuperat de http://www.aevi.org.es/pdf/EstilodeVidayvaloresdelosjugadoresdevideojuegos_resumenpresentacion.pdf
- Asociación Española de Videojuegos (2014). Padres y videojuegos hoy. Recuperat de <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Padres-y-Videojuegos-Hoy.pdf>
- Balardi, F. E. (2001). Videojuegos y educación. *Education in the knowledge society (EKS)*, 2(1).
- Bartholow, B., Sestir, M. i Davis, E. (2005). Correlates and Consequences of Exposure to Video Game Violence: Hostile Personality, Empathy, and Aggressive Behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31, 1573-1586. <https://doi.org/10.1177/0146167205277205>
- Benet-Martínez, V. i John, O. (1998). Los Cinco Grandes Across Cultures and Ethnic Groups: Multitrait Multimethod Analyses of the Big Five in Spanish and English. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75, 729-750.
- Blaszczynski, A. (2006). Internet Use: In Search of an Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 7-9.
- Campaña Por Una Infancia Sin Comerciales (2012). *Ante el dilema de la pantalla: Los niños pequeños, la tecnología y la educación temprana*. Boston: Alianza Para La Infancia.
- Canales, M. (Ed.). (2006). *Metodologías de investigación social*. Santiago de Chile: LOM ediciones.
- Castell, P. (2003). Televisión, videojuegos y ordenador: uso y abuso. *GRINDOPE (eds.)*, 30, 285-299.
- Chory, R. i Goodboy, A. (2011). Is Basic Personality Related to Violent and Non-Violent Video Game Play and Preferences? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 191-198. DOI: 10.1089/cyber.2010.0076
- Cloninger, S. (2003). *Teorías de la personalidad*. Pearson Educación, México.
- Díez, E. J. (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. *Revista de Educación*, 342, 127-146.
- Duran, D. i Blanch, S. (2008). L'aprenentatge cooperatiu com a estratègia instructiva per a la inclusió. *Suports*, 12, 4-12.
- Estallo, J.A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6, 181-190.

- Etxebarria, F. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar, 10*, 171-180.
- García-Marco, L. et al. (2012). Socioeconomic Status and Bone Mass in Spanish Adolescents. The HELENA Study. *Journal of Adolescent Health, 50*, 484-490.
- Göllner, Roberts, Damian, et al. (2017). Whose “Storm and Stress” Is It? Parent and Child Reports of Personality Development in the Transition to Early Adolescence. *Journal of Personality, 85*(3), 376-387. <https://doi.org/10.1111/jopy.12246>
- Hampson, S. E., Andrews, J. A., Barckley, M., & Peterson, M. (2007). Trait stability and continuity in childhood: Relating sociability and hostility to the Five-Factor model of personality. *Journal of Research in Personality, 41*(3), 507-523.
- Instituto Nacional de Estadística (2018). Tiempo libre diario frente a una pantalla según sexo y grupo de edad. Población de 1 a 14 años. Recuperat de <https://www.ine.es/jaxi/Tabla.htm?path=/t15/p419/a2017/p06/10/&file=05001.px&L=0>
- Isidoro, A. I. i Berciano, V. (2016). Consumo de videojuegos y su influencia en adolescentes. *Psicología y Educación: Presente y Futuro*, Asociación Científica de Psicología y Educación, Alicante, 1501-1509.
- Jiménez-Albiar et al. (2012). Diferencias de sexo, características de personalidad y afrontamiento en el uso de internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia. *Salud y Drogas, 12*, 57-78.
- John, O.P. i Srivastava, S. (1999). The Big-Five Trait Taxonomy: History, Measurement, and Theoretical Perspectives. En L. Pervin and O.P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research*. New York: Guilford.
- Johnson, R. i Johnson, D. (1997). Una visió global de l’aprenentatge cooperatiu. *Suports, 1*, 54-64.
- Labrador, F.J., Requesens A. i Helguera, M. (2011). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Madrid: Fundación Gaudium.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos*. Ediciones Morata.
- Lluís, J. (2002). Personalidad: esbozo de una teoría integradora. *Psicothema, 14* (4), 693-701.
- Marqués, P. (2001). Los videojuegos. *Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de educación, UAB*. Recuperat de: <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm>
- Montaño Sinisterra, M., Palacios Cruz, J., i Gantiva, C. (2009). Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición. *Psychologia. Avances de la disciplina, 3* (2), 81-107.
- Müller, K. et al. (2018). Insights Into Aspects Behind Internet-Related Disorders in Adolescents: The Interplay of Personality and Symptoms of Adjustment Disorders. *Journal of Adolescent Health, 62*, 234-240.

- Rammstedt, B. i John, O.P. (2007). Measuring personality in one minute or less: A 10-item short version of the Big Five Inventory in English and German. *Journal of Research in Personality*, 41, 203-212.
- Odrizola, E.E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 37, 435-448.
- Pan European Game Information. *Dos niveles de información como guía: las etiquetas de edad PEGI*. Recuperat de <https://pegi.info/es>
- Pérez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (Tesi Doctoral). Departament de Comunicació. Universitat Pompeu Fabra.
- Polaino-Lorente, A., Truffino, J. C., i del Pozo Armentia, A. (2003). *Fundamentos de psicología de la personalidad*. Ediciones Rialp.
- Sanchez, R. i Ledesma, R. (2007). Los cinco grandes factores: cómo entender la personalidad y como evaluarla. *Conocimiento para la transformación. Serie Investigación y Desarrollo*". Mar del Plata: Ediciones Universidad Atlántida Argentina.
- Ter Laak, J. (1996). Las cinco grandes dimensiones de la personalidad. *Revista de Psicología*, 14(2), 129-181.
- Torró, I. (2006). *Desenvolupament psicològic en els cinc factors de la personalitat* (Tesi Doctoral). Departament de Psicologia Evolutiva y de la Educación. Universitat de València.
- Vaca, P. i Romero, D. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta Colombiana de Psicología*, 10, 35-48.
- Verdú, R. M. (2007). *Videojuegos, cultura y jóvenes*. In *Comunicación e xuventude: Actas do Foro Internacional* (pp. 247-262).
- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de uso elevado en la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9, 109-122.
- Wolf, M. J., i Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, (4). Recuperat de: <https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/257329>
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38, 25-32.

7. Anexos

Annex 1

CUESTIONARIO VIDEOJUEGOS Y PERSONALIDAD

Haz una cruz en la respuesta correcta para ti. Escribe tu edad y la edad en que empezaste a jugar a videojuegos.

EDAD		¿Tienes tu propia habitación?	Sí	No		
GÉNERO (Marca con una cruz en el recuadro)	Masculino <input type="checkbox"/>	¿Tienes internet en casa?	Sí	No		
	Femenino <input type="checkbox"/>	¿Juegas a videojuegos?	Sí	No		
		¿Cuántos coches tenéis en casa?	Ninguno	1	2	3 o más
		¿Cuántos ordenadores tenéis en casa?	Ninguno	1	2	3 o más
		¿A que edad empezaste a jugar a videojuegos?				

En el caso de que hayas puesto que sí juegas a videojuegos, contesta todas las preguntas. Si has puesto que no, pasa directamente a las preguntas 6 y 7:

1. Marca con una cruz los soportes en dónde juegas. Puedes marcar más de uno.

Ordenador Tablet Móvil Play/Wii/Xbox/Nintendo Otros

2. ¿Con qué frecuencia juegas a videojuegos? Marca con una cruz una sola respuesta.

Diariamente Varias veces a la semana Alguna vez a la semana

Varias veces al mes Alguna vez al mes

3. Durante la última semana (incluidos fines de semana) cuantas horas has jugado a videojuegos. Marca con una cruz una sola respuesta.

Menos de 1 hora De 1 a 5 horas De 5 a 10 horas

De 10 a 15 horas Más de 15 horas

4. ¿Cuándo juegas a videojuegos, normalmente, con quién juegas? Marca con una cruz una sola respuesta.

Solo Con amigos en el mismo lugar Con familiares

Con otros online

5. Indica **cinco** videojuegos favoritos y valora con una cruz el nivel de violencia y el tiempo que dedicas a ellos.

Videojuegos favoritos	Nivel de violencia				Frecuencia de juego			
	Ninguno	Un poco	Bastante	Mucho	Nunca	Varias veces al mes	Varias veces a la semana	Diariamente
Ordena del videojuego que más te gusta al que menos.								

Contesta a las siguientes preguntas tanto si has puesto que juegas a videojuegos como si no:

6. ¿Qué haces durante tu tiempo libre? Puedes marcar más de una opción.

- Mirar la televisión
 Jugar a videojuegos
 Practicar deporte
 Estar con amigos
 Leer
 Otras actividades

7. Las siguientes frases te describen con más o menos precisión. Por ejemplo, ¿estás de acuerdo en que eres alguien “reservado”? Por favor, marca con una cruz cada una de las siguientes afirmaciones indicando hasta qué punto estás de acuerdo o en desacuerdo en cómo eres.

Me veo a mí mismo como alguien que....

	Muy en desacuerdo	Ligeramente en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ligeramente de acuerdo	Muy de acuerdo
Es reservado.					
Es generalmente confiado.					
Tiende a ser flojo, vago.					
Es calmado, controla bien el estrés.					
Tiene pocos intereses artísticos.					
Es extrovertido, sociable.					
Tiende a ser criticón.					
Es minucioso en el trabajo.					
Se pone nervioso con facilidad.					
Tiene una imaginación activa.					

Por favor, revisa que has puesto una sola cruz para cada una de las oraciones.