



DIMENSIONES DE PERSONALIDAD ASOCIADAS A ADICCIONES TECNOLÓGICAS

Aramburú, E.A.

Luque, L.E.

Facultad de Psicología

UNC

Adicciones Comportamentales

- Suponen la realización de un comportamiento que **generalmente no es perjudicial** para la persona que la ejecuta
- Incluyen comportamientos inherentes al ser humano → no pueden impedirse
- Se reconocen como «adictivos» porque se realizan de manera excesiva e inadecuada
- Algunos autores sugieren hablar de *conductas* o *usos problemáticos* o *compulsivos*

Adicciones tecnológicas

Implicación excesiva del hombre con la máquina
(Griffiths, 1995).

- Adicción al teléfono (móvil)
- Tele-adicción
- **Adicción a internet**
- *Adicción a las computadoras*
- Adicción a los videojuegos
- **Otros dispositivos TIC**

Uso problemático
de Tecnologías
o
Adicción a la
Tecnología

PERSONALIDAD

Eysenck (1985)

- Una organización más o menos estable y duradera del carácter, temperamento, intelecto y físico de la persona que determina su adaptación única al ambiente.
- Carácter: conducta conativa
- Temperamento: conducta afectiva
- Intelecto: conducta cognitiva
- Físico: configuración corporal y neuroendocrina.

Los rasgos son «factores disposicionales» que determinan nuestra conducta regular y persistentemente en muchos tipos de situaciones diferentes

ESTABILIDAD EMOCIONAL vs NEUROTICISMO

Estabilidad Emocional:

- estable
- tranquilo
- imperturbable

Neuroticismo

- insomnio
- tensión
- cambios de humor
- intranquilidad
- irritabilidad
- baja autoestima
- dependencia de los otros

EXTRAVERSIÓN vs INTROVERSIÓN

Extraversión

- sociabilidad
- impulsividad
- actividad
- despreocupación
- gusto por la vida
- bromista
- aventurero
- gusta de fiestas
- anhela excitación
- optimista

Introversión

- reservadas
- se dejan condicionar
- aprenden más rápidamente
- tienen miedos
- tienen ansiedad
- discretos
- con reacciones de evitación
- disfruta con lo que hace solo
- planea acciones
- pesimista
- gusta de leer
- vida ordenada

REALISMO vs PSICOTICISMO

Realismo

- adaptado a la realidad

Psicoticismo

- creativo
- no empática
- desagradable
- antisocial
- frío
- egocéntrico
- inhumano
- insensible
- impulsivo
- inmovible

Materiales y Métodos

- Estudio: descriptivo, transversal de enfoque cuantitativo
- 300 personas (54,7%) del sexo femenino, de 16 a 60 años de edad usuario al menos de 3 dispositivos tecnológicos.
- Se entregaron test autoadministrados:
 - EPQ-RA mide las tres dimensiones propuestas por Eynsenck y también sinceridad. Versión adaptada en argentina (Squillance, Janeiro & Shmidt, 2014)
 - Escala de Dependencia Psicológica de Tecnologías (Luque, Aramburú & Gomez) → evalúa cinco factores de primer orden y dos de segundo orden (dependencia tecnológica y ansiedad tecnológica)

Resultados

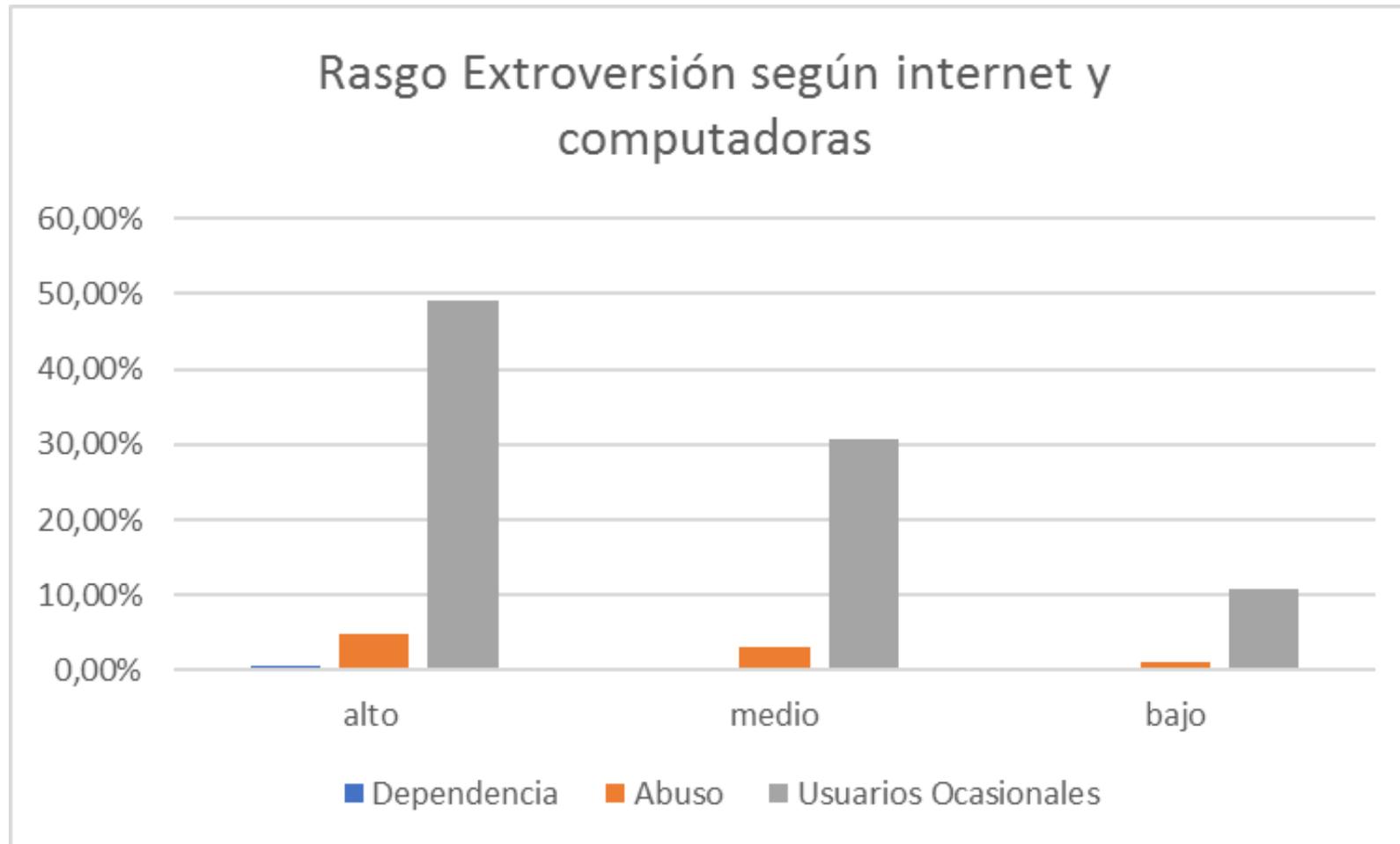
- Sinceridad: 23,7% de la muestra puntuó bajo
- Diferencias estadísticamente significativas entre: Rasgo de personalidad psicótico y edades (nativo: $\mu=2,55$ y digitales $\mu=2,83$) Sig. Bilateral: 0,005

Rasgos de personalidad y Patrones de uso

		Videojuegos				
		Dependencia	Abuso	Usu.Ocasionales	Total	Sig. Aprox. Tau-bde kendal
Psicoticismos	Alto	0,00%	0,30%	2,70%	3,00%	0,05
	Medio	1,00%	2,70%	32,00%	35,70%	0,05
	Bajo	1,70%	8,70%	51,00%	61,30%	0,05
TOTAL		2,70%	11,70%	85,70%	100,00%	

Rasgos de personalidad y patrones de uso: 51% de usuarios ocasionales de videojuegos, tiene rasgos psicóticos bajos. Existe relación moderada entre ambas

Rasgos extrovertidos según internet y computadoras



Discusión

Rasgo Psicótico y
Rango Etario (nativos
digitales: 16 a 36.
Inmigrantes digitales:
mayores de 36)



Coincide con Eysenck cuando
investigo Argentino e Ingleses entre
15 y 25 años. El joven argentino
presenta un mayor numero de
conductas psicoticas

Correlación moderada
entre dimensión
psicótica y patrón de
uso de videojuegos



Esto puede ser a que el patrón de uso
problemático de videojuegos lleva al sujeto a
tener antisociales, poco empáticos e
impersonales. Asociado a lo que propone
Eysenck (Schmidt, 2010) para rasgos psicóticos.
Difiere con lo obtenido por Martí (1994) que
encontró correlación entre dimensión
extroversión y videojuegos.



Teléfono móvil y dimensiones de personalidad se asocian al uso patológico del dispositivo



Todas las dimensiones se asocian al uso patológico. Coincide con lo propuesto por Takao et al(2009). Habría que realizar una muestra superior para especificar rasgos adictivos como propone Ehrenberg, Juckes, Wuite y Walsh(2008). Hay que considerar que no es importante el teléfono móvil sino la incorporación de contenidos de internet lo que condiciona el uso (Griffiths, 2012)

Cada vez más estudios que aluden a trastornos psicológicos y problemas conductuales asociado al uso abusivo de TIC.

No se encontró evidencia sobre la relación entre el uso problemático de TIC y el rasgo extroversión (sociales, vivaces, activos, buscadores.)

→ continuar estudiando este tema.