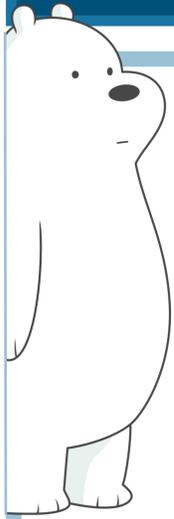


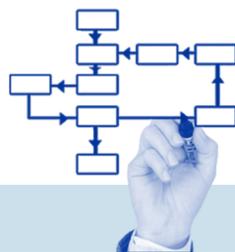
Efectos de la personalidad en la identificación de contenidos emocionales por medios gestuales

Carlos Eñez^a & Roberto Aguirre^a
^a Línea de Investigación: Mente Acción y Lenguaje (MAL)



Un reto importante en la explicación de la actividad cognitiva humana y la conducta que en ella se soporta está en entender la variabilidad individual caracterizada por constructos psicológicos como la personalidad. Así mismo, en la comunicación lingüística hay un componente gestual que canaliza de modo automático contenidos y estados emocionales. En este contexto, las emociones cumplen un papel fundamental en la regulación de los estados internos del individuo. El objetivo de este estudio será evaluar la capacidad de la producción gestual para observar el efecto de los rasgos de personalidad en vivencia emocionales. En materia de emociones, la literatura sugiere importantes diferencias conductuales y cognitivas respecto a la positividad o negatividad de las valencias emocionales. Estos valores suelen corresponder a componentes cognitivos de bajo nivel, mientras la personalidad es un constructo no cognitivo que implica procesos cognitivos de alto y bajo nivel. Por lo tanto, se busca observar el efecto de los rasgos de personalidad en la vivencialidad emocional, a través de una tarea experimental en el cual los participantes tendrán que auto informar estados emocionales.

Método & procedimiento



Materiales y muestra

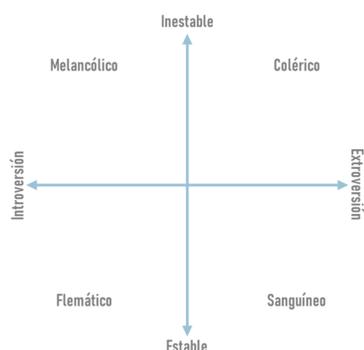
Se estima una población 40 participantes por condición de personalidad. Materiales: Se utilizarán 5 videos, de 3 minutos cada uno. Cada video presentará una situación que evoca una emoción y uno neutro. Los videos serán previamente controlados con un procedimiento de evaluación de 20 participantes no experimentales.

El estudio cuenta con dos tareas: El inventario de personalidad de Eysenck autoadministrado en línea y una tarea experimental en laboratorio.

Aplicación del inventario de personalidad de Eysenck

Este inventario pretende, a través de 56 preguntas dicotómicas, ser explicativo y causal, pues determina las bases biológicas de las dimensiones y las confirma experimentalmente. Según este modelo, son tres dimensiones cardinales independientes de la personalidad:

- Neuroticismo;
- Extraversión;
- Psicoticismo.



La aplicación del inventario será en línea

Laboratorio

El participante generará un identificador al culminar el inventario.

Posterior, debe dirigirse al laboratorio donde se le presentará 5 estímulos audiovisuales; fragmentos filmográficos con contenido emocional explícito. Este contenido estará clasificado según el modelo de emociones básicas de Jack, R. (2014) el cual contemplará 4 condiciones emocionales y se adicionará una neutra. Las emociones serán las siguientes:



Alegría



Tristeza

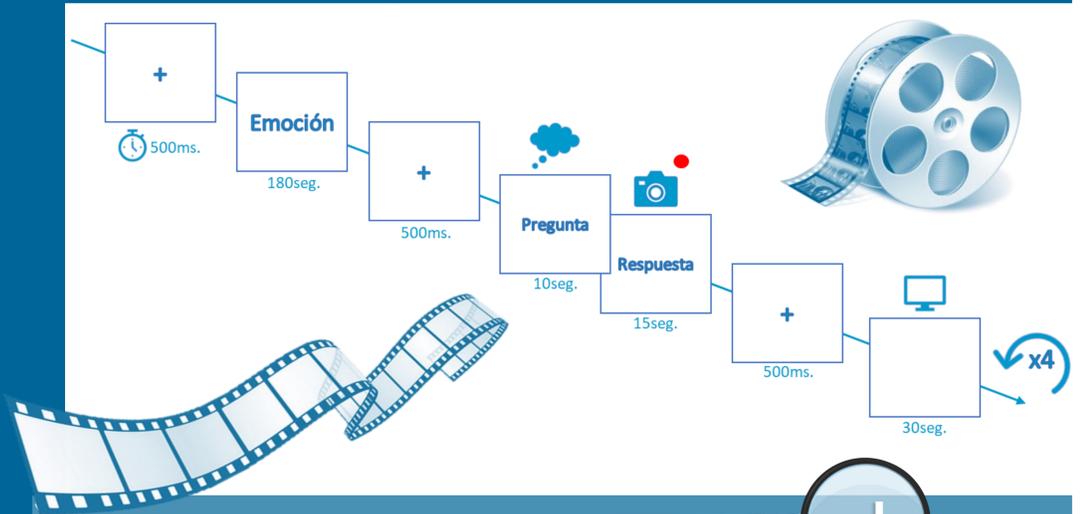


Miedo



Ira

Secuencia de presentación de estímulos en laboratorio



Importante

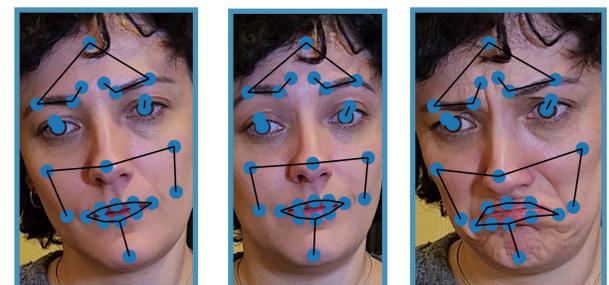
Con el fin de analizar las respuestas de la expresión facial que acompañan al habla, antes del despliegue emocional que supone el contenido de los videos, el rostro de los participantes será grabado (bajo su consentimiento) tras la proyección de cada video.

Vía al análisis de datos

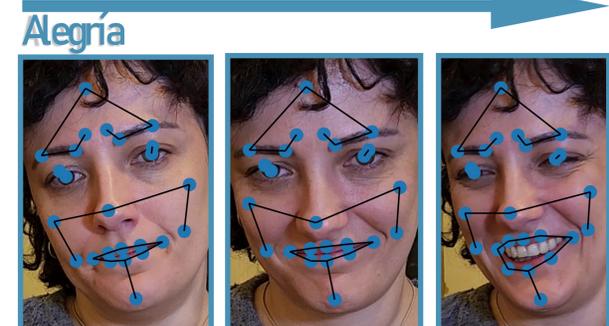


Luego del recolectado los datos, se procederá a su análisis. Se aplicará un modelo de aprendizaje automático en redes neuronales el cual se prevé arroje los ejes y marcas necesarias para evaluar los diferentes puntos de la cara del participante que muestran cambios ante los estímulos presentados. Este resultado se contrastará con los resultados del inventario de personalidad aplicado previamente.

Rastreo de movimiento facial por punto



Tristeza



Alegría



DeepLabCut: a software package for animal pose estimation

Resultados esperados

- Se espera que las emociones con alta activación presentarán mayor riqueza gestual.
- Se prevé que la personalidad afectará a la riqueza gestual más que a la temporalidad de su presentación.
- Se estima que las emociones con alta activación afectarán en mayor medida la respuesta gestual en perfiles de personalidad neurótica-inestables que en el resto de perfiles.

Referencias

Cloninger, S. C. (2003). *Theories of personality: Understanding persons*. Pearson.

Ekman, P., & Friesen, W. V. (2017). *Unmasking the face: A guide to recognizing emotions from facial expressions*. Malor Books.

Eysenck, H. J., & Eysenck, S. B. G. (2001). *Cuestionario revisado de Personalidad de Eysenck*.

Jack, R. E., Garrod, O. G. B., & Schyns, P. G. (2014). Dynamic facial expressions of emotion transmit an evolving hierarchy of signals over time. *Current Biology: CB*, 24(2), 187-192. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2013.11.064>

Kendon, A., & Müller, C. (2001). Introducing GESTURE. *Gesture (Amsterdam, Netherlands)*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.1075/gest.1.1.01ken>

Mathis Labs, A. A. M. (n.d.). *DeepLabCut, a software package for animal pose estimation*.

Panksepp, J. (1998). *Affective neuroscience: The foundations of human and animal emotions*. Oxford University Press.

