

Identificación de consistencias interactivas idiosincrásicas mediante el juego matemático “El dilema del prisionero”: reporte preliminar

*Identifying idiosyncratic interactive consistencies
within the math game “The prisoner’s dilemma”:
A preliminary report*

Jorge Borja Castañeda¹ y Marcelino Arias Sandí²

RESUMEN

El objetivo de este trabajo fue explorar la conveniencia de las categorías de cooperación y no cooperación para identificar y definir consistencias interactivas desde una perspectiva interconductual en el campo de la salud, así como examinar la pertinencia del juego matemático llamado “dilema del prisionero” como procedimiento para evaluar eventuales consistencias interactivas. En un nivel meramente descriptivo, los resultados muestran que el procedimiento parece ser sensible para identificar consistencias interactivas de manera muy clara en algunos participantes.

Palabras clave: Consistencia interactiva; Cooperación; Dilema del prisionero; Estilos interactivos.

ABSTRACT

The aim of the present study was to explore the convenience of using categories such as cooperation and non-cooperation to identify and define interactive consistencies, from an inter-behavioral perspective, in the health field. The study also aimed at examining the relevance of the mathematical game “The prisoner’s dilemma” as a method to evaluate such interactive consistencies. Data show, at a descriptive level, that the procedure appears to be clearly sensitive for the identification of interactive consistencies, as shown by some participants.

Key words: Interactive consistency; Cooperation; Prisoner’s dilemma; Interactive styles.

INTRODUCCIÓN

El concepto de personalidad atañe a la comprensión de aquello que nos hace únicos, diferentes a los demás, aunque parecidos en algunos aspectos. Este conocimiento se ha revelado de particular importancia, por ejemplo, en las investigaciones e intervenciones en el campo de la salud (Barra, 2004; Dávila, Piña y Sánchez-Sosa, 2008; Matus y Barra, 2013).

¹ Programa de Doctorado en Psicología, Instituto de Investigaciones Psicológicas de la Universidad Veracruzana, Dr. Luis Castelazo Ayala s/n, Col. Industrial Ánimas, 91190 Xalapa, Ver., México, tel. (228)841-89-00, ext. 13913, correo electrónico: jborja@psicom.uson.mx. Artículo recibido el 3 de noviembre de 2014 y aceptado el 6 de mayo de 2015.

² Facultad de Filosofía de la Universidad Veracruzana, Francisco Moreno y Ezequiel Alatríste, Col. Ferrer Guardia, 91020 Xalapa, Ver., México, tel. (228)833-41-64, correo electrónico: ariasandi@gmail.com.

La necesidad de adecuar los procedimientos genéricos a las peculiaridades de las personas con las que se trabaja obligó a los investigadores en el campo de la salud a prestar atención al mencionado concepto, pues un método genérico es correcto solo lo si se enfoca en el individuo adecuado a tal procedimiento.

Sin embargo, las teorías de la personalidad son tipologías clasificatorias (cf. Montañó, Palacios y Gantiva, 2009). Allport (1970a, 1970b), Bandura y Locke (2003) y Eysenck (1987) constituyen unos ejemplos. Pero “no tiene sentido formular clasificaciones de la personalidad en tanto tal, pues, en principio, hay tantas personalidades como personas o procesos de individuación psicológica” (Ribes, 2009, p. 146).

En todos los casos, y al margen de las variadas definiciones, la personalidad se entiende como una causa del comportamiento, aunque la existencia de ésta (extroversión/introversión, por ejemplo) se infiera de la observación del comportamiento mismo, que pretende ser explicado por la personalidad descrita, lo que genera definiciones circulares (Ryle, 1949/1984). El concepto de personalidad no es pues útil usado de ese modo.

Por lo anterior, entre otras razones, Ribes (1990a, 2009) propone el concepto de estilos interactivos, a los que define como “modos consistentes de comportamiento en el tiempo y frente a diversas estructuras contingenciales, que poseen una organización peculiar en cada individuo” (Ribes, 1990a, p. 234).

Dos conceptos, a su vez, sustentan el de estilos interactivos: los de interacción y de estructura o arreglo contingencial.

La interacción (o interconducta) hace referencia a la propiedad de afectación recíproca entre un organismo y algún objeto o evento en el ambiente, de tal forma que la función psicológica se define a partir del tipo de interacción ocurrida en ese campo. Desde esta perspectiva, no se postula que el objeto estimulante cause algo en el organismo, ni que el organismo cause un cambio en el ambiente, sino que respuesta (organismo) y estímulo (objeto) no se pueden definir funcionalmente el uno sin el otro.

Por su parte, una estructura o arreglo contingencial (situación en la que ocurre el comportamiento) constituye siempre un conjunto de con-

tingencias o relaciones condicionales entre las acciones de un individuo y las de otros individuos y de los objetos potencial y actualmente efectivos. Por ello, “siempre que se haga referencia a una situación, desde la perspectiva psicológica, lo haremos señalando su naturaleza contingencial” (Ribes, 1990a, p. 26).

Estos arreglos contingenciales pueden identificarse por sus propiedades fisicoquímicas, ecológicas y convencionales o lingüísticas .

Como tendencia conductual, entonces, un modo interactivo está constituido por dos aspectos esenciales: la estructura de la situación en la que suelen ocurrir los comportamientos consistentemente mostrados, y la forma o modo peculiar de interactuar con la situación por parte de un individuo. Por lo mismo, no existe una tipología de estilos interactivos con las que un individuo se identifique a priori, sino que el estilo de alguien en particular se define a posteriori. Lo que sí se puede describir de antemano son los arreglos contingenciales que permiten la evaluación, cuyos procedimientos están basados en la literatura experimental; por ejemplo, tolerancia a la frustración o a la ambigüedad, flexibilidad al cambio, curiosidad, tendencia al riesgo, impulsividad o dependencia de señales, entre otros (Ribes, 1990b). De ahí que una misma persona muestre tantos estilos interactivos como arreglos contingenciales deba enfrentar.

El concepto de estilo interactivo satisface tres criterios que permite entender a la personalidad como una categoría disposicional (no como un proceso interno que causa comportamientos), esto es, como una condición histórica identificable como tendencia de interacción; no describe comportamientos como ocurrencias singulares sino conjuntos de comportamiento pasados o presentes. Estos criterios son, a saber: *a)* permite describir un modo interactivo idiosincrásico; *b)* permite entender que ese modo se ha configurado históricamente, y *c)* permite predecir tendencias interactivas particulares en condiciones específicas y descriptibles.

De acuerdo con Ribes (1990b), cualquier arreglo contingencial para evaluar un estilo interactivo no debe implicar la interacción de un individuo con otro o con consecuencias que involucren valores socialmente definidos, es decir, la organización o arreglo contingencial de la situación debe ser socialmente neutro. De igual manera, ese arre-

glo debe ser abierto, o sea, que no establezca un criterio de logro, pues la tarea no demanda resolver ningún problema. Esto se comprende mejor si se considera que, como categoría disposicional, los estilos interactivos deben distinguirse de otros términos disposicionales: los motivos y las competencias. Todos ellos se refieren a propensiones del comportamiento configuradas históricamente.

Los motivos, dice Ribes (1990b) “se refieren a tendencias de comportamiento que se manifiestan como opciones y preferencias frente a los objetos y eventos de la situación” (p. 239). En este caso, la situación involucra consecuencias socialmente valoradas o definidas, como cuando se habla de gustos o preferencias.

Las competencias, por su parte, “son conceptos que se refieren a capacidades, es decir, a acciones que producen resultados o logros específicos en situaciones en las que se requiere de alguna destreza o habilidad específica para alcanzar dichos logros. [Tienen que ver con] problemas por resolver o resultados por producir” (Ribes, 1990b, p. 239). Se trata de arreglos contingenciales cerrados puesto que implican un criterio de logro para la solución de algún problema.

Estos tres tipos de propensiones, como categorías disposicionales, no existen como reacciones separadas sino que son dimensiones no observables directamente, por lo que su evaluación o modificación en el laboratorio o en la cotidianidad requiere procedimientos muy específicos. Un mismo comportamiento puede evaluarse como una competencia que implica una preferencia o motivo, pero en ambas evaluaciones puede haber una situación socialmente definida. Este no es el caso de los estilos interactivos, que demandan una situación socialmente neutra para evaluarse, pero que también haga evidente el carácter histórico de la interacción. En las evaluaciones de motivos y competencias, los estilos interactivos quedan encubiertos, por decirlo así, pues “las variables situacionales hacen aparecer [los cambios conductuales] como variabilidad entre sujetos y no como consistencias interactivas claramente identificables” (Ribes, 1990b, p. 241).

Esta restricción para la evaluación de los estilos interactivos ha dado lugar a ingeniosos procedimientos llevados a cabo por Santacreu y García

(2000), Contreras (2005), Hernández, Lozano, Pei-Chun y Santacreu (2009), Fuentes (2011) y Valle y Rodríguez (2012) para eliminar los aspectos sociales de la situación en que se identifica y evalúa un estilo particular. Debido a este criterio, los estudios involucran normalmente a una sola persona, un instrumento y una tarea que no implica elección ni solución de problemas. Sin embargo, estas preparaciones experimentales, al precaverse de usar tareas con contexto social, no representan, quizá, las situaciones en las que cotidianamente las personas expresan sus estilos interactivos. No es lo mismo mostrar un estilo perseverante con una actividad mediada por una computadora (a sabiendas, además, de que la tarea no requiere una solución), a exhibir ese mismo estilo ante otra persona en situaciones en que otras propensiones pudieran estar involucradas.

Por esto mismo, en este trabajo se usó un procedimiento que enfatizó la interacción social, sin olvidar por ello que los aspectos situacionales podrían oscurecer los históricos; dicho de otra manera, las competencias y las preferencias implícitas en el procedimiento podrían hacer difícil la identificación de los estilos interactivos involucrados. No obstante, la elección de un arreglo contingencial distinto a los usados en otras investigaciones, al igual que de un procedimiento que involucrara a muchas personas, tal vez permitiese identificar las propensiones situacionalmente inducidas y las históricamente configuradas. El objetivo de este trabajo fue justamente explorar la conveniencia de las categorías de cooperación y no cooperación para identificar y definir consistencias interactivas, así como examinar la pertinencia del juego matemático denominado “dilema del prisionero” (Poundstone, 1955; Neumann y Morgenstein, 1964) como procedimiento para evaluar tales consistencias interactivas si las hubiera.

Este juego matemático ha sido empleado como instrumento para la investigación en la psicología, aunque con propósitos distintos a los señalados aquí (véanse, por ejemplo, Gómez, González y Cardona, 1976; Tejada, Perrilla, Serrato y Reyes, 2004).

Aunque hay variaciones del modelo, su planteamiento básico es el siguiente: La policía arresta a dos sospechosos, pero no hay pruebas suficientes para condenarlos, así que los separan para que no

puedan comunicarse entre sí. La policía los visita en sus respectivas celdas y les ofrece el mismo trato. Si uno de ellos confiesa y su cómplice no, este último será condenado a una pena total de diez años, mientras que el primero será liberado. Si el primero calla y el cómplice confiesa, aquél recibirá esa pena y será el cómplice quien salga libre. Si ambos confiesan, serán condenados a seis años, pero si no lo hacen, serán encerrados durante seis meses por un cargo menor. El Cuadro 1 muestra las posibilidades de respuesta y sus consecuencias.

Cuadro 1. Posibilidades de respuesta y consecuencias.

| | Tú confiesas | Tú lo niegas |
|-------------|---|--|
| Él confiesa | Ambos son condenados a 6 años. | Él sale libre y tú eres condenado a 10 años. |
| Él lo niega | Él es condenado a 10 años y tú sales libre. | Ambos son condenados a 6 meses. |

MÉTODO

Participantes

Participaron ocho estudiantes universitarios: cuatro hombres y cuatro mujeres, todos ellos voluntarios que respondieron a una invitación para participar en una investigación sobre cooperación. Dichos participantes se seleccionaron con base en dos criterios: los primeros que se presentaran, y que la cantidad de mujeres fuese igual que la de los hombres. También participaron como asistentes cuatro becarios que se encargaron del registro de respuestas y entrega de fichas a los participantes.

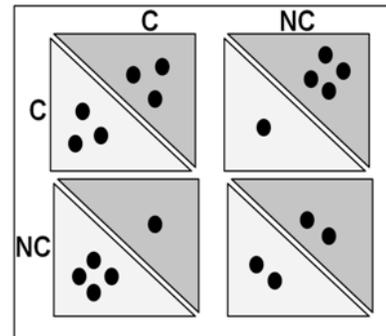
Escenario experimental

Se utilizó un salón de juntas, de aproximadamente 5 x 7 metros, no expuesto a ruidos o interrupciones. Al centro del mismo se agruparon varias mesas, de tal modo que formaran una gran mesa rectangular, alrededor de la cual se sentaron todos los participantes sin que pudieran interactuar entre ellos mientras estuviera en curso la investigación.

Instrumentos

Se empleó un tablero de doble vista en el que se ilustran los resultados posibles de sus interacciones en una adaptación del mencionado juego matemático. Cada cara del tablero mostraba los puntos que pudieran obtenerse como producto de la conjunción de sus comportamientos individuales de cooperación o no cooperación. La Figura 1 muestra una cara del tablero (los colores originales usados fueron azul y rojo).

Figura 1. El dilema del prisionero.



Se utilizó asimismo una hoja de registro en la que se asentaban los números y nombres asignados a cada pareja, la fase correspondiente, el número del ensayo, las elecciones hechas con las tarjetas y, al final del ensayo, el número de puntos o fichas obtenidos por los jugadores.

Diseño

La investigación, dividida en dos fases, se llevó a cabo en un solo día. En cualquiera de esas fases hubo veinte oportunidades de respuesta para cada pareja de participantes, de tal modo que cualquier persona participante, al interactuar sucesivamente con una de siete parejas (siete ensayos por fase), tuvo al final de cada fase 140 oportunidades por fase para responder “C” (cooperación) o “NC” (no cooperación). La diferencia entre las dos fases estribó en la cantidad de fichas obtenidas. En la primera fase, se otorgaron las fichas de acuerdo con el siguiente criterio: cooperar y cooperar, tres puntos para cada miembro de la pareja; cooperar y no

cooperar, un punto para el que cooperaba y cuatro para el que no cooperaba; no cooperar y no cooperar, dos puntos para cada uno de ellos. En la segunda fase, las fichas se dieron así: cooperar y cooperar, dos puntos para cada miembro de la pareja; cooperar y no cooperar, ningún punto para el que cooperaba y tres para el que no lo hacía; no cooperar y no cooperar, un punto para cada uno de ellos. En otras palabras, se restó un punto a todas las posibilidades de respuesta.

Procedimiento

Se proyectó a los participantes una presentación en Power Point ilustrando el tablero, las tarjetas que se iban a usar y los movimientos que podían hacer con ellas. A continuación, los participantes se sentaron frente a frente, teniendo entre ellos el tablero de doble cara con los diagramas. A cada uno de ellos se le entregaron dos pequeños cartones con las letras C y NC, y se les leyeron las siguientes instrucciones:

“1. Esto es un juego en el que pueden ganar un número X de fichas dependiendo de la manera en que respondan.

2. A lo largo de cada ensayo, existen veinte oportunidades para responder con cada pareja.

3. Se trata de que en cada oportunidad tomen la decisión de cooperar o no cooperar.

4. Las tarjetas que tienen a su lado muestran las letras C y NC, que significan cooperar y no cooperar, respectivamente.

5. Cuando lo indique el coordinador del juego, cada uno de ustedes moverá hacia adelante la tarjeta de su elección y la retirará inmediatamente cuando reciban las fichas.

6. Ninguno de ustedes podrá ver qué tarjeta movió su compañero, sino que sabrán cuál fue la elegida por el otro a partir del resultado obtenido, o sea, por el número de fichas que el coordinador del juego les entregue a cada uno.

7. Enfrente de ustedes hay un tablero que muestra las posibles combinaciones de respuesta y las fichas que pueden obtener como resultado de la combinación de sus elecciones.

8. Una opción es la de que ambos cooperen, esto es, que ambos muevan las tarjetas con la letra C. Si este es el caso, obtendrán tres fichas cada uno.

9. Otra posibilidad es la de que ambos muevan tarjetas NC. Si así fuera, cada uno de ustedes recibirá dos fichas.

10. Una opción más es la de que uno elija C y el otro elija NC. Si este fuera el caso, entonces el que optó por la tarjeta C obtendrá una ficha; en cambio, el que eligió la tarjeta NC recibirá cuatro fichas.

11. Al finalizar cada ensayo, se rotarán de acuerdo con los turnos previamente fijados, de tal modo que las parejas cambiarán a lo largo del estudio.

12. Al final cada ensayo, el número de fichas obtenidas por cada uno de ustedes dependerá de las combinaciones de respuesta dadas en cada una de las veinte oportunidades.

13. Se les pide, por favor, que eviten cualquier comentario entre ustedes respecto de sus elecciones hasta que finalice el estudio.

14. Al final, obtendrán la información pertinente sobre el objetivo de la investigación y su sustento teórico. Gracias por participar”.

RESULTADOS

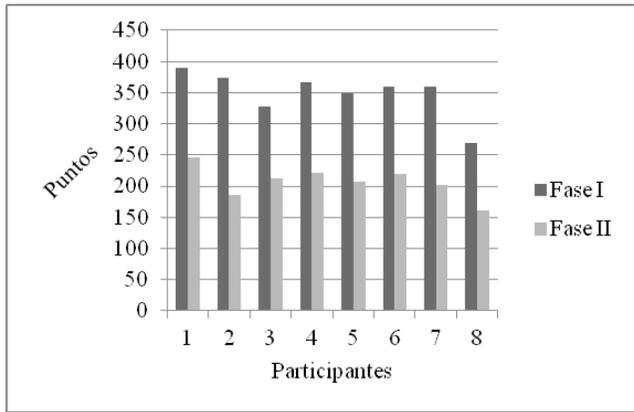
Los resultados que se presentan aquí tienen un carácter descriptivo preliminar. Se trata de la primera aproximación para identificar tendencias de comportamiento que muestren alguna clase de consistencia y que, por lo tanto, sean eventualmente útiles para el estudio de estilos interactivos en situaciones socialmente mediadas.

Toda vez que lo que se analizan son las tendencias individuales de respuesta, hay en las gráficas mostradas un énfasis en la identificación de la ejecución de cada participante.

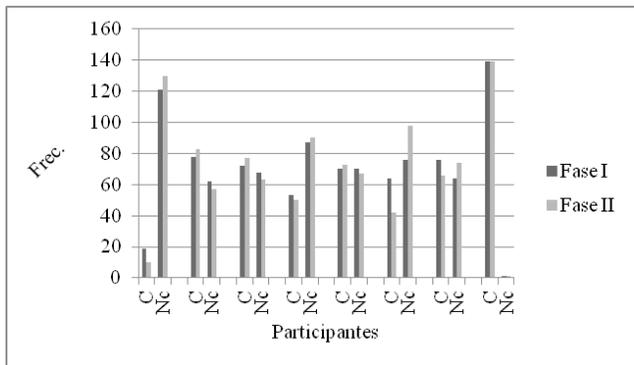
En la Gráfica 1 se muestran las diferencias, fase a fase, de los puntos obtenidos por los participantes.

La Gráfica 3 permite comparar las veces (frecuencia) que cada participante cooperó y las que no lo hizo durante las dos fases.

Gráfica 1. Diferencias de fase a fase de los puntos obtenidos por los participantes.

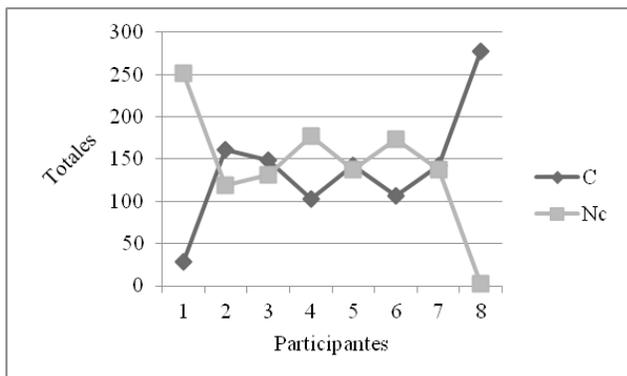


Gráfica 3. Veces que los participantes cooperaron (C) o no (NC).



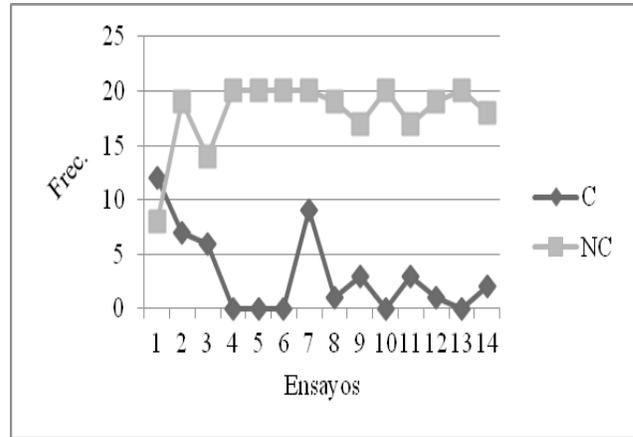
Aunque las figuras presentan imágenes “en espejo”, resulta conveniente hacerlo así con el fin de subrayar visualmente la interacción de C y NC a lo largo de los ensayos, es decir, el trabajo con cada una de las parejas. La Gráfica 4 muestra los totales de respuestas de cooperación y no cooperación en cada uno de los participantes.

Gráfica 4. Totales de respuestas de cooperación y no cooperación en cada uno de los participantes.

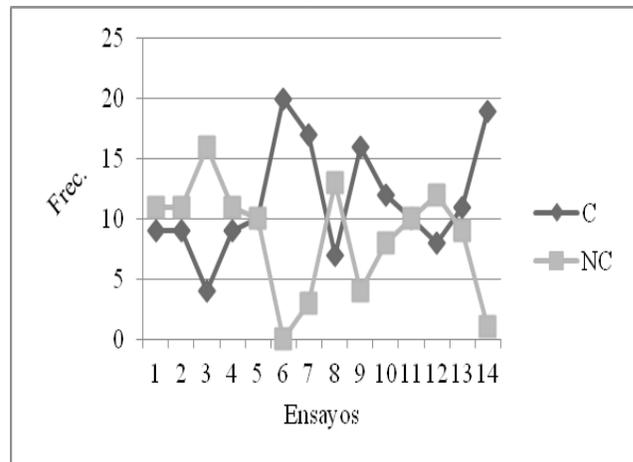


Las gráficas siguientes (5-12) comparan la ejecución (frecuencia) de cada participante con sus parejas, en catorce ensayos, siete de la primera fase y siete de la segunda.

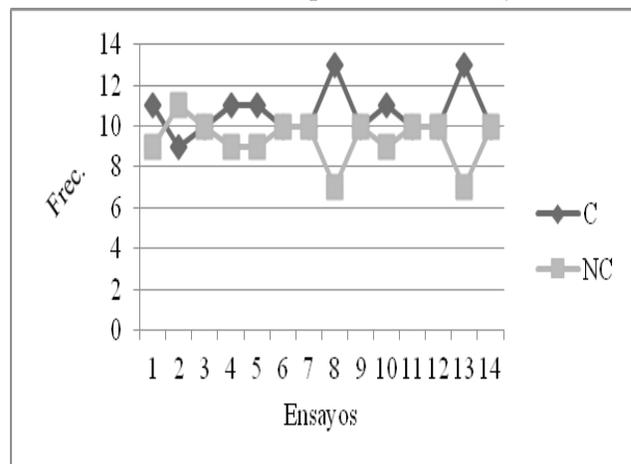
Gráfica 5. Participante 1. Fases 1 y 2.



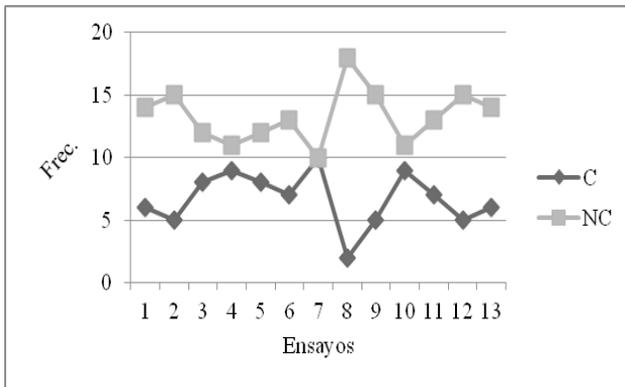
Gráfica 6. Participante 2. Fases 1 y 2.



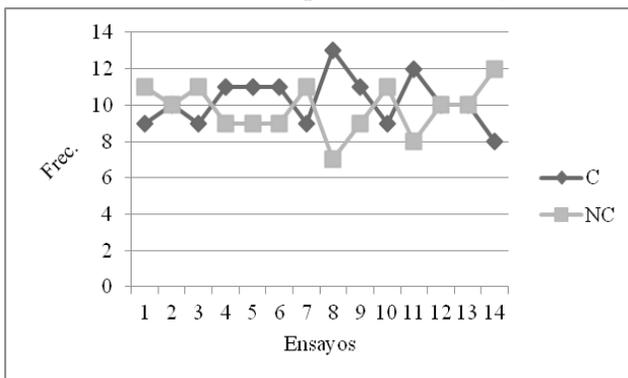
Gráfica 7. Participante 3. Fases 1 y 2.



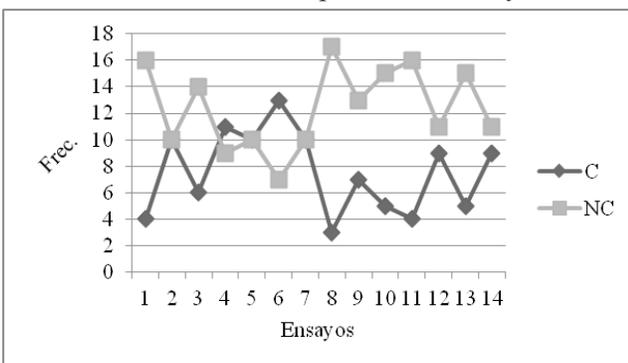
Gráfica 8. Participante 4. Fases 1 y 2.



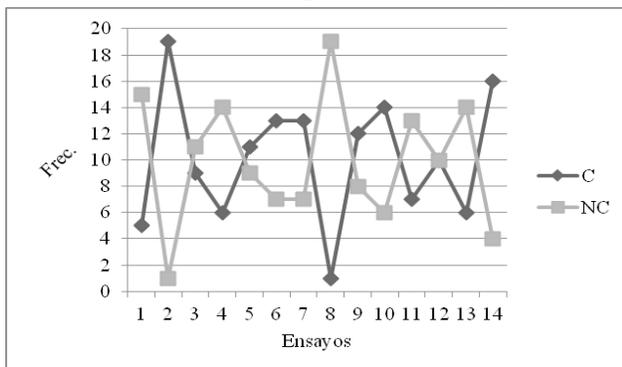
Gráfica 9. Participante 5. Fases 1 y 2.



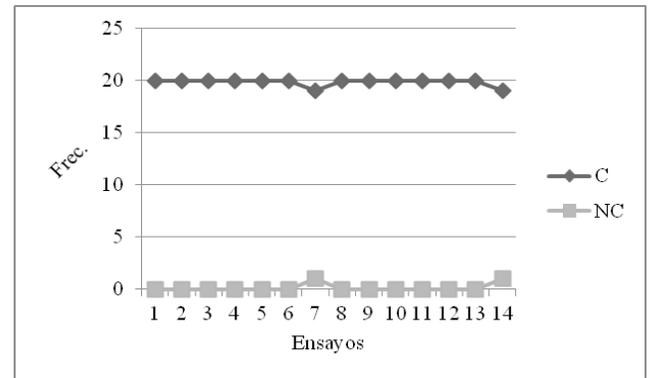
Gráfica 10. Participante 6. Fases 1y2.



Gráfica 11. Participante 7. Fases 1 y 2.



Gráfica 12. Participante 8. Fases 1 y 2.



DISCUSIÓN

A pesar de las diferencias de ejecución entre ellos, todos los participantes, sin excepción, maximizaron su ejecución, es decir, obtuvieron puntajes muy altos dentro de las posibilidades que el procedimiento experimental permitía, sin importar si cooperaban más o menos, como se puede notar comparando las gráficas 1, 3, 5 y 12, quizá de un modo semejante a cómo lo entiende Herrnstein (1964). Incluso el participante número 8, que cooperó prácticamente en todos los ensayos, a pesar de la ejecución no cooperativa de sus parejas (lo que le restaba la ganancia), tuvo un puntaje total de 430, que es, aproximadamente, dos terceras partes del puntaje del participante 1 (635, el más alto). Esto apoyaría la idea de que el efecto situacional de la tarea genera este tipo de resultados.

Pero las figuras de la 5 a la 12, especialmente la 5 y la 12, muestran indicios prometedores de que lo que ahí ocurrió fue debido a la influencia de factores históricos que marcaron una tendencia interconductual, incluso a pesar de los arreglos contingenciales propios de la tarea (el procedimiento del dilema del prisionero), así como de los cambios contingentes generados por la variabilidad en las respuestas dadas por las parejas de cada quien, tanto de ensayo a ensayo, como dentro de las veinte oportunidades de respuesta dentro de cada ensayo.

Los participantes 2 al 7 no mostraron indicios tan evidentes visualmente de una consistencia interactiva idiosincrásica, históricamente configurada, pero es posible observar que hubo un cierto orden o ritmo que, es verdad, pudo obedecer al ajuste situacional a la tarea; quizá un análisis matemático posterior pueda discernir si hubo una tendencia

personal de algún ajeno modo a las exigencias del arreglo experimental.

Otro argumento para suponer que los datos muestran una propensión idiosincrásica de los participantes radica en que, si se comparan sus ejecuciones de fase a fase, aquéllas muestran una semejanza y continuidad que puede ser objeto de un análisis más detallado.

Si esta clase arreglo contingencial cerrado y evidentemente social probara con certeza ser útil para el estudio de las consistencias interactivas idiosincrásicas, contribuiría a fortalecer la investigación de la personalidad, entendida como una organización de estilos interactivos (Ribes, 2009), pero de igual modo permitiría la investigación y aplicabilidad de procedimientos in situ (en el campo de la salud, como podría ser el caso) de los estilos interactivos ya conocidos (Ribes, 1990a), así como de otros que tal vez están por investigarse y nombrarse todavía. Así, por ejemplo, los estudios sobre la adherencia al tratamiento podría beneficiarse con el entendimiento de la interacción que

hay entre los estilos interactivos de los pacientes y el procedimiento de adhesión usado por el profesional de la salud (Sánchez-Sosa, Cázares, Piña y Dávila (2009).

Evidentemente, el presente trabajo no pretende resolver aquí y ahora los problemas generados por las confusiones conceptuales identificadas en las diversas definiciones de la personalidad, pero hace posible, sin embargo, continuar con el estudio de la personalidad desde una perspectiva nueva, la del interconductismo, sin que ello signifique que el modelo experimental propuesto sea definitivo ni comprensivo de todos los aspectos que la personalidad conlleva. Guiado por el espíritu de la ciencia inductiva, este trabajo es uno de los escalones iniciales en la construcción de un edificio conceptual del que muchas otras teorías han ofrecido explicaciones, pero con las limitaciones apuntadas más arriba. Es de esta manera y no de otra como debe revisarse este reporte preliminar. Finalmente, los resultados no parecen contradecir los objetivos de dicha investigación.

REFERENCIAS

- Allport, G. (1970). *La personalidad*. Barcelona: Herder.
- Allport, G. (1970b). *Psicología de la personalidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Bandura, A. y Locke, E. (2003). Negative self-efficacy and goal effect revisited. *Journal of Applied Psychology*, 8, 87-99.
- Barra, E. (2004). Apoyo social, estrés y salud. *Psicología y Salud*, 14(2), 237-243.
- Contreras, M.S. (2005). *Estudio del estilo interactivo de perseverancia*. Tesis inédita de Maestría. Guadalajara (México): Universidad de Guadalajara.
- Dávila T., M., Piña L., J.A. y Sánchez-Sosa, J.J. (2008). Variables psicológicas y comportamientos de adhesión al tratamiento en personas con VIH: Un análisis en función del sexo. En S. Rivera A., R. Díaz L., R. Sánchez A. e I. Reyes L. (Coords.): *La Psicología Social en México*, 12, 61-66.
- Eysenck, H.J. (1987). *La desigualdad del hombre*. Madrid: Alianza Editorial.
- Fuentes E., N. (2011). *Una propuesta experimental para el estudio del estilo interactivo de tolerancia a la ambigüedad*. Tesis inédita de Maestría. Guadalajara (México): Universidad de Guadalajara.
- Gómez, I., González, J.M. y Cardona, T. (1976). Relación entre la cooperación en el dilema del prisionero y las escalas E (intro-extraversión), N (neuroticismo) y P (psicoticismo). *Revista Latinoamericana de Psicología*, 8(1), 25-29.
- Hernández, J.M., Lozano J., H., Pei-Chun, S. y Santacreu, J. (2009). Validez convergente de dos pruebas de evaluación de la minuciosidad. *Psicothema*, 21(1), 133-140.
- Herrnstein, R.J. (1964). Relative and absolute strength of response as a function of reinforcement. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 7, 179-182.
- Matus, V. y Barra, E. (2013). Personalidad resistente, estrés percibido y bienestar psicológico en cuidadoras familiares de pacientes con cáncer terminal. *Psicología y Salud*, 23(2), 153-160.
- Montaño, M., Palacios, J. y Gantiva, C. (2009). Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición. *Psicología: Avances de la Disciplina*, 3(2): 81-107.
- Neumann, J. von y Morgenstern, O. (1964). *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: The University of Princeton Press.
- Poundstone, W. (1995). *El dilema del prisionero: John von Neumann, la teoría de juegos y la bomba*. Madrid: Alianza Editorial.

- Ribes, E. (1990a). *Psicología y salud*. Barcelona: Martínez Roca.
- Ribes, E. (1990b). *Psicología general*. México: Trillas.
- Ribes, E. (2009). La personalidad como organización de los estilos interactivos. *Revista Mexicana de Psicología*, 26(2), 145-161.
- Ryle, G. (1949/1984). *The concept of mind*. Chicago, Ill.: The University of Chicago Press.
- Sánchez-Sosa, J.J., Cázares, O., Piña L., J.A. y Dávila, M. (2009). Un modelo psicológico en los comportamientos de adhesión de terapéuticas en personas con VIH. *Salud Mental*, 32(5), 389-397.
- Santacreu, J. y García L., O. (2000). La utilización de tests comportamentales computarizados en el estudio de la personalidad: La evaluación de la “persistencia”. *Psicothema*, 12, 117-126.
- Tejeda, J., Perrilla L., M., Serrato S., V. y Reyes A., F. (2004). Simulación del dilema del prisionero a partir de modelos conexionistas de aprendizaje por reforzamiento. *Suma Psicológica*, 11(1), 29-52.
- Torres, C., Ortiz, G., Rangel, B. y González, V. (2012). Análisis del concepto de situación en la estructuración de las funciones psicológicas. En M. Padilla y R. Pérez A. (Eds.): *La función sustitutiva referencial. Análisis histórico-crítico: avances y perspectivas*. New Orleans, LU: University Press of the South.
- Valle M., E. y Rodríguez M., E. (2012). El estudio de la personalidad como estilo interactivo. *Memorias del I Congreso de Nacional de Ciencias del Comportamiento: Retos y alcances de la investigación conductual*. Tampico (México: Fundación Universitaria Andaluza Inca Garcilaso).