
Daniel Quesada Bueno

**PERSONALIDAD, ROLES, Y USO
PROBLEMÁTICO EN VIDEOJUEGOS**

Trabajo de Fin de Grado

Dirigido por la Dra. Elisabet Sánchez Rodríguez

Grado en Psicología



UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI

Tarragona

Junio | 2026



ÍNDICE

RESUMEN	4
ABSTRACT	5
1.- INTRODUCCIÓN TEÓRICA.	6
1.1.- Los videojuegos como fenómeno psicosocial.	6
1.2.- Personalidad y diferencias individuales.	7
1.3.- Personalidad, identidad virtual y comportamiento en videojuegos.	8
1.4.- Videojuegos cooperativos y dinámicas de equipo.	9
1.5.- Uso problemático de videojuegos.	10
1.6.- Diferencias de género en el uso de videojuegos.	11
2.- OBJETIVOS E HIPÓTESIS.	12
2.1.- Objetivo general.	12
2.2.- Objetivos específicos e hipótesis.	12
4.- METODOLOGÍA.	15
4.2.- Participantes.	15
4.3.- Instrumentos.	16
4.3.1.- Cuestionario de variables sociodemográficas y de juego.	16
4.3.2.- Cuestionario Breve de Personalidad (CBP).	17
4.3.3.- Trastorno por Juego en Internet (IGDS9-SF).	17
4.4.- Procedimiento.	18
4.5.- Análisis de datos.	18
4.5.1. Análisis descriptivo de la muestra y pruebas de normalidad:	19
4.5.2. Hipótesis 1.1: Diferencias de personalidad según el rol de juego.	19
4.5.3. Hipótesis 1.2: Sexo del jugador y elección del rol.	20
4.5.4. Hipótesis 2.1: Género de videojuego y sexo.	20



4.5.5. Hipótesis 3.1 y 3.2: Sexo, edad y uso de videojuegos.....	20
4.5.6. Hipótesis 4.1: Personalidad y uso problemático.....	21
4.5.7. Hipótesis 4.2: Horas de juego y uso problemático.	21
5.- RESULTADOS.....	21
5.1.- Datos sociodemográficos y normalidad.	21
5.2.- OE1: Personalidad, rol de juego y sexo.....	23
5.2.1.- H1.1: Diferencias de personalidad según el rol (3 roles).....	23
5.2.2.- H2.1: Sexo del jugador y elección de rol.....	25
5.3.- OE2: Género de videojuego y sexo.	25
5.3.1.- H2.1: Género de videojuego y sexo.	25
5.4.- OE3: Variables sociodemográficas y uso de videojuegos.	26
5.4.1.- H3.1: Diferencias de sexo en horas de juego y uso problemático... ..	26
5.4.2.- H3.2: Edad, horas y uso problemático.....	27
5.5.- OE4: Personalidad y uso problemático.	28
5.5.1.- H4: Personalidad y uso problemático.	28
6.- DISCUSIÓN.	29
H1.1: Diferencias de personalidad según el rol.....	29
H1.2: Sexo del jugador y elección de rol.....	30
H2.1: Género de videojuego y sexo.	31
H3.1: Diferencias de sexo en horas de juego y uso problemático.	31
H3.2: Edad y uso de videojuegos.....	32
H4.1: Personalidad y uso problemático.	32
7.- LIMITACIONES.....	32
8.- CONCLUSIONES	34
9.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	35
10.- ANEXOS.	39



RESUMEN

Hoy en día, el uso de videojuegos es una de las formas de ocio digital más populares del mundo, en especial entre jóvenes y adultos jóvenes. Sin embargo, aunque la mayoría de los jugadores juegan de manera recreativa, es cierto que, en ocasiones, se da un exceso de su uso, lo que acaba por desarrollar patrones problemáticos relacionados con el denominado Trastorno por Juego en Internet o *Internet Gaming Disorder* (IGD).

Recientemente, algunos estudios han encontrado que ciertas variables psicológicas como son los rasgos de personalidad y cómo interactuamos con los demás en los videojuegos multijugador pueden influir o bien como factores de riesgo o bien de protección frente al desarrollo de este tipo de conductas. Es por ello que, en este trabajo, se busca analizar la relación entre los rasgos de personalidad evaluados con el Cuestionario Breve de Personalidad (CBP), y el uso problemático de videojuegos evaluado con el *Internet Gaming Disorder Scale-Short Form* (IGDS9-SF). Asimismo, también se pretende analizar cómo influyen factores como el rol que se adopta en el juego, el tipo de videojuego que se juega y el número de horas que le emplea a la semana teniendo en cuenta, a su vez, cómo pueden afectar las diferencias en la edad, el sexo y otros aspectos sociodemográficos.

Para ello se ha llevado a cabo un diseño no experimental, transversal y correlacional-comparativo mediante Microsoft Forms y distribuido en línea, con una muestra final de 193 participantes. Los resultados revelaron diferencias significativas en Amabilidad, Neuroticismo y Apertura en función del rol de juego, así como una asociación significativa entre el sexo y el rol preferido. No se encontraron diferencias de sexo en el volumen de juego ni en el uso problemático. Sin embargo, la edad mostró una correlación negativa moderada con el IGD, siendo los jugadores más jóvenes los que más horas dedicaban al juego y mayor severidad de síntomas representaban. Finalmente, el Neuroticismo se asoció de manera positiva y directa con el uso problemático, mientras que la Responsabilidad mostró una relación inversa y negativa con este mismo.



Palabras clave: Personalidad, videojuegos, adicción a los videojuegos, roles, diferencias individuales, IGDS9-SF, CBP.

ABSTRACT

Nowadays, video games represent one of the most popular forms of digital leisure worldwide, particularly among adolescents and young adults. However, while the majority of users play recreationally, excessive use can occasionally lead to the development of problematic patterns associated with Internet Gaming Disorder (IGD).

Recent studies suggest that certain psychological variables, such as personality traits and social interaction patterns within multiplayer environments, may act as either risk or protective factors for such behaviors. Consequently, this study aims to analyze the relationship between personality traits, assessed via the Brief Personality Questionnaire (CBP), and problematic gaming use, measured by the Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF). Furthermore, the research examines the influence of variables such as in-game roles, game genres, and weekly playing hours, while accounting for differences in age, biological sex, and other sociodemographic factors.

A non-experimental, cross-sectional, and correlational-comparative design was employed, using an online survey hosted on Microsoft Forms, with a final sample of 193 participants. Results revealed significant differences in Agreeableness, Neuroticism and Openness according to preferred game role, as well as a significant association between sex and role preference. No significant sex differences were found in weekly gaming hours or problematic use. However, age showed a moderate negative correlation with IGD severity, with younger players spending more hours gaming and reporting greater symptom severity. Finally, Neuroticism was positively and directly associated with problematic use, whereas Responsibility showed an inverse relationship with this construct.



Keywords: Personality, video games, gaming disorder, roles, individual differences, IGD9-SF, CBP.

1.- INTRODUCCIÓN TEÓRICA.

1.1.- Los videojuegos como fenómeno psicosocial.

Durante las últimas décadas, los videojuegos han pasado de ser un simple pasatiempo a convertirse en una parte fundamental del día a día para millones de personas en todo el mundo. Gracias a su evolución tecnológica y social, estos han dejado de ser una actividad solitaria o bien limitada a los clásicos salones recreativos como fueron diseñados en un principio, a convertirse en una experiencia global, social e interactivamente compleja (Kuss & Griffiths, 2012; Looi et al., 2024). Con ello empezaron a surgir plataformas online, partidas competitivas y comunidades virtuales, las cuales permiten que cada vez más personas integren los videojuegos como una rutina y relación cotidiana como otra cualquiera al tenerlas más a mano (Gabarnet et al., 2025).

En cuanto a la psicología, el foco de interés por los videojuegos ha acabado yendo más allá de preguntarse si provocan agresividad o no. Si bien es cierto que los primeros estudios se centraban en los posibles efectos adversos de los juegos violentos (Anderson & Bushman, 2001; Anderson, 2004), en los últimos años la investigación se ha abierto a explorar cómo los videojuegos también son capaces de influir en la socialización, la identidad virtual (Gabarnet et al., 2025; Kokkinakis et al., 2016; Ballabio et al., 2017), el aprendizaje, la cognición (Cudo et al., 2025), e incluso en la manera en la que interactuamos con los demás (Abbasi et al., 2022; Braun et al., 2016).

Es por ello que, en este contexto, los videojuegos multijugador online despiertan especial interés, porque favorecen interacciones complejas. Videojuegos como son los de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) o los videojuegos de Batalla en Arena Multijugador Online (MOBA) no solo requieren trabajo en equipo y cooperación, sino que también exigen tomar decisiones rápidas, asumir roles y adaptarse constantemente a situaciones cambiantes, lo que los convierte en



entornos virtuales interesantes de análisis del comportamiento humano (Ballabio et al., 2017; Willis, 2023).

Por otro lado, aunque para la mayoría jugar sigue siendo una actividad saludable y divertida, se ha observado que el auge de los videojuegos competitivos y los eSports ha llevado a muchos jugadores a dedicar más tiempo e implicación a este tipo de ocio, llegando a desarrollar patrones de juego excesivos que afectan a su bienestar emocional y su vida diaria (Billieux et al., 2019; Mangat et al., 2025). Por eso mismo, en la actualidad, la psicología ha puesto el foco en entender cuándo y por qué jugar puede convertirse en un problema mediante el análisis de la personalidad y el contexto en el que se juega (Kuss & Griffiths, 2012; Şalvarlı & Griffiths, 2021).

1.2.- Personalidad y diferencias individuales.

La personalidad es clave para comprender las diferencias individuales en el comportamiento humano. Un marco teórico ampliamente utilizado para ello es el modelo de los Cinco Grandes Factores o también conocido como "*Big Five*", que organiza la personalidad en cinco grandes dimensiones: Extraversión, Amabilidad, Responsabilidad, Neuroticismo y Apertura a la experiencia. A partir de este modelo teórico se han desarrollado diversos instrumentos de evaluación, uno de los cuales es el Cuestionario Breve de Personalidad (Torreblanca Murillo, 2017).

Cuando hablamos de videojuegos, distintos estudios han encontrado asociaciones significativas entre determinados rasgos de personalidad y los hábitos de juego (Abbasi et al., 2021; Braun et al., 2016; Worth & Book, 2015). Por ejemplo, los jugadores habituales suelen ser más abiertos a nuevas experiencias y más extrovertidos que quienes no juegan, aunque estas relaciones pueden depender del tipo de videojuego y de cuánto se involucre cada persona (Abbasi et al., 2022; Braun et al., 2016; Kim et al., 2022).

Además, se ha observado que ciertos rasgos de personalidad se relacionan con motivaciones específicas a la hora de jugar. Por ejemplo, quienes tienen alto nivel de extraversión suelen buscar interacción social y trabajo en equipo, mientras que



aquellos que presentan más neuroticismo tienden a usar los videojuegos como estrategia de evitación emocional y regulación del estado de ánimo (de Hesselte et al., 2021; Şalvarlı & Griffiths, 2021). Asimismo, una baja responsabilidad y mayor impulsividad se asocia con problemas para controlar el tiempo de juego, lo que puede llevar a dificultades relacionadas con el uso excesivo. Es por eso que analizar la personalidad en el contexto de los videojuegos ayuda a diferenciar entre una alta implicación sana y un compromiso patológico, siendo clave para comprender el impacto real del juego en la vida de cada jugador (Billieux et al., 2019; Şalvarlı & Griffiths, 2021).

1.3.- Personalidad, identidad virtual y comportamiento en videojuegos.

Los videojuegos online ofrecen un contexto especialmente relevante para la expresión de la identidad y ciertos rasgos de personalidad. De hecho, en muchos de estos juegos y mundos virtuales, los jugadores pueden crear su propio personaje, escoger un rol que les represente y elegir cómo quieren interactuar con los demás. Estas decisiones, lejos de ser casuales, suelen reflejar aspectos de la personalidad de cada uno y cómo se sienten en la vida real (Gabarnet et al., 2025; Looi et al., 2024).

Según Gabarnet et al., (2025), la identidad virtual puede funcionar como una extensión de la identidad personal, es decir, los jugadores aprovechan los entornos online para expresar necesidades psicológicas, explorar su autoconcepto y regular sus emociones. Así, lo que hacen en el mundo virtual no es completamente aleatorio, sino que mantiene cierta coherencia con las características personales de los jugadores. Incluso detalles como es la elección del nombre para el avatar o personaje pueden estar vinculados a la edad o a la forma en que se relacionan con los demás (Kokkinakis et al., 2016). Asimismo, algunos estudios muestran que es posible inferir rasgos de personalidad a partir de patrones de comportamiento dentro de los videojuegos. Concretamente, Feldman et al. (2017) encontraron que el estilo de juego y las preferencias por determinados tipos de personajes o estrategias se asociaban con dimensiones como la extraversión y la amabilidad. Por su parte, Lomba Perez et al. (2025) encontraron asociaciones entre los estilos de juego y las dimensiones de la



personalidad donde la cooperatividad, el liderazgo y la orientación hacia el rendimiento individual en el juego se relacionaban significativamente con rasgos de responsabilidad y apertura, lo que sugiere que la forma de jugar refleja diferencias previas y rasgos relativamente estables de la personalidad.

Además, los videojuegos multijugador requieren de dinámicas sociales complejas como es la cooperación, el liderazgo, la resolución de conflictos y una comunicación constante. Estas situaciones permiten que rasgos como la extraversión, la amabilidad o la responsabilidad se expresen de manera diferente según el jugador. No obstante, cabe destacar que ese mismo entorno puede favorecer la aparición de conductas tóxicas, cuya percepción y gestión por parte de los jugadores también depende del perfil psicológico y las estrategias de afrontamiento de cada persona (Adinolf & Turkay, 2018).

1.4.- Videojuegos cooperativos y dinámicas de equipo.

Muchos videojuegos multijugador actuales están diseñados con sistemas de roles cooperativos, donde cada miembro del equipo asume una función diferenciada. En géneros como los MMORPG o los MOBA, los roles más comunes suelen ser el tanque (*tank*), el sanador o apoyo (*healer/support*) y el daño (DPS).

El tanque suele encargarse de liderar tácticamente al grupo, iniciar los combates y proteger al equipo. El rol de apoyo, por su parte, se centra en sanar a los demás, coordinar acciones y brindar asistencia estratégica. En cuanto a los jugadores de daño (DPS), estos se enfocan en atacar y optimizar su rendimiento individual. Estas diferencias funcionales van más allá de lo puramente mecánico, ya que algunos estudios sugieren que los roles elegidos pueden estar relacionados con distintos perfiles psicológicos y niveles de implicación en el juego (Ballabio et al., 2017).

De hecho, la preferencia por ciertos roles parece estar ligada a rasgos de personalidad concretos (de Hesselle et al., 2021; Feldman et al., 2017). Por ejemplo, los jugadores que prefieren roles de apoyo tienden a mostrar mayor amabilidad, la cual es una dimensión asociada a las conductas prosociales,



mientras que quienes optan por roles de liderazgo o combate directo suelen ser más extrovertidos (de Hesselte et al., 2021; Feldman et al., 2017).

Por otra parte, más allá de la elección de roles, la dinámica de grupo en los videojuegos cooperativos genera procesos sociales muy similares a los de cualquier equipo de trabajo dada la cohesión, la presión social, la competitividad y el sentido de pertenencia. Por eso se han creado escalas específicas para medir estas dinámicas y entender mejor cómo la personalidad de cada jugador interactúa con las demandas del equipo (Lomba Perez et al., 2025), convirtiendo los videojuegos online en un entorno ideal para estudiar la interacción entre personalidad, género y conducta social.

1.5.- Uso problemático de videojuegos.

Aunque para la mayoría de los usuarios los videojuegos son una actividad recreativa saludable, existe un grupo de jugadores que desarrolla patrones de uso persistentes y difíciles de controlar, lo que puede acarrear consecuencias negativas en distintos aspectos de la vida. Como señalan Billieux et al., (2019), es esencial distinguir entre una alta implicación o pasión por el juego, que puede ser intensa, pero no necesariamente problemática, y una implicación verdaderamente patológica, para evitar tratar como enfermedad lo que es simplemente una forma legítima de ocio.

En esta línea, el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, quinta edición, texto revisado (DSM-5-TR) ha incluido el Trastorno por Juego en Internet (IGD) como una condición que requiere mayor investigación clínica, definiéndolo mediante nueve criterios relacionados con la preocupación excesiva, la pérdida de control, la tolerancia, la abstinencia y el deterioro funcional (Asociación Americana de Psiquiatría, 2022). Más tarde, la Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoció el uso problemático de videojuegos como un trastorno en la CIE-11 (OMS, 2019). Para su detección, la Forma Breve de la Escala de Trastorno por Juego en Internet (IGDS9-SF) se ha convertido en una de las escalas más utilizadas y validadas internacionalmente (Pontes & Griffiths, 2015).



La prevalencia del IGD varía considerablemente entre estudios, pero suele situarse entre el 1% y el 10% de la población jugadora (Kuss & Griffiths, 2012; Şalvarlı & Griffiths, 2021). Entre los factores psicológicos más relevantes para su desarrollo destaca el neuroticismo, un rasgo vinculado a mayor vulnerabilidad emocional. De hecho, varias investigaciones sugieren que algunas personas recurren a los videojuegos para evitar emociones desagradables o bien aliviar el malestar psicológico, de manera que funciona como una especie de automedicación frente a la ansiedad o la depresión (Braun et al., 2016; Griffiths, 2010; Mangat et al., 2025).

Además de estos factores de carácter individual, existen variables contextuales como el refuerzo social, la competitividad constante y los sistemas de recompensa propios de los videojuegos multijugador que pueden aumentar el riesgo de implicación excesiva. Estudios recientes también apuntan a que el uso problemático puede estar mediado por dificultades en el control cognitivo y la memoria de trabajo, especialmente en jugadores de títulos de acción y competitivos (Cudo et al., 2025; Nuyens et al., 2016). Así, la combinación de una personalidad vulnerable y un entorno de juego altamente estimulante constituye el perfil de riesgo más frecuente para desarrollar este trastorno (Şalvarlı & Griffiths, 2021).

1.6.- Diferencias de género en el uso de videojuegos.

Se han identificado diferencias relevantes entre hombres y mujeres en cuanto a sus hábitos de juego, los géneros de videojuegos que prefieren y el riesgo de uso problemático. Parece ser que estas diferencias están influenciadas tanto por rasgos de personalidad como por las motivaciones internas para jugar (Abbasi et al., 2022; de Heselle et al., 2021).

Por lo general, los hombres tienden a involucrarse más en videojuegos competitivos como son los de disparos en primera o tercera persona (FPS o shooters) y MOBAs, mientras que las mujeres suelen preferir juegos de simulación social, de rol o experiencias con una narrativa más marcada (Cladellas et al.,



2025; Kim et al., 2022). Además, en cuanto al uso problemático, diversos estudios muestran que los hombres no solo dedican más horas semanales a jugar, sino que también presentan puntuaciones significativamente más altas en las escalas que evalúan adicción al juego (Kim et al., 2022; Şalvarlı & Griffiths, 2021).

Respecto a los roles cooperativos, la literatura indica que las mujeres prefieren más los roles de apoyo o sanadores, lo que se asocia a procesos de socialización ligados a conductas cooperativas y prosociales (Gabarnet et al., 2025; Willis, 2023). Los hombres, por el contrario, suelen elegir roles más ofensivos, de daño directo o de liderazgo táctico en el combate (Willis, 2023).

Sin embargo, estas diferencias deben interpretarse con cautela, ya que las dinámicas de género en las comunidades virtuales están en constante cambio y son influenciadas por factores culturales y sociales que moldean la identidad del jugador más allá de categorías biológicas (Looi et al., 2024). Por eso el análisis de las diferencias de género sigue siendo una línea de estudio imprescindible para comprender la diversidad y riqueza de la experiencia gamer contemporánea.

2.- OBJETIVOS E HIPÓTESIS.

2.1.- Objetivo general.

El objetivo general de este estudio es analizar la relación entre los distintos rasgos de personalidad y el uso problemático de videojuegos.

2.2.- Objetivos específicos e hipótesis.

■ OE1 | Objetivo 1.

Identificar si existen diferencias significativas en función de la preferencia por determinados roles dentro de los videojuegos multijugador-cooperativos, la personalidad y el sexo de los participantes.

□ H1.1 | Hipótesis 1.1: Diferencias de personalidad según el rol de juego.

Los jugadores que habitualmente adoptan el rol de tanque (*tank*) presentarán puntuaciones más elevadas en Extraversión dado el componente de liderazgo y



toma de decisiones que caracteriza a esta función. En cuanto a los jugadores que desempeñan el rol de sanador (*healer*) presentarán puntuaciones más altas en Amabilidad, lo que mostraría consonancia con la orientación prosocial que exige este rol. Finalmente, los jugadores de Daño (*DPS*) mostrarán, en comparación, perfiles más orientados hacia el rendimiento individual, caracterizándose así por una menor Amabilidad y una mayor Apertura/Intelecto (de Heselle et al., 2021; Feldman et al., 2017).

□ **H1.2** | Hipótesis 1.2: Sexo del jugador y elección de rol.

Partiendo de las tendencias de socialización de género respecto a los roles de liderazgo y confrontación directa, se esperaría que las mujeres elijan con mayor frecuencia el rol de sanador (*healer*) en comparación con los hombres, los cuales son más probables de mostrar una mayor inclinación hacia los roles de tanque (*tank*) y daño (*DPS*).

■ **OE2** | Objetivo 2.

Observar si existen diferencias en la preferencia de los géneros de videojuegos según el sexo del jugador.

□ **H2.1** | Hipótesis 2.1: Género de videojuego y sexo.

Se espera que los hombres muestren una mayor preferencia por géneros orientados a la acción y a la competición como son los FPS y los MOBA, mientras que las mujeres presenten una mayor preferencia por géneros de rol-play (RPG), simulación social y videojuegos casuales o arcade.

■ **OE3** | Objetivo 3.

Explorar las diferencias en los hábitos de juego y en el uso problemático en función del sexo, así como analizar la posible asociación entre la edad de los participantes y dichas variables.

□ **H3.1** | Hipótesis 3.1: Diferencias de sexo en el uso de videojuegos.



Los hombres dedicarán significativamente más horas semanales a los videojuegos y presentarán puntuaciones más elevadas en el IGDS9-SF a comparación de las mujeres.

□ **H3.2** | Hipótesis 3.2: Edad y uso de videojuegos.

Los datos apuntan a que los jugadores más jóvenes registrarán un mayor número de horas semanales y puntuaciones más altas en el IGDS9-SF. Esta hipótesis se sustenta principalmente en que los jugadores más jóvenes suelen tener una capacidad de autorregulación, de control y/o de responsabilidad menor a la de un adulto, además de que cuentan con una mayor inmersión en la cultura digital desde bien pequeños y generalmente disponen de más tiempo libre. Así pues, todos estos factores en su conjunto incrementarían el riesgo de un uso problemático (Cudo et al., 2025).

■ **OE4** | Objetivo 4.

Examinar la influencia de los rasgos de personalidad y las horas de juego semanales en el desarrollo de un uso problemático de videojuegos.

□ **H4.1** | Hipótesis 4.1: Personalidad y uso problemático de videojuegos.

Se espera que el rasgo de Neuroticismo presente una asociación positiva significativa con el uso problemático de videojuegos, de modo que mayores niveles de inestabilidad emocional se relacionarán con puntuaciones más elevadas en la escala IGDS9-SF. Esta hipótesis se fundamenta en el modelo de regulación emocional disfuncional, según el cual el videojuego puede utilizarse como estrategia de evitación del malestar emocional (Braun et al., 2016; Mangat et al., 2025). Asimismo, también se espera que la Responsabilidad se asocie negativamente con el uso problemático de videojuegos, dado que niveles elevados de este rasgo suelen relacionarse con una mayor capacidad de autorregulación y control conductual, mientras que puntuaciones bajas se han vinculado con mayores dificultades de planificación e impulsividad (de Hessel et al., 2021; Şalvarlı & Griffiths, 2021).

□ **H4.2** | Hipótesis 4.2: Horas de juego y uso problemático.



Se estima que el número de horas semanales de juego presentará una correlación positiva significativa con un mayor uso problemático, de modo que, a mayor tiempo de juego, mayor probabilidad de presentar síntomas clínicamente relevantes.

4.- METODOLOGÍA.

4.1.- Diseño.

Para este estudio se eligió un diseño no experimental, transversal y de carácter correlacional-comparativo. Este enfoque es uno de los más utilizados en la investigación sobre diferencias individuales y comportamiento en videojuegos dado que permite trabajar con muestras amplias y heterogéneas sin necesidad de condiciones experimentales de laboratorio (Braun et al., 2016; Mangat et al., 2025).

En concreto, el diseño es no experimental porque no se manipularon variables ni se asignaron condiciones al azar, simplemente se recogieron los datos tal y como ocurrieron, sin intervenir en el proceso. Es transversal porque los datos se recopilaban en un único momento temporal. Además, es correlacional-comparativo porque el objetivo es tanto analizar las relaciones entre variables continuas (rasgos de personalidad, puntuaciones en IGD y horas de juego) como comparar grupos definidos por variables categóricas (rol en el juego, género del jugador y género de videojuego practicado) (Ballabio et al., 2017).

4.2.- Participantes.

La muestra está compuesta por 183 personas con experiencia activa en videojuegos, los cuales fueron reclutados mediante un muestreo no probabilístico combinando la difusión del cuestionario en redes sociales (lo que generó el conocido "efecto bola de nieve"), y su correspondiente publicación en comunidades online especializadas en videojuegos. Los únicos criterios para participar fueron los siguientes: ser jugador activo de videojuegos independientemente de su plataforma o dispositivo, tener al menos 18 años,



contar con acceso a internet, entender el español y, ante todo, consentir participar.

En cuanto a la distribución de género, 95 participantes (49,2%) se identificó como mujer, 94 participantes (48,7%) como hombre y 4 participantes (2,1%) prefirió no especificarlo. La edad de los participantes va desde los 18 hasta los 66 años, con una media de 31,49 y una desviación estándar de 11,08, lo que aporta una amplia variedad generacional para analizar posibles diferencias según la etapa vital. Además, la muestra corresponde a población general y reúne perfiles ocupacionales diversos (estudiantes, trabajadores, personas desempleadas o jubiladas), lo que aumenta la validez externa de los resultados en comparación con estudios centrados únicamente en estudiantes universitarios (Mangat et al., 2025).

4.3.- Instrumentos.

4.3.1.- Cuestionario de variables sociodemográficas y de juego.

En el cuestionario de Microsoft Forms se elaboró primeramente un bloque de preguntas sociodemográficas con la finalidad de recoger las variables de sexo del participante (hombre, mujer o prefiere no decirlo), edad (en números), nivel de estudios (Estudios primarios incompletos, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional de Grado Medio/Superior, Grado Universitario o Postgrado), situación ocupacional (estudiante, trabajador/a, desempleado/a u otros) y sector en el que trabajan o estudian (Tecnología e Informática, Salud y Servicios Sociales, Educación y Humanidades, Administración/Economía y Derecho, Artes/Diseño y Entretenimiento, Industria/Construcción y Agricultura, Hostelería y Comercio, Fuerzas y Cuerpos de seguridad u otros).

Seguidamente se les preguntó por la totalidad de horas semanales que les dedicaban a los videojuegos, el género o tipo de juego practicado habitualmente con sus respectivas horas semanales dedicadas a cada uno, y rol habitual adoptado en los videojuegos multijugador/cooperativo (tanque, apoyo/healer, daño o bien indiferente/según el momento).



4.3.2.- Cuestionario Breve de Personalidad (CBP).

Posteriormente, se les administró el Cuestionario Breve de Personalidad (CBP, Torreblanca Murillo (2017)), un instrumento de 20 ítems diseñado para evaluar los cinco grandes dominios de personalidad del modelo Big Five: Extraversión, Amabilidad, Responsabilidad, Neuroticismo y Apertura/Intelecto. La puntuación se obtiene sumando sus dos facetas, con un rango posible de 2 a 10 por faceta y de 4 a 20 por dominio. Los ítems se responden en una escala Likert de 5 puntos (1 = *completamente falso* a 5 = *completamente verdadero*). El CBP ha mostrado adecuadas propiedades psicométricas en población hispanohablante y su brevedad lo hace especialmente apropiado para estudios de muestreo amplio (Torreblanca Murillo, (2017)).

En cuanto a las propiedades psicométricas en la presente muestra, la consistencia interna de las subescalas del CBP presentaron índices dispares pero admisibles para su uso. Específicamente, se obtuvieron niveles de fiabilidad aceptables para las dimensiones de Responsabilidad ($\alpha = ,76$), Neuroticismo ($\alpha = ,73$) y Amabilidad ($\alpha = ,70$). Por otro lado, la subescala de Extraversión ($\alpha = ,66$) registró una consistencia interna cuestionable, mientras que la de Apertura ($\alpha = ,56$) se situó en un rango pobre.

4.3.3.- Trastorno por Juego en Internet (IGDS9-SF).

Para finalizar, se incorporó la IGDS9-SF realizada y validada por Pontes & Griffiths, (2016), la cual consiste en una escala de 9 ítems que operacionaliza los nueve criterios diagnósticos del Trastorno por Juego en Internet propuestos en el DSM-5TR. Cada ítem se responde en una escala Likert de 5 puntos (1 = *nunca* a 5 = *muy a menudo*), con una puntuación total que oscila entre 9 y 45 puntos (a mayor puntuación, mayor severidad de los síntomas de IGD). Adicionalmente, siguiendo las indicaciones de Pontes y Griffiths (2016) y los criterios de la APA, los ítems pueden dicotomizarse (categorías 4 y 5 = *problema*; 1, 2 y 3 = *sin problema*) para obtener una clasificación diagnóstica: los participantes que aprueban cinco o más criterios son clasificados como posibles casos de IGD. La escala ha sido validada en población hispanohablante y presenta sólidas propiedades psicométricas en



cuanto a fiabilidad y validez de constructo (Pontes & Griffiths, 2016). En lo que respecta a las propiedades psicométricas del instrumento IGDS9-SF en la presente muestra, esta mostró una buena consistencia interna ($\alpha = ,81$).

4.4.- Procedimiento.

Previo al inicio de la recogida de datos, la investigación fue sometida a evaluación por parte del Comité de Ética de Investigación en Personas, Sociedad y Medio Ambiente, siendo posteriormente aprobada bajo el código de referencia CEIPSA-2026-TFG-0067.

Una vez aprobada, el cuestionario fue diseñado y administrado a través de Microsoft Forms. En cuanto al enlace de acceso al formulario, este fue distribuido durante el mes de abril y mayo de 2026 a través de su difusión en redes sociales personales (siguiendo un procedimiento de "bola de nieve") y la publicación directa en comunidades especializadas en videojuegos.

Entrando en detalles, el formulario se inició con una página de información y consentimiento informado en la que se explicaban los objetivos del estudio, el carácter voluntario y anónimo de la participación, así como la ausencia de riesgos asociados y la posibilidad de abandonar en cualquier momento sin consecuencias. Aquellos participantes que otorgaron su consentimiento explícito accedieron al resto del cuestionario, el cual no les tomaría más de 10 minutos realizarlo. La recogida de datos finalizó con un total de 198 respuestas, de las cuales 5 no desearon participar en el estudio, no jugaban videojuegos o bien no aceptaban los términos. Por ende, al final, quedó una muestra total de 193 respuestas válidas.

4.5.- Análisis de datos.

El análisis estadístico de los datos se realizó mediante el programa IBM SPSS, versión 29, donde se empleó un nivel de significación para todos los contrastes de $\alpha = .05$ siguiendo el criterio convencional en psicología.



4.5.1. Análisis descriptivo de la muestra y pruebas de normalidad:

Con carácter previo a la contrastación de hipótesis, se llevaron a cabo los análisis descriptivos de las variables sociodemográficas, así como de las puntuaciones en los instrumentos de medida y las pruebas de normalidad pertinentes.

Para la descripción de la muestra se calcularon frecuencias y porcentajes para las variables categóricas (sexo, nivel de estudios y sector de actividad), y medias, desviaciones típicas, valores mínimos y máximos, y mediana para las variables cuantitativas (edad y horas de juego semanales). Mientras que para las puntuaciones de las cinco subescalas del CBP y la puntuación total del IGDS9-SF se calcularon igualmente medias, desviaciones típicas, valores mínimo y máximo, así como los índices de asimetría y curtosis, con el fin de valorar la forma de las distribuciones.

Para evaluar el ajuste al supuesto de normalidad se aplicó la prueba de Kolmogorov-Smirnov con corrección de Lilliefors, al tratarse de un procedimiento recomendado para muestras de tamaño moderado-grande ($N > 50$). No obstante, dado que la prueba de Kolmogorov-Smirnov es especialmente sensible al tamaño muestral y tiende a detectar desviaciones triviales como estadísticamente significativas en muestras grandes, la valoración de la normalidad se complementó con la inspección de los índices de asimetría y curtosis. En función de los resultados obtenidos se determinó si los análisis posteriores seguirían un enfoque paramétrico o no paramétrico.

4.5.2. Hipótesis 1.1: Diferencias de personalidad según el rol de juego.

Para examinar si existían diferencias estadísticamente significativas en los cinco rasgos de personalidad del CBP (Extraversión, Amabilidad, Responsabilidad, Neuroticismo y Apertura) en función del rol preferido en videojuegos multijugador-cooperativos (Tanque, Sanador, DPS y Flexible), se realizó un análisis de varianza de un factor (ANOVA unidireccional).

Previamente al análisis principal, se comprobó el supuesto de homocedasticidad mediante la prueba de Levene basada en la media. Seguidamente, para los



contrastes post hoc, se empleó la prueba HSD de Tukey al verificarse el cumplimiento del supuesto de homogeneidad de varianzas (Significación mayor a .05) puesto que ofrece un equilibrio óptimo entre potencia estadística y control del error de Tipo 1.

4.5.3. Hipótesis 1.2: Sexo del jugador y elección del rol.

Para contrastar si existen diferencias entre el sexo de los participantes y el rol de juego preferido, se llevó a cabo un análisis de tabla cruzada o de contingencia para examinar detalladamente la distribución de frecuencias y porcentajes entre las celdas y, complementariamente, se aplicó la prueba Chi-cuadrado de Pearson (χ^2) entre las dos variables categóricas.

4.5.4. Hipótesis 2.1: Género de videojuego y sexo.

Para la hipótesis 2.1, relativa a la asociación entre el sexo del jugador y el género de videojuego preferido, se empleó de nuevo una tabla cruzada o de contingencia y seguidamente la prueba de Chi-cuadrado de Pearson (χ^2).

4.5.5. Hipótesis 3.1 y 3.2: Sexo, edad y uso de videojuegos.

Para la hipótesis 3.1, que examina las diferencias de sexo en las horas de juego semanales y en la severidad del uso problemático (IGDS9-SF), se aplicó la prueba T de Student para muestras independientes y, complementariamente la comprobación de la homogeneidad de varianzas se realizó mediante la prueba de Levene. Asimismo, para evaluar la magnitud de las diferencias encontradas, se calculó el tamaño del efecto mediante el estadístico d de Cohen.

En cuanto a la hipótesis 3.2, la cual analiza la relación entre la edad y el uso problemático, se calculó el coeficiente de correlación de Pearson (r). Adicionalmente se realizó un ANOVA de un factor para comparar la edad media de los participantes en función del tramo de dedicación horaria semanal (1-10h, 11-20h, 21-40h y >40h). Sin embargo, ante la violación del supuesto de homocedasticidad detectada mediante la prueba de Levene basada en la mediana, se aplicó el estadístico robusto de Welch, así como los contrastes post hoc de Games-Howell.



4.5.6. Hipótesis 4.1: Personalidad y uso problemático.

Para examinar la relación entre los rasgos de personalidad y el uso problemático de videojuegos (IGDS9-SF), se calculó una matriz de correlaciones bivariadas de Pearson con el fin de cuantificar la magnitud y la dirección de la asociación lineal entre las puntuaciones obtenidas de los cinco rasgos de personalidad (Extraversión, Amabilidad, Responsabilidad, Neuroticismo y Apertura) y la puntuación total en la escala IGDS9-SF.

4.5.7. Hipótesis 4.2: Horas de juego y uso problemático.

Con el objetivo de analizar la relación entre la dedicación semanal a los videojuegos y los niveles de uso problemático, se optó por calcular el coeficiente de correlación de Pearson entre las variables "horas de juego semanales" y la puntuación total de adicción obtenida del IGDS9-SF.

5.- RESULTADOS.

5.1.- Datos sociodemográficos y normalidad.

Sobre las características sociodemográficas, la muestra estuvo compuesta por 193 participantes, de los cuales 94 (48,7%) se identificaron como hombres, 95 (49,2%) como mujer y 4 (2,1%) prefirieron no especificarlo. La edad osciló entre los 18 y 66 años ($M = 31,49$; $DT = 11,079$; $Mdn = 28$), lo que refleja una amplia variabilidad generacional. En cuanto al nivel de estudios, el nivel más frecuente fue la Formación Profesional de Grado Superior (31,1%), seguido del Grado Universitario (30,1%) y el Postgrado (12,4%). Respecto al sector de actividad, el de Tecnología e Informática fue el más representado (24,4%), seguido de Administración, Economía y Derecho (11,4%) e Industria, Construcción y Agricultura (10,4%).

En cuanto a los hábitos de juego, las horas semanales dedicadas a los videojuegos presentaron una media de 19,3 ($DT = 19,989$), con valores que oscilaron entre 1 y 133 horas semanales, y una mediana de 14 horas, lo que indica una distribución claramente asimétrica con presencia de valores extremos en el extremo superior.



Respecto a los estadísticos descriptivos de las variables principales, en la Tabla 1 se recogen los estadísticos descriptivos de las cinco subescalas del CBP y de la puntuación total del IGDS9-SF para el conjunto de la muestra. Las subescalas del CBP mostraron valores de asimetría y curtosis próximos a cero, sugiriendo distribuciones relativamente simétricas. La excepción notable fue el IGDS9-SF, que presentó una marcada asimetría positiva ($As = 1,377$) y una curtosis elevada ($Cu = 3,661$), indicando que la mayoría de los participantes obtuvieron puntuaciones bajas en uso problemático, con un grupo reducido de casos en los valores más altos de la escala.

Tabla 1. Estadísticos descriptivos de las variables.

Variable	M	DT	Mín.	Max.	Asimetría	Curtosis
Extraversión	11,99	3,305	4	20	-0,04	-0,52
Amabilidad	15,05	2,876	4	20	-0,60	0,37
Responsabilidad	13,28	3,401	4	20	-0,14	-0,62
Neuroticismo	11,46	3,161	4	19	-0,02	-0,46
Apertura	14,52	2,687	7	20	-0,39	-0,15
IGDS9-SF	16,02	5,461	9	45	1,38	3,66

Nota: N = 193.

Finalmente, para evaluar el ajuste de las distribuciones al supuesto de normalidad, se aplicó la prueba de Kolmogorov-Smirnov con corrección de Lilliefors al tratarse de un procedimiento recomendado para muestras de tamaño moderado-grande ($N > 50$). Los resultados obtenidos indicaron que ninguna de las variables principales se distribuye de forma estrictamente normal (todas las $p < ,05$). Concretamente, Extraversión ($D = ,069$; $p = ,029$) y Responsabilidad ($D = ,073$; $p = ,016$) mostraron desviaciones leves de la normalidad, mientras que Amabilidad ($D = ,143$; $p < ,001$), Neuroticismo ($D = ,101$; $p < ,001$), Apertura ($D = ,108$; $p < ,001$) e IGDS9-SF ($D = ,121$; $p < ,001$) presentaron desviaciones más marcadas (Véase Tabla 2).

Tabla 2. Pruebas de normalidad mediante Kolmogorov-Smirnov, con corrección Lilliefors.



Variable	D de K-S	p
Extraversión	,069	,029*
Amabilidad	,143	<,001**
Responsabilidad	,073	,016*
Neuroticismo	,101	<,001**
Apertura	,108	<,001**
IGDS9-SF	,121	<,001**

Nota: N = 193; *p < ,05; ** p < ,001

Así pues, las subescalas del CBP pueden considerarse suficientemente simétricas para los análisis paramétricos empleados; y en el caso del IGDS9-SF, los valores elevados de asimetría y curtosis justifican la aplicación de estadísticos robustos en los análisis donde esta variable actuó como factor de agrupación tal y como se describe en los apartados correspondientes.

5.2.- **OE1:** Personalidad, rol de juego y sexo.

5.2.1.- H1.1: Diferencias de personalidad según el rol (3 roles)

Para examinar las diferencias en personalidad según el rol de juego se realizaron cinco ANOVAs univariados independientes, uno por cada rasgo de personalidad del CBP. Esta decisión metodológica sigue el procedimiento habitual en la literatura sobre personalidad y videojuegos (Braun et al., 2016; de Hesselte et al., 2021), a la vez que permite una interpretación diferenciada de cada dimensión. Aunque un MANOVA me habría permitido evaluar las cinco variables dependientes de forma simultánea con un mejor control del Tipo I, las restricciones de tamaño muestral en el grupo de Tanques (n = 19) considero que dificultan verificar el supuesto de normalidad multivariante con cinco variables dependientes, por lo que justifican el uso del enfoque univariado.

Dicho esto, en la primera fase del análisis se compararon los perfiles de personalidad de los jugadores con rol de Tanque (n = 19), Sanador (n = 38) y DPS (n = 39). La prueba de Levene confirmó la homogeneidad de varianzas para todos los rangos (todas las p > ,05), lo que justificó el empleo del ANOVA estándar,



donde se unificaron los resultados de los cinco junto a los contrastes de Tukey (Véase Tabla 3).

Tabla 3. ANOVA unidireccional: rasgos de personalidad en función del rol (3 grupos).

Rasgo	F (2, 93)	p	Interpretación
Extraversión	2,480	,089	No significativo (tendencia)
Amabilidad	3,247	,043*	Significativo
Responsabilidad	0,594	,554	No significativo
Neuroticismo	4,787	,011*	Significativo
Apertura	4,712	,011*	Significativo

Nota: * $p < ,05$. Intervalo de confianza: 95%.

Los resultados del ANOVA revelaron diferencias estadísticamente significativas entre los tres roles en Amabilidad ($F = 3,247$; $p = ,043$), Neuroticismo ($F = 4.787$; $p = ,011$) y Apertura ($F = 4.712$; $p = ,011$). En cuanto a la Extraversión y la Responsabilidad, esta primera mostró una tendencia próxima a la significación ($p = ,089$) aunque no superó el umbral establecido, mientras que Responsabilidad no evidenció diferencias entre grupos ($p = ,554$).

Seguidamente se llevaron a cabo los contrastes post-hoc de Tukey, donde se descubrió la naturaleza de dichas diferencias. En cuanto a la Amabilidad, se observó que los Sanadores ($M = 15,97$; $DT = 2,75$) puntuaron significativamente más alto que los DPS ($M = 14,31$; $DT = 2,59$; $p = ,033$). En Apertura, tanto los Tanques ($M = 15,68$; $DT = 2,58$; $p = ,026$) como los DPS ($M = 15,23$; $DT = 2,17$; $p = ,036$) superaron significativamente a los Sanadores ($M = 13,71$; $DT = 3,11$). Respecto al Neuroticismo, los Tanques ($M = 9,63$; $DT = 3,66$) presentaron niveles significativamente inferiores en comparación con los Sanadores ($M = 12,16$; $DT = 3,28$; $p = ,020$) y los DPS ($M = 12,28$; $DT = 3,07$; $p = ,013$), lo que se corresponde a una mayor estabilidad emocional.



5.2.2.- H2.1: Sexo del jugador y elección de rol.

El análisis se realizó sobre los participantes que declararon un rol de juego definido (tanque, sanador o DPS), de forma que se excluyó todo aquel jugador que se identificaba como flexible o bien sin rol. Asimismo, también se excluyó al grupo que no especificó su sexo ($n = 4$), por su reducido tamaño muestral. La muestra resultante fue de 94 participantes entre hombres ($n = 48$) y mujeres ($n = 46$).

La prueba Chi-Cuadrado de Pearson reveló una asociación estadísticamente significativa entre el sexo de los participantes y el rol de juego preferido [$\chi^2(2) = 9,133$; $p = ,010$].

El análisis por rol mostró diferencias significativas tanto en el rol de tanque [$\chi^2(1) = 7,409$; $p = ,006$] como en el de Sanador [$\chi^2(1) = 5,220$; $p = ,022$], mientras que el rol DPS no alcanzó significación estadística [$\chi^2(1) = 0,001$; $p = ,972$]. Los análisis descriptivos confirmaron las tendencias predichas, donde el rol de Sanador fue adoptado por el 50,0% de las mujeres frente al 27,1% de los varones. Inversamente, el rol de Tanque fue elegido por el 31,2% de los hombres y tan solo por el 8,7% de las mujeres. En cuanto al rol de DPS, este presentó una distribución prácticamente equitativa entre sexos (hombres: 41,7%; mujeres: 41,3%) (Véase tabla 4).

Tabla 4. Distribución porcentual del rol de juego según el sexo.

Rol	Hombres ($n = 48$)	Mujeres ($n = 46$)	$\chi^2(1)$ (p)
Tanque	31,2%	8,7%	7,409 (,006)
Sanador	27,1%	50,0%	5,220 (,022)
DPS	41,7%	41,3%	0,001 (,972)

Nota: $\chi^2(2) = 9,133$ $p = ,010$. Los $\chi^2(1)$ por fila corresponden a comparaciones 2x2 (ese rol vs. el resto) sin corrección de Yates.

5.3.- OE2: Género de videojuego y sexo.

5.3.1.- H2.1: Género de videojuego y sexo.

El análisis se realizó sobre los 189 participantes que especificaron su sexo (hombres: $n = 94$; mujeres: $n = 95$), excluyendo nuevamente el grupo que no lo



indicó ($n = 4$) por su reducido tamaño muestral. La prueba Chi-Cuadrado de Pearson detectó una asociación estadísticamente significativa entre el sexo de los participantes y el género de videojuego preferido [$\chi^2(6) = 16,202$; $p = ,013$]. El análisis por género de juego reveló que las diferencias significativas se concentran en dos categorías: Simulación [$\chi^2(1) = 4,766$; $p = ,029$], con mayor prevalencia en hombres (7,4%) que en mujeres (1,1%), y Arcade [$\chi^2(1) = 7,694$; $p = ,006$], elegido con mayor frecuencia por las mujeres (14,7%) que por los varones (3,2%). Los géneros RPG [$\chi^2(1) = 0,127$; $p = ,721$], FPS [$\chi^2(1) = 2,122$; $p = ,145$], MOBA [$\chi^2(1) = 1,680$; $p = ,195$] y Sandbox [$\chi^2(1) = 1,017$; $p = ,313$] no mostraron diferencias significativas entre sexos (Véase Tabla 5).

A nivel descriptivo, el RPG fue el género mayoritario en ambos grupos (hombres: 57,4%; mujeres: 60,0%), sin diferencias apreciables entre sexos.

Tabla 5. Distribución porcentual del género de videojuego preferido según el sexo.

Género	Hombres ($n = 94$)	Mujeres ($n = 95$)	$\chi^2(1)$ [p]
RPG	57,4%	60,0%	0,127 [,721]
FPS	9,6%	4,2%	2,122 [,145]
MOBA	17,0%	10,5%	1,680 [,195]
Sandbox	3,2%	6,3%	1,017 [,313]
Simulación	7,4%	1,1%	4,766 [,029]
Arcade	3,2%	14,7%	7,694 [,006]

Nota: $\chi^2(6) = 16,202$; $p = ,013$. Los $\chi^2(1)$ por fila corresponden a comparaciones 2x2 (ese género vs. el resto) sin corrección de Yates. Se excluye la categoría "Otros géneros" con $n = 5$ por tamaño muestral insuficiente. Los valores representan % dentro de Sexo.

5.4.- **OE3:** Variables sociodemográficas y uso de videojuegos.

5.4.1.- H3.1: Diferencias de sexo en horas de juego y uso problemático.

La prueba T de Student para muestras independientes no reveló diferencias estadísticamente significativas entre hombres y mujeres ni en las horas semanales de juego ni en la severidad del uso problemático.



En cuanto a las horas semanales, la prueba de Levene indicó homogeneidad de varianzas, por lo que se utilizó el estadístico estándar $t(187) = 1,048$; $p = ,296$. Aunque los hombres registraron una media de horas semanales ligeramente superior ($M = 21,49$; $DT = 20,44$) frente a las mujeres ($M = 18,41$; $DT = 19,94$), la diferencia no alcanzó significación estadística. Respecto al IGDS9-SF, la violación del supuesto de igualdad de varianzas (Levene: $p < ,05$) requirió el empleo del estadístico corregido: $t(173,026) = 1,628$; $p = ,105$. Los hombres ($M = 16,67$; $DT = 6,20$) y las mujeres ($M = 15,37$; $DT = 4,68$) no difirieron significativamente en la puntuación de uso problemático.

En conclusión, la Hipótesis 3.1 es rechazada dado que el género no actúa como variable diferenciadora en el volumen de juego ni en el desarrollo de uso problemático en la muestra evaluada.

5.4.2.- H3.2: Edad, horas y uso problemático.

El coeficiente de correlación de Pearson entre la edad y la puntuación total del IGDS9-SF fue de $r = -,303$ ($p < ,001$), evidenciando una correlación negativa moderada y altamente significativa que muestra que, a menor edad, mayor severidad de los síntomas de uso problemático.

El ANOVA de un factor comparó la edad media de los participantes en función del tramo de horas de juego semanal. Por otra parte, la prueba de Levene basada en la mediana señaló la violación del supuesto de homocedasticidad (Levene (3, 189) = 6,720; $p < ,001$), por lo que se aplicó el estadístico robusto de Welch, así como los contrastes de Games-Howell. Los resultados acabaron por confirmar diferencias altamente significativas (Welch (3, 87,936) = 16,233; $p < ,001$), con un patrón inverso entre horas de juego y edad media (Véase Tabla 7).

Tabla 7. Edad media y uso problemático según tramos de horas de juego semanales ($N = 193$).

Tramo horario	n	Edad M (DT)	IGDS M (DT)
1 – 10 horas	77	35,64 (12,67)	14,82 (4,75)
11 – 20 horas	58	30,57 (9,54)	15,26 (4,41)



21 – 40 horas	40	28,18 (8,91)	17,80 (7,13)
>40 horas	18	24,06 (3,99)	16,67 (4,87)

Nota: Los valores representan M (DT). F Welch (3, 87,94) = 16,233 para Edad; F (3, 189) = 6,172 para IGDS, $p < ,001$ en ambos casos.

Los contrastes de Games-Howell revelaron que el grupo de juego casual (1-10h) presenta una edad significativamente superior a la de los grupos de 11-20h ($p = ,044$), 21-40h ($p = ,002$) y >40h ($p = ,001$). Sin embargo, el grupo de máxima dedicación (>40h) resultó ser significativamente más joven que los tramos de 1-10h ($p < ,001$) y 11-20h ($p < ,001$).

Respecto al uso problemático, los contrastes de Tukey mostraron que el grupo de >40h presentó puntuaciones significativamente superiores al de 1-10h ($p = ,003$) y al de 11-20h ($p = ,012$), y que el grupo de 21-40h también superó al de 1-10h ($p = ,021$) (Véase Tabla 7).

De esta manera, puesto que los jugadores más jóvenes dedican más horas semanales al juego y presentan mayor severidad de síntomas de uso problemático, la Hipótesis 3.2 es confirmada.

5.5.- OE4: Personalidad y uso problemático.

5.5.1.- H4: Personalidad y uso problemático.

Mediante la matriz de correlaciones bivariadas de Pearson entre el IGDS9-SF y los cinco rasgos de personalidad, se identificaron dos asociaciones estadísticamente significativas (Véase Tabla 8).

Tabla 8. Correlaciones de Pearson entre rasgos de personalidad e IGDS9-SF.

Rasgo	r	p	Interpretación
Neuroticismo	,199	,006**	Positiva, significativa
Responsabilidad	-,218	,002**	Negativa, significativa
Extraversión	,047	,520	No significativa



Amabilidad	-,096	,183	No significativa
Apertura	,041	,571	No significativa

Nota: ** $p < ,01$ (bilateral). $N = 193$

Por una parte, el Neuroticismo correlacionó de forma positiva y significativa con el uso problemático ($r = ,199$; $p = ,006$), de modo que las personas con mayor inestabilidad emocional tendieron a presentar puntuaciones más elevadas en el IGDS9-SF. Por otra parte, la Responsabilidad mostró una correlación negativa significativa con el uso problemático ($r = -,218$; $p = ,002$), lo que indica que, a mayor responsabilidad, menores puntuaciones en el IGDS9-SF, y viceversa. En cuanto a la Extraversión, la Amabilidad y la Apertura, no evidenciaron asociaciones significativas ($p > ,05$).

Ambos hallazgos confirman la Hipótesis 4.1.

6.- DISCUSIÓN.

El objetivo principal de este estudio fue analizar la relación entre los distintos rasgos de personalidad y el uso problemático de videojuegos, explorando para ello el papel de variables como el rol empleado en el juego, el género de videojuego practicado, las horas semanales que le dedicaban a estos mismos y variables sociodemográficas.

H1.1: Diferencias de personalidad según el rol.

En el marco del primer objetivo específico, se hipotetizó que los jugadores con rol de Tanque presentarían puntuaciones más elevadas en Extraversión, así como los Sanadores puntuarían más alto en Amabilidad, y que los DPS mostrarían menor amabilidad y Apertura.

Los resultados obtenidos acabaron por confirmar parcialmente la hipótesis, hallándose diferencias significativas en Amabilidad, Neuroticismo y Apertura en función del rol preferido. En concreto, los Sanadores obtuvieron puntuaciones más altas en Amabilidad, lo cual es coherente con lo reportado por de Hesselle et al.,



(2021) y Feldman et al., (2017), quienes encontraron que los jugadores con preferencia por roles de apoyo tienden a mostrar mayor amabilidad, una dimensión vinculada a conductas prosociales y cooperativas. Asimismo, Lomba Pérez et al., (2025) hallaron que la cooperatividad se asociaba significativamente con la responsabilidad y la apertura en el contexto del juego, lo que es parcialmente consistente con los patrones aquí observados. Por otro lado, los Tanques mostraron el Neuroticismo más bajo, sugiriendo mayor estabilidad emocional, lo que encaja con el perfil funcional de liderazgo y absorción de daño descrito en la literatura (Ballabio et al., 2017). La mayor Apertura de DPS y Tanques frente a Sanadores también converge con las predicciones de de Hesselle et al., (2021) y Feldman et al., (2017), quienes asociaron los roles de rendimiento individual con mayor orientación hacia la exploración táctica y la flexibilidad estratégica. Sin embargo, no se encontraron diferencias en Extraversión ni en Responsabilidad, lo que diverge parcialmente de los hallazgos de Lomba Pérez et al., (2025) quienes sí identificaron asociaciones entre liderazgo en el juego y responsabilidad. Esta discrepancia podría explicarse por diferencias metodológicas, puesto que Lomba Pérez et al., (2025) emplearon escalas específicas de dinámicas de jugador, y en el presente estudio se utilizó el CBP-20 como instrumento de medida de la personalidad general, lo que podría haber reducido la sensibilidad para detectar diferencias más finas en estos rasgos.

H1.2: Sexo del jugador y elección de rol.

La asociación significativa entre sexo y rol preferido es coherente con Willis (2023), quien documentó el patrón "*Women are healers and men are warriors*" en entornos MMORPG, y con Gabarnet et al., (2025), quienes vincularon la preferencia femenina por roles de apoyo con procesos de socialización de género y conductas cooperativas. No obstante, cabe destacar que el rol DPS se distribuyó de forma equitativa entre ambos sexos, lo que podría estar indicando, tal y como señalan Looi et al., (2024), que las dinámicas de género en los entornos virtuales están en constante cambio y no pueden reducirse a categorías biológicas estáticas.



H2.1: Género de videojuego y sexo.

En esta hipótesis se esperaba que los hombres mostraran mayor preferencia por géneros orientados a la acción y la competición, como los FPS y los MOBA, mientras que las mujeres presentaran una mayor preferencia por géneros de rol (RPG), simulación social y videojuegos casuales o arcade.

La hipótesis 2.1 fue rechazada, aunque a nivel descriptivo se observaron tendencias acordes con los estereotipos de género (mayor presencia masculina en FPS y MOBA, y femenina en Arcade) estas no alcanzaron la significación estadística. Este hallazgo contrasta con los datos reportados por Kim et al., (2022) y Cladellas et al., (2025), quienes sí lograron identificar diferencias de sexo en la preferencia por géneros de videojuego.

Una posible explicación podría ser que la dominancia del RPG en ambos sexos, con porcentajes de alrededor del 58-60%, actuó como diluyente que concentró las preferencias independientemente del género, dificultando así la detección de diferencias en el resto de las categorías.

H3.1: Diferencias de sexo en horas de juego y uso problemático.

La ausencia de diferencias significativas entre hombres y mujeres tanto en horas de juego como en puntuaciones del IGDS9-SF contradice la tendencia predominante en la literatura, donde estudios como los de Kim et al., (2022) y Şalvarlı y Griffiths (2021) señalan consistentemente que los hombres dedican más horas y puntúan significativamente más alto en escalas de adicción al juego. No obstante, este resultado podría ser coherente con la creciente paridad en el consumo de videojuegos en los últimos años, especialmente en poblaciones adultas, tal y como apuntan Looi et al., (2024). También podría estar relacionado con las características de la muestra, que incluye una proporción equilibrada de mujeres con perfil tecnológico, lo que podría no ser representativo de la población general de jugadoras.



H3.2: Edad y uso de videojuegos.

La correlación negativa moderada entre edad y severidad del IGD ($r = -,303$; $p < ,001$) es consistente con lo reportado por Şalvarlı y Griffiths (2021), quienes señalaron que los jugadores más jóvenes presentan mayor vulnerabilidad al uso problemático. Por otra parte, Cudo et al., (2025) también han vinculado la juventud con déficits en el control cognitivo y la memoria de trabajo, factores que podrían incrementar el riesgo de un uso excesivo. Asimismo, el patrón hallado en el presente estudio donde a mayor número de horas semanales, menor edad media, podría explicarse, en parte, por la mayor disponibilidad del tiempo libre y la mayor inmersión en la cultura digital que caracteriza a los jugadores más jóvenes (Kuss y Griffiths, 2012).

H4.1: Personalidad y uso problemático.

La asociación positiva entre Neuroticismo y uso problemático ($r = ,199$; $p = ,006$) es uno de los hallazgos más robustos del estudio y está en línea con la literatura consolidada en este ámbito. Braun et al., (2016) y Mangat et al., (2025) ya documentaron que las personas con mayor inestabilidad emocional tienden a utilizar los videojuegos como una estrategia de evitación del malestar psicológico, funcionando de cierta manera como una forma de automedicación ante la ansiedad o la depresión, tal y como también describen Griffiths (2010) y Şalvarlı y Griffiths (2021). Por su parte, la correlación negativa de la Responsabilidad ($r = -,218$; $p = ,002$) con el uso problemático coincide con los hallazgos de Hesselle et al., (2021), quienes encontraron que niveles bajos en este rasgo se asociaban con mayor impulsividad y dificultades de planificación, siendo así factores que incrementan la vulnerabilidad al uso excesivo. En la misma línea, Mangat et al., (2025) señalaron que la responsabilidad actúa como mecanismo modulador del comportamiento adictivo. No obstante, dado el diseño transversal del estudio realizado, estas asociaciones no permiten establecer relaciones de causalidad ni determinar la dirección del efecto, convirtiéndose así en una limitación.

7.- LIMITACIONES.



Cabe destacar que el presente estudio presenta diversas limitaciones que deben tenerse en cuenta a la hora de interpretar sus resultados.

En primer lugar, la muestra fue obtenida mediante un procedimiento de muestreo no probabilístico por conveniencia, combinando así la difusión por redes sociales personales y comunidades especializadas en videojuegos. Este procedimiento, aunque habitual en la investigación sobre videojuegos, limita la representatividad de los resultados y dificulta su generalización a la población general de jugadores. Es posible que los participantes reclutados a través de comunidades especializadas presenten perfiles de juego más intensivos o mayor conciencia sobre el tema, introduciendo un sesgo de selección.

En segundo lugar, el tamaño muestral, aunque suficiente para los análisis realizados ($N = 193$), resultó limitado en algunos subgrupos, especialmente en el grupo de Tanques ($n = 19$), lo que redujo la potencia estadística para detectar diferencias en determinadas comparaciones y condicionó la elección del enfoque univariado frente al MANOVA.

En tercer lugar, el diseño transversal impide establecer relaciones de causalidad entre las variables estudiadas. En particular, no es posible determinar si ciertos rasgos de personalidad predisponen al uso problemático o, si, por el contrario, patrones de juego mantenidos en el tiempo modulan la expresión de determinados rasgos, tal y como advierten Billieux et al., (2019) al señalar la necesidad de distinguir entre una alta implicación sana y una implicación verdaderamente patológica.

En cuarto lugar, las variables de juego como el rol preferido o el género de videojuego practicado se midieron mediante autoinforme, lo que puede producir sesgos de deseabilidad social o de memoria. Además, la categoría "flexible/sin rol definido" podría haber agrupado perfiles muy heterogéneos entre sí.

Finalmente, aunque el CBP-20 ha demostrado adecuadas propiedades psicométricas en población hispanohablante (Torreblanca Murillo, 2017), sus



coeficientes de fiabilidad en Extraversión ($\alpha = ,66$) y Apertura ($\alpha = ,56$) en la presente muestra fueron más modestos, considerando la fiabilidad en Extraversión cuestionable y la de Apertura pobre, lo que pudo haber limitado la capacidad del instrumento para detectar asociaciones en estas dimensiones.

8.- CONCLUSIONES

El presente estudio tenía como objetivo analizar la relación entre los rasgos de personalidad del CBP, el rol adoptado en videojuegos multijugador, el tipo de videojuego practicado, las variables sociodemográficas y el uso problemático de videojuegos evaluado mediante el IGDS9-SF.

Los resultados muestran que la personalidad sí se relaciona con la preferencia por determinados roles de juego, donde los Sanadores presentan mayor Amabilidad, los Tanques mayor estabilidad emocional y los DPS junto con los Tanques, mayor Apertura. Asimismo, se confirma una asociación significativa entre el sexo del jugador y el rol preferido, con las mujeres inclinándose más hacia roles de apoyo y los hombres hacia roles de combate o liderazgo. En cambio, ni el género de videojuego ni el sexo del jugador resultaron ser variables diferenciadoras de la personalidad ni del volumen de juego o uso problemático, respectivamente. Por otra parte, la edad mostró una correlación negativa con la severidad del IGD, siendo los jugadores más jóvenes quienes más horas dedicaban al juego y mayor sintomatología presentaban. Finalmente, el Neuroticismo y la Responsabilidad se asociaron significativamente con el uso problemático en la dirección esperada: a mayor inestabilidad emocional, mayor severidad; y a mayor responsabilidad, menor severidad. En conjunto, estos hallazgos refuerzan la utilidad de los rasgos de personalidad como marcadores psicológicos relevantes en el estudio del comportamiento en videojuegos y del riesgo de un uso problemático, aunque la naturaleza transversal del diseño impide extraer conclusiones causales y señala la necesidad de estudios longitudinales futuros que permitan profundizar en estas relaciones.²



9.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Abbasi, A. Z., Shah, M. U., Rehman, U., Hlavacs, H., Ting, D. H., & Nisar, S. (2021). The role of personality factors influencing consumer video game engagement in young adults: A study on generic games. *IEEE Access*, 9, 17392–17410. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3053207>
- Abbasi, A. Z., Ting, D. H., Hlavacs, H., Wilson, B., Rehman, U., & Arsalan, A. (2022). Personality differences between videogame vs. non-videogame consumers using the HEXACO model. *Current Psychology*, 41(5), 2733–2746. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00793-2>
- Adinolf, S., & Turkay, S. (2018). Toxic behaviors in esports games: Player perceptions and coping strategies. En *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts* (pp. 365–372). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271545>
- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed., text rev.; DSM-5-TR)*. American Psychiatric Association Publishing.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27(1), 113–122. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.009>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>



- Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urbán, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., & Király, O. (2017). Do game genres and video game roles predict addiction? A study of 1,186 Multiplayer Online Role-Playing Games (MORPG) players. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 675–685. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1305360>
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406–412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>
- Billieux, J., Flayelle, M., Rumpf, H. J., & Stein, D. J. (2019). High involvement versus pathological involvement in video games: A crucial distinction for ensuring the validity and utility of gaming disorder. *Current Addiction Reports*, 6, 323–330. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00259-x>
- Cladellas, R., Bonilla, I., Muro, A., & Castelló, A. (2025). *Videogames contain, gender and behavioural differences in early adolescence* (Tesis doctoral). Sociedad Española para el Estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS) - Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. <https://doi.org/10.5093/anyes2025a16>
- Cudo, A., Kopiś-Posiej, N., Zabielska-Mendyk, E., & Griffiths, M. D. (2025). Association between gaming disorder, action videogames, working memory capacity and cognitive control. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–27. <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01429-3>
- de Hessel, L. C., Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Pontes, H. M., & Montag, C. (2021). The associations between Big Five personality traits, gaming motives, and self-reported time spent gaming. *Personality and Individual Differences*, 171, 110483. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110483>
- Feldman, J., Monteserin, A., & Amandi, A. (2017). Exploring the use of online video games to detect personality dichotomies. *Online Information Review*, 41(5), 598–610. <https://doi.org/10.1108/OIR-11-2015-0361>



- Gabarnet, A., Feixas, G., & Montesano, A. (2025). Who am I inside the screen? Construction of virtual identity in multiplayer online videogames and its psychological functions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 28(1), 52–59. <https://doi.org/10.1089/cyber.2024.0231>
- Griffiths, M. D. (2010). *The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119–125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- He, Y., & Lei, P. (2025). Differential pathways from personality to risk-taking: How extraversion and negative emotionality shape decision-making through overconfidence. *Frontiers in Psychology*, 16, 1537658. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1537658>
- Kim, D., Nam, J. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *PLoS ONE*, 17(2), Artículo e0263645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
- Kokkinakis, A. V., Lin, J., Pavlas, D., & Wade, A. R. (2016). What's in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game. *Computers in Human Behavior*, 55, 605–613. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.034>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). *Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lomba Perez, A., Martín-Quintana, J. C., Alonso-Hernandez, J. B., & Martín-Rodríguez, I. (2025). Validation of the Player Personality and Dynamics Scale. *Applied Sciences*, 15(15), 8714. <https://doi.org/10.3390/app15158714>



- Looi, J. C., Wilkes, F. A., Bastiampillai, T., & Allison, S. (2024). Practical psychiatry: Taking gaming seriously—a primer for psychiatrists on gamers and gaming culture. *Australasian Psychiatry*, 32(1), 59–62. <https://doi.org/10.1177/10398562231211137>
- Mangat, H. S., Urbán, R., Koncz, P., Demetrovics, Z., Czakó, A., Griffiths, M. D., & Király, O. (2025). Personality, motivations, and gaming disorder symptoms: A large-scale comparative study of esports players, highly engaged gamers, and recreational players. *Comprehensive Psychiatry*, 136, 152623. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2025.152623>
- Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Billieux, J. (2016). Impulsivity in multiplayer online battle arena gamers: Preliminary results on experimental and self-report measures. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 351–356. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.028>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Şalvarlı, Ş. İ., & Griffiths, M. D. (2021). Internet gaming disorder and its associated personality traits: A meta-analytic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3). <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00035>
- Torreblanca Murillo, L. (2017). *Desarrollo de un nuevo instrumento de evaluación: el Cuestionario Breve de Personalidad (CBP)* [Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. RIUMA: Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga. <http://hdl.handle.net/10630/14144>
- Valiente-Barroso, C., Vázquez-Peña, A., & Martínez-Vicente, M. (2024). Gaming, executive functioning and mindfulness: A comparative exploratory study between League of Legends gamers and non-gamers. *Behavioral Psychology = Psicología Conductual*, 32(2), 403–420. <https://doi.org/10.51668/bp.8324210n>



Valls-Serrano, C., De Francisco, C., Caballero-López, E., & Caracuel, A. (2022). Cognitive flexibility and decision making predicts expertise in the MOBA esport, League of Legends. *SAGE Open*, 12(4). <https://doi.org/10.1177/21582440221142728>

Willis, J. (2023). *Women are healers & men are warriors in MMORPG*. Medium. <https://drjarryd.medium.com/women-are-healers-men-are-warriors-in-mmorpg-b3d6b40a8d9>

World Health Organization. (2019). International classification of diseases for mortality and morbidity statistics (11th Revision).

Worth, N. C., & Book, A. S. (2015). Dimensions of video game behavior and their relationships with personality. *Computers in Human Behavior*, 50, 132–140. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.056>

10.- ANEXOS.

ANEXO A

CUESTIONARIO BREVE DE PERSONALIDAD (CBP)

A continuación aparecen una serie de modos de actuar, pensar o sentir. Indique, por favor, en la escala que se presenta, la respuesta que le describa mejor a usted en general. No existen respuestas correctas ni incorrectas, así como recuerdo que este cuestionario es completamente anónimo, por lo que agradecería que contestara sinceramente. Muchas gracias.

1 = Completamente falso.

2 = Bastante falso.

3 = Ni verdadero ni falso.

4 = Bastante verdadero.



5 = Completamente verdadero.

	1	2	3	4	5
1. Llevo la voz cantante del grupo.					
2. No me emociono con los sentimientos ajenos.					
3. Soy una persona organizada.					
4. Casi nunca estoy triste.					
5. Me gusta probar cosas nuevas.					
6. No hablo mucho.					
7. Soy afectuoso con los demás.					
8. Suelo retrasarme en mis obligaciones.					
9. Me pongo tenso con facilidad.					
10. No me gustan los problemas de lógica.					
11. Yo no soy quien dirige al grupo.					
12. Me conmueven los sentimientos de los demás.					
13. Desordeno las cosas.					
14. Suelo estar desanimado.					
15. Prefiero lo conocido a lo nuevo.					
16. Me relaciono con mucha gente.					
17. Soy seco en el trato con los demás.					
18. Consigo hacer las tareas inmediatamente.					
19. Suelo estar calmado.					



20. Me gustan los desafíos intelectuales.					
---	--	--	--	--	--

Obtención de puntuaciones del CBP

Facetas

Saliencia = 4 + ítem 1 - ítem 11

Sociabilidad = 4 + ítem 16 - ítem 6

Calidez = 4 + ítem 7 - ítem 17

Empatía = 4 + ítem 12 - ítem 2

Orden = 4 + ítem 3 - ítem 13

Rapidez = 4 + ítem 18 - ítem 8

Depresión = 4 + ítem 14 - ítem 4

Ansiedad = 4 + ítem 9 - ítem 19

Apertura = 4 + ítem 5 - ítem 15

Intelecto = 4 + ítem 20 - ítem 10

Dominios

Extraversión = Saliencia + Sociabilidad

Amabilidad = Calidez + Empatía

Responsabilidad = Orden + Rapidez

Neuroticismo = Depresión + Ansiedad

Apertura/Intelecto = Apertura + Intelecto

.....

ANEXO B

Trastorno por Juego en Internet (IGDS9-SF)



Los siguientes ítems hacen referencia a tu actividad con los videojuegos durante el último año (es decir, los últimos 12 meses). Por actividad en los videojuegos entendemos cualquier acción relacionada con los mismos (jugar desde un ordenador/portátil o desde una videoconsola) o desde cualquier otro tipo de dispositivo (por ejemplo, teléfono, móvil, tablet, etc.) tanto conectado a Internet como sin estarlo y a cualquier tipo de juego.

1. ¿Te sientes preocupado por tu comportamiento con el juego? (Algunos ejemplos: ¿Piensas en exceso cuando no estás jugando o anticipas en exceso a la próxima sesión de juego? ¿Crees que el juego se ha convertido en la actividad dominante en tu actividad diaria?).									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		A menudo		Muy a menudo	
2. ¿Sientes irritabilidad, ansiedad o incluso tristeza cuando intentas reducir o detener tu actividad de juego?									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		A menudo		Muy a menudo	
3. ¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando para lograr satisfacción o placer?									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		A menudo		Muy a menudo	
4. ¿Fallas sistemáticamente al intentar controlar o terminar tu actividad de juego?									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		A menudo		Muy a menudo	
5. ¿Has perdido intereses en aficiones anteriores y tras actividades de entretenimiento como resultado de tu compromiso con el juego?									



Nunca		Raramente		Ocasionalmente		A menudo		Muy a menudo	
6. ¿Has continuado jugando a pesar de saber que te estaba causando problemas con otras personas? (pareja, amistad o familia)									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		A menudo		Muy a menudo	
7. ¿Has engañado a alguno de tus familiares, terapeutas o amigos sobre el tiempo que pasas jugando?									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		A menudo		Muy a menudo	
8. ¿Juegas para escapar temporalmente o aliviar un estado de ánimo negativo (por ejemplo, desesperanza, tristeza, culpa o ansiedad)?									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		A menudo		Muy a menudo	
9. ¿Has comprometido o perdido una relación importante, un trabajo o una oportunidad educativa debido a tu actividad de juego?									
Nunca		Raramente		Ocasionalmente		A menudo		Muy a menudo	

Información sobre la puntuación

Las puntuaciones totales pueden obtenerse sumando todas las respuestas dadas a los nueve ítems del IGDS9-SF y pueden oscilar entre un mínimo de 9 y un máximo de 45 puntos, siendo las puntuaciones más altas indicativas de un mayor grado de Trastorno por Juego en Internet (internet gaming disorder-IGD-). Para obtener la tasa de prevalencia de IGD en los últimos 12 meses, se siguieron las indicaciones de la APA y Pontes & Griffiths (2016) (es decir, aprobar cinco o más ítems para clasificar a los individuos con IGD). Para establecer si un participante presenta (o no) un potencial clínico, los ítems de la IGDS9-SF deben ser



dicotomizados (0 = no problema y 1 = problema). De este modo las categorías de respuesta 4 (a menudo) y 5 (muy a menudo) se utilizaron para clasificar el ítem como problema (es decir, aprobación del criterio específico según el DSM-5 y DSM-5-TE). El resto de las respuestas se clasificaron como "sin problemas" (es decir, sin aprobación del criterio específico). Tras este proceso, los participantes con una puntuación de 5 o más de los ítems dicotomizados pueden presentar internet gaming disorder. Todo ello se aconseja encarecidamente se acompañe de una entrevista clínica por un psicólogo especializado.