

# **Facetas del neuroticismo según el género de videojuego preferido en gamers argentinos.**

Hidalgo, Daniel Sebastián, Lozzia, Gabriela y Abal, Facundo Juan Pablo.

Cita:

Hidalgo, Daniel Sebastián, Lozzia, Gabriela y Abal, Facundo Juan Pablo (2025). *Facetas del neuroticismo según el género de videojuego preferido en gamers argentinos. XVII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXII Jornadas de Investigación XXI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VII Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VII Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-004/856>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eNDN/aGd>

# FACETAS DEL NEUROTICISMO SEGÚN EL GÉNERO DE VIDEOJUEGO PREFERIDO EN GAMERS ARGENTINOS

Hidalgo, Daniel Sebastián; Lozzia, Gabriela; Abal, Facundo Juan Pablo  
CONICET - Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

El uso de videojuegos se ha consolidado como una de las principales formas de ocio entre jóvenes adultos, acompañado por una creciente diversidad de géneros y estilos de juego. Este estudio explora la relación entre las facetas del dominio Neuroticismo del Modelo de los Cinco Grandes y las preferencias por distintos géneros de videojuegos, con el objetivo de identificar perfiles emocionales asociados a elecciones lúdicas específicas. Participaron 512 adultos gamers (18-37 años; 71.7% varones) residentes en el Área Metropolitana de Buenos Aires. Los análisis no paramétricos (prueba de Kruskal-Wallis y comparaciones post hoc de Dunn con corrección de Holm) revelaron diferencias estadísticamente significativas en las seis facetas del Neuroticismo en función del género de videojuego preferido. Las comparaciones indicaron que los jugadores de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) obtuvieron puntuaciones más elevadas en las seis facetas, en comparación con quienes prefieren otros géneros, como deportes, disparos en primera persona o plataformas. Estos hallazgos sugieren la existencia de patrones emocionales diferenciales en función del tipo de experiencia lúdica preferida. El estudio destaca la relevancia del análisis por facetas para comprender la relación entre personalidad y conductas de juego, e invita a considerar el rol del componente social en futuras investigaciones.

## Palabras clave

Neuroticismo - Personalidad - Gaming - Videojuego

## ABSTRACT

### NEUROTICISM FACETS ACROSS PREFERRED VIDEO GAME GENRES IN ARGENTINE GAMERS

Video game use has become one of the most widespread forms of leisure among young adults, accompanied by an increasing diversity of genres and play styles. This study explores the relationship between the facets of the Neuroticism domain from the Five-Factor Model and preferences for different video game genres, with the aim of identifying emotional profiles associated with specific gaming choices. A total of 512 adult gamers (aged 18-37; 71.7% male) residing in the Metropolitan Area of Buenos Aires participated. Nonparametric analyses (Kruskal-Wallis test and Dunn's post hoc comparisons with Holm correction) revealed statistically significant differences in all six Neuroticism facets depending on the preferred video game genre. Comparisons

indicated that players who preferred massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) scored higher on all six facets compared to those who preferred other genres such as sports, first-person shooters, or platform games. These findings suggest the presence of distinct emotional patterns associated with different types of gaming experiences. The study highlights the relevance of facet-level personality analysis in understanding the relationship between personality traits and gaming behavior, and suggests that future research should examine the role of social components as potential explanatory factors.

## Keywords

Neuroticism - Personality - Gaming - Videogame

El uso de videojuegos (gaming) se ha afianzado como una de las formas de ocio más extendidas a nivel global, con más de 2.500 millones de jóvenes adultos participando activamente en esta actividad (Ricci et al., 2023). Su crecimiento ha sido impulsado por avances tecnológicos que han mejorado la portabilidad de los dispositivos, la calidad audiovisual y el grado de interactividad de las experiencias lúdicas (Peracchia & Curcio, 2018; Valente et al., 2016; Walaszewski, 2023).

Este desarrollo sostenido ha dado lugar a una amplia diversidad de géneros, cada uno con dinámicas y características específicas. Clasificarlos por tipo resulta útil para su análisis, ya que permite compararlos en función de variables como la mecánica de juego, la profundidad narrativa, el nivel de inmersión o el componente social (Casvean, 2015). Entre los géneros más populares se destacan los juegos de disparos en primera persona (FPS), los deportivos y los juegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG), que han ganado terreno entre los usuarios por combinar entretenimiento interactivo con una fuerte dimensión social.

Desde la psicología, el creciente interés por los videojuegos ha dado lugar a una prolífica línea de investigación centrada en los factores asociados a su uso problemático o incluso adictivo (López-Fernández et al., 2020). Entre los predictores más explorados, los rasgos de personalidad han ocupado un lugar central como variables relevantes para comprender y anticipar los patrones de uso. Si bien distintas dimensiones pueden resultar descriptivamente útiles, muchas investigaciones recientes han adoptado el marco del Modelo de los Cinco Grandes (Five Factor Model [FFM]; Digman, 1990; Goldberg, 1993; McCrae & Costa,

2010), destacando especialmente el papel del Neuroticismo por su asociación con el trastorno de adicción a los videojuegos o al juego en línea (Gervasi et al., 2017; Mihara & Higuchi, 2017). Hasta el momento, gran parte de los estudios que indagan la relación entre personalidad y videojuegos se han centrado en los dominios generales del modelo. Sin embargo, el análisis a nivel de facetas permite una comprensión más precisa y matizada, ya que explora componentes específicos dentro de cada dimensión mayor, revelando patrones diferenciales que podrían quedar ocultos si se analiza solo el nivel más amplio. En este trabajo se propone estudiar la relación entre las preferencias por determinados géneros de videojuegos y las facetas del Neuroticismo, con el objetivo de identificar perfiles emocionales particulares asociados a distintos estilos de juego.

## MÉTODO

### Participantes

Se contó con la participación de 512 adultos gamers, con edades comprendidas entre los 18 y 37 años ( $M = 24$ ,  $DE = 4.8$ ), residentes en el Área Metropolitana de Buenos Aires. Los participantes fueron seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por accesibilidad. La mayoría (71.7%) se identificó con el género masculino.

En cuanto a la modalidad de juego, el 73.2% manifestó preferir juegos en línea, mientras que el 26.8% opta por jugar sin conexión a internet. En promedio, los participantes dedican 5.4 horas semanales ( $DE = 3.32$ ) a juegos offline y 9.1 horas semanales ( $DE = 6.5$ ) a juegos online. En relación con el dispositivo utilizado, el 52.5% juega en consola y el 47.5% en PC o notebook. Los géneros de videojuegos más populares en la muestra fueron los de disparos en primera persona (FPS) ( $n = 132$ ; 25.8%) y rol multijugador (MMORPG) ( $n = 111$ ; 21.7%). Con menor frecuencia, se registraron preferencias por deportes ( $n = 74$ ; 14.5%), acción/aventura ( $n = 64$ ; 12.5%), juegos de rol (RPG) ( $n = 43$ ; 8.4%) y plataformas ( $n = 41$ ; 8%). Los géneros menos escogidos fueron estrategia en tiempo real (RTS) ( $n = 21$ ; 4.1%), simuladores ( $n = 15$ ; 2.9%) y survival/horror ( $n = 11$ ; 2.1%).

### Instrumentos

**Cuestionario sociodemográfico y de hábitos de juego.** Se trata de un formulario diseñado *ad hoc*, que permite relevar información sobre las características sociodemográficas de los participantes, así como sus preferencias y hábitos vinculados al uso del tiempo de ocio en actividades de juego.

**Banco de ítems de Neuroticismo** (Abal et al., 2019). Este instrumento está compuesto por 60 ítems organizados para evaluar las seis facetas del neuroticismo propuestas por McCrae y Costa (2010). El formato de respuesta corresponde a una escala tipo Likert de cuatro puntos, con opciones que van desde *En desacuerdo* hasta *De acuerdo*. El banco cuenta con evidencia de validez basada en la estructura interna, y los ítems fueron

calibrados mediante el Modelo de Respuesta Graduada de la Teoría de Respuesta al Ítem (TRI). La confiabilidad de las medidas ha sido respaldada tanto por coeficientes de consistencia interna como por la función de información asociada a cada una de las seis escalas.

### Procedimiento

La recolección de los datos se realizó con un formato digital sin establecerse un tiempo límite y bajo la supervisión del investigador principal de este estudio. Se resguardó la confidencialidad y el anonimato de las respuestas, y se brindó a los participantes información clara sobre los objetivos del estudio, así como sobre el carácter voluntario de su participación. Las condiciones del procedimiento fueron explicitadas por escrito y aceptadas mediante la firma del consentimiento informado correspondiente.

### Análisis de datos

Para examinar las diferencias en los niveles de las facetas del neuroticismo en función del género de videojuego jugado por los participantes, se aplicó la prueba no paramétrica de Kruskal-Wallis. Esta decisión metodológica se fundamentó en la verificación del incumplimiento de los supuestos requeridos para el ANOVA (normalidad y homogeneidad de varianzas), así como en la presencia de tamaños muestrales desiguales entre los grupos. Ante la identificación de diferencias significativas, se realizaron comparaciones post hoc mediante el test de Dunn, con ajuste de valores  $p$  según el procedimiento de corrección de Holm, a fin de controlar el error de tipo I asociado a múltiples comparaciones.

## RESULTADOS

Los análisis realizados mediante la prueba de Kruskal-Wallis revelaron diferencias estadísticamente significativas en las seis facetas de Neuroticismo según el género de videojuego preferido. Las diferencias más marcadas se observaron en Hostilidad ( $H(8) = 67.30$ ,  $p < .001$ ), Depresión ( $H(8) = 47.72$ ,  $p < .001$ ) e Impulsividad ( $H(8) = 46.05$ ,  $p < .001$ ). También se registraron diferencias significativas en Vulnerabilidad ( $H(8) = 43.79$ ,  $p < .001$ ), Ansiedad ( $H(8) = 38.38$ ,  $p < .001$ ) y Autoconciencia ( $H(8) = 38.17$ ,  $p < .001$ ). Dado el carácter significativo de estos resultados globales, se llevaron a cabo comparaciones post hoc mediante el test de Dunn con corrección de Holm, a fin de identificar entre qué géneros de videojuegos se presentaban las diferencias específicas para cada faceta.

Si se consideran los niveles de la faceta Ansiedad, se identificaron diferencias estadísticamente significativas entre los gamers que prefieren jugar MMORPG y varios otros géneros. Específicamente, las diferencias se observaron con los sujetos que preferían FPS ( $Z = 4.89$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), deportes ( $Z = 4.24$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), plataformas ( $Z = 3.62$ ,  $p$  ajustado  $= .01$ ), simuladores ( $Z = 3.39$ ,  $p$  ajustado  $= .02$ ) y acción/aventura ( $Z = 3.21$ ,  $p$  ajustado  $= .04$ ). En todos los casos, los jugadores

de MMORPG tendieron a registrar mayores niveles de Ansiedad. Al analizar los resultados de la faceta Hostilidad se observa que también los jugadores de MMORPG presentaron niveles de rasgo significativamente más elevados en comparación con quienes prefieren plataformas ( $Z = 6.70$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), acción/aventura ( $Z = 4.93$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), RPG ( $Z = 4.23$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), deportes ( $Z = 3.57$ ,  $p$  ajustado  $= .01$ ), RTS ( $Z = 3.44$ ,  $p$  ajustado  $= .02$ ) y simuladores ( $Z = 3.33$ ,  $p$  ajustado  $= .03$ ). También se identificaron diferencias significativas entre otros pares de géneros, como FPS vs. plataformas ( $Z = 4.77$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ) y deportes vs. plataformas ( $Z = 3.54$ ,  $p$  ajustado  $= .02$ ). Resultados similares se hallaron para la faceta Depresión, en donde los jugadores de MMORPG presentaron niveles significativamente más elevados que aquellos que prefieren juegos de deportes ( $Z = 5.34$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), FPS ( $Z = 5.01$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), acción/aventura ( $Z = 4.60$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), RPG ( $Z = 4.24$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ) y plataformas ( $Z = 3.53$ ,  $p$  ajustado  $= .01$ ).

En relación con la faceta Autoconciencia, se identificaron diferencias estadísticamente significativas entre quienes prefieren videojuegos del género MMORPG y otros grupos. En particular, los jugadores de MMORPG presentaron niveles más elevados de Autoconciencia en comparación con quienes prefieren juegos de deportes ( $Z = 4.47$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), FPS ( $Z = 4.21$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ) y simuladores ( $Z = 3.30$ ,  $p$  ajustado  $= .03$ ).

En el caso de la faceta Impulsividad, los jugadores que prefieren MMORPG mostraron niveles significativamente más altos en comparación con varios otros géneros de videojuegos. Las diferencias se observaron respecto de quienes prefieren juegos de deportes ( $Z = 5.25$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), FPS ( $Z = 4.67$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), plataformas ( $Z = 3.96$ ,  $p$  ajustado  $< .01$ ), RTS ( $Z = 3.77$ ,  $p$  ajustado  $< .01$ ) y acción/aventura ( $Z = 3.71$ ,  $p$  ajustado  $= .007$ ).

Finalmente, también para la faceta Vulnerabilidad se registró que los jugadores que prefieren MMORPG presentaron niveles significativamente más elevados en comparación con quienes juegan títulos de deportes ( $Z = 4.88$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), FPS ( $Z = 4.85$ ,  $p$  ajustado  $< .001$ ), acción/aventura ( $Z = 3.57$ ,  $p$  ajustado  $= .01$ ) y RTS ( $Z = 3.52$ ,  $p$  ajustado  $= .01$ ). Estos resultados refuerzan el patrón observado en otras facetas, sugiriendo una tendencia consistente a puntuar más alto en rasgos relacionados con el Neuroticismo entre los jugadores de MMORPG.

## DISCUSIÓN

Este estudio tuvo como propósito explorar si existe una relación entre el género de videojuegos preferido y las facetas del Neuroticismo, partiendo de la premisa de que las elecciones lúdicas podrían estar vinculadas con tendencias emocionales o estilos de afrontamiento característicos.

El patrón más claro observado en los datos fue el de los jugadores que eligen MMORPGs, quienes obtuvieron puntuaciones

elevadas en todas las facetas del Neuroticismo en comparación con la mayoría de los otros géneros. Este tipo de juegos de rol multijugador en línea se distingue por su fuerte capacidad de inmersión, la creación de avatares personalizados y una intensa interacción entre jugadores, que alterna dinámicas colaborativas y conflictivas (Na et al., 2017). Estos elementos, según diversos estudios, pueden incrementar el involucramiento emocional, generar una expectativa constante de gratificación y promover la percepción de progreso continuo. En personas con desregulación emocional, este contexto podría facilitar un uso más intensivo del juego, así como el desarrollo de estrategias de afrontamiento poco saludables (Billieux et al., 2015; Kuss & Griffiths, 2012). Los datos obtenidos son consistentes con investigaciones previas que vinculan el uso de MMORPGs con niveles más altos de Neuroticismo, sugiriendo que algunos jugadores podrían recurrir a este tipo de experiencias virtuales como forma de evasión frente a estados emocionales negativos (Graham & Gosling, 2013). Además, el componente social del juego puede representar una vía especialmente atractiva para personas emocionalmente vulnerables, al ofrecer un entorno más seguro y predecible para vincularse y obtener reconocimiento (Eichenbaum et al., 2015). Junto con esta tendencia general, también se destacaron otros patrones. En particular, los jugadores que manifestaron preferencia por videojuegos deportivos o de disparos en primera persona (FPS) mostraron, en promedio, puntuaciones más bajas en las facetas del Neuroticismo al ser comparados con los jugadores de MMORPG. Este hallazgo coincide con la idea de que, a pesar de su contenido violento o competitivo, estos juegos podrían no resonar con quienes presentan altos niveles de inestabilidad emocional (Chory & Goodboy, 2011). La estructura de estos juegos, más centrada en la rapidez de respuesta y en desafíos breves, probablemente no resulta tan atractiva para perfiles tendientes a la rumiación o a la ansiedad sostenida (Na et al., 2017). Aunque estos resultados permiten identificar perfiles emocionales diferenciados según el género de videojuego, es importante señalar una limitación relevante del estudio vinculada con la escasa representación de ciertos géneros minoritarios —como survival/horror, simuladores o estrategia en tiempo real—, lo que restringe la posibilidad de caracterizar con mayor precisión a esos grupos. También debería contemplarse el posible efecto del género del jugador como una fuente adicional de variación en las preferencias lúdicas. En futuras investigaciones, resultará conveniente alcanzar una mayor equidad en la composición de los grupos para reforzar la validez de los hallazgos. Asimismo, sería valioso explorar el papel del componente social del juego como variable mediadora, considerando que los videojuegos multijugador no solo ofrecen entretenimiento, sino también un entorno estructurado para vincularse, recibir retroalimentación y experimentar logros simbólicos. Comprender con mayor profundidad estas dinámicas podría aportar claves relevantes para explicar por qué ciertos perfiles emocionales se sienten especialmente atraídos por determinadas experiencias lúdicas.

## BIBLIOGRAFÍA

Abal, F. J. P., Auné, S. E., y Attorresi, H. F. (2019). Construcción de un banco de ítems de facetas de neuroticismo para el desarrollo de un test adaptativo. *Psicodebate*, 19(1). 31-50. <https://doi.org/10.18682/pd.v19i1.854>

Billieux, J., Deleuze, J., Griffiths, M.D., Kuss, D.J. (2015). Internet Gaming Addiction: The Case of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. En: el-Guebaly, N., Carrà, G., Galanter, M. (Eds). *Textbook of Addiction Treatment: International Perspectives* (1515-1525). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-88-470-5322-9\\_105](https://doi.org/10.1007/978-88-470-5322-9_105)

Casvean, T. (2015). An Introduction to Videogame Genre Theory. Understanding Videogame Genre Framework. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 2(1). 57-68. <https://doi.org/10.30958/ajmmc.2.1.5>

Chory, R. M., & Goodboy, A. K. (2011). Is Basic Personality Related to Violent and Non-Violent Video Game Play and Preferences? *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(4). 191-198. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0076>

Digman, J. M. (1990). Personality structure: Emergence of the Five-Factor Model. *Annual Review of Psychology*, 41, 417-440.

Eichenbaum, A., Kattner, F., Bradford, D., Gentile, D. A., & Green, C. S. (2015). Role-Playing and Real-Time Strategy Games Associated with Greater Probability of Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 18(8). 480-485. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0092>

Gervasi, A. M., La Marca, L., Costanzo, A., Pace, U., Guglielmucci, F., & Schimmenti, A. (2017). Personality and Internet Gaming Disorder: A Systematic Review of Recent Literature. *Current Addiction Reports*, 4(1). 293-307. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0159-6>

Goldberg, L. R. (1990). An alternative description of personality: The Big-Five factor structure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59, 1216-1229.

Graham, L., & Gosling, S. D. (2013). Personality Profiles Associated with Different Motivations for Playing World of Warcraft. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16(3). 1-5. <http://doi.org/10.1089/cyber.2012.0090>

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>

López Fernández, F., Etkin, P., Ortet-Walker, J., Mezquita, L. & Ibáñez, M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Ágora de salut*, 7, 147-153. <https://doi.org/10.6035/AgoraSalut.2020.7.15>

Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7). 425-444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>

McCrae, R.R. & Costa P.T. (2010). *NEO Inventories professional manual. Psychological Assessment Resources*

Na, E., Choi, I., Lee, T., Lee, H., Rho, M., Cho, H., Jung, D., & Kim, D. (2017). The influence of game genre of Internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2). 1-8. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.033>

Peracchia, S., & Curcio, G. (2018). Exposure to video games: effects on sleep and on post-sleep cognitive abilities. A systematic review of experimental evidences. *Sleep Science*, 11(4). 302-314. <https://doi.org/10.5935/1984-0063.20180046>

Ricci, V., De Berardis, D., Main, G., & Martinotti, G. (2023). Internet Gaming Disorders and Early Onset Psychosis in Young People: A Case Study and Clinical Observations. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(5). 1-10. <https://doi.org/10.3390/ijerph200553920>

Valente, L., Clua, E., Silva, A., & Feijó, B. (2016). Live-action Virtual Reality Games. *Monografias em Ciencia de Computação*, 3(15). 1-10. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1601.01645>

Walaszewski, Z. (2023). Interactivity and Audiovisuality of Computer Games. A Three-level Model of a Computer Game as Interaction. *International Journal of Pedagogy Innovation and New Technologies*, 10(1). 124-138. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0053.9405>