



FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y RELACIONES HUMANAS

Relación entre Fortalezas de Juego y Personalidad Dimensional en Jugadores y no Jugadores de Rol Adultos de AMBA

Tesis para optar el título de Licenciado en Psicología

Nombre: Rolon, Lucas Ezequiel.

Legajo: A0990004035-P1

E-Mail: lucas.rolon.e@gmail.com

Director de tesis: Chapuis, Valeria

Co-tutor de tesis: Guidara, Emanuel

Diciembre de 2025

Índice

Resumen	2
Abstract	3
Introducción	5
Metodología	10
Diseño.....	10
Participantes	10
Instrumentos	10
Procedimiento	13
Consideraciones éticas:	13
Análisis de datos	14
Resultados	14
Discusión.....	21
Conclusión	28
Limitaciones.	29
Futuras Investigaciones.....	30
Referencias bibliográficas.....	32
Anexo	36

Resumen

En los últimos años, el *roleplaying*, ha experimentado un notable aumento en su popularidad a nivel global y en Argentina en particular (por ejemplo, Dungeons & Dragons). El juego de rol ha sido reconocido por su potencial en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, aunque aún existen pocas investigaciones empíricas que exploren su vínculo con la personalidad y fortalezas personales. Esta investigación tuvo como objetivo analizar la relación entre las facetas disfuncionales de la personalidad y las fortalezas de juego en jugadores y no jugadores de rol. Se utilizó un diseño cuantitativo, comparativo y transversal. La muestra estuvo compuesta por 56 participantes, de los cuales el 60,71% eran jugadores de rol, mayoritariamente varones, con una edad media de 31,89 años. Se utilizó la Escala de Fortalezas de Juego (de la Iglesia y Eidman, 2022) y una escala *ad hoc* que en la que se evaluaron las características del grupo de jugadores (frecuencia y tiempo de juego, plataforma, etc.), y los rasgos de personalidad disfuncional evaluados mediante el PID5 (Sánchez et al. 2023). Los resultados no confirmaron diferencias significativas en las fortalezas entre jugadores y no jugadores. Sin embargo, se observó una relación inversa entre las fortalezas y todas las facetas disfuncionales de la personalidad, lo que sugiere un efecto protector. Además, se hallaron diferencias específicas según el género, el rol asumido dentro del juego y la modalidad de juego.

Estos hallazgos aportan evidencia preliminar sobre el perfil psicológico de los jugadores de rol, subrayando la necesidad de investigaciones futuras que profundicen en sus características diferenciales. Se observaron limitaciones y futuras líneas de investigación.

Palabras clave: juego de rol, fortalezas personales, personalidad disfuncional, psicología positiva, jugadores

Abstract

In recent years, roleplaying has experienced a notable increase in popularity worldwide and particularly in Argentina (e.g., Dungeons & Dragons). Role-playing games have been recognized for their potential in developing social and emotional skills; however, few empirical studies have explored their connection with personality traits and personal strengths. This study aimed to analyze the relationship between dysfunctional personality traits and game-related strengths in role-players and non-players. A quantitative, comparative, and cross-sectional design was used. The sample consisted of 56 participants, 60.71% of whom were role-players, mostly male, with a mean age of 31.89 years.

The Game Strengths Scale (de la Iglesia & Eidman, 2022) and an ad hoc scale assessing group characteristics (frequency and time of play, platform, etc.) were used, along with the PID-5 (Sánchez et al., 2023) to evaluate dysfunctional personality traits. The results did not confirm significant differences in strengths between players and non-players. However, an inverse relationship was found between strengths and all dysfunctional personality traits, suggesting a protective effect. Additionally, specific differences were identified based on gender, role assumed during gameplay, and game modality.

These findings offer preliminary evidence about the psychological profile of role-playing game participants and highlight the need for further research to explore their distinct characteristics. Limitations and future research directions are discussed.

Keywords: role-playing game, personal strengths, dysfunctional personality, positive psychology, players

Introducción

En las últimas décadas, el juego de rol ha adquirido un crecimiento significativo en todo el mundo, y Argentina no ha sido ajena a esta expansión (Pukacz, 2024). Este tipo de práctica lúdica consiste en una narrativa interactiva y colaborativa en la cual los participantes asumen diferentes papeles dentro de una historia en construcción. Mientras un jugador actúa como director de juego (de ahora en adelante también en sus siglas DJ), presentando desafíos, narrando el entorno y representando a los personajes no jugadores, los demás asumen el rol de personajes jugadores (de ahora en adelante también PJ's), respondiendo a las situaciones en función de las características y motivaciones de sus personajes. El uso de sistemas de reglas y tiradas de dados introduce un componente de aleatoriedad y estructura que articula las dimensiones narrativas y mecánicas de la experiencia (Sutter, J. L., et al., 2019). En este sentido, los juegos de rol integran creatividad, cooperación, pensamiento estratégico y expresión emocional, constituyendo un espacio que trasciende el entretenimiento para convertirse en objeto de estudio de fenómenos psicológicos y sociales.

La ausencia de estadísticas sistemáticas sobre el rol en Argentina ha llevado a tomar como referencia la comunidad “gamer”, es decir, usuarios o jugares de videojuegos. Se pueden observar dentro de este contexto perfiles diferenciados: varones jóvenes orientados a juegos complejos y mujeres de mayor edad con preferencia por juegos casuales. En ambos casos, la intensidad de la práctica se asocia tanto con beneficios como con riesgos (de la Iglesia, 2024). La relevancia de esta práctica, puntualmente orientada al roleplaying se manifiesta en su crecimiento comunitario: un relevamiento realizado en 2023 a través de la plataforma Reddit reunió a 2.902 participantes de distintas edades y evidenció un incremento sostenido de la participación

femenina, pasando de una mujer cada veinte jugadores en los inicios del hobby a una mujer cada tres en la actualidad (Von Muller, 2024).

En el campo de la psicología, el juego de rol ha comenzado a ser valorado como una herramienta con potencial para el desarrollo de habilidades socioemocionales y fortalezas personales, tales como la creatividad, el liderazgo, la perseverancia y la capacidad de trabajar en equipo (Corrales, 2019; Garzón, 2012; Rodríguez Vázquez, 2022). No obstante, pese a estos avances, todavía hay una notoria carencia de investigaciones empíricas que exploren en profundidad la relación entre estas fortalezas y los perfiles de personalidad de los jugadores, particularmente en contextos latinoamericanos como el argentino.

Desde una perspectiva teórica, el juego ha sido abordado por diversas disciplinas como fenómeno inherente al ser humano, vinculado al aprendizaje, la socialización y la construcción de identidad (Sierra Garzón & Mendoza Suárez, 2024). Autores clásicos como Huizinga (1972) lo interpretan como una función cultural cargada de sentido que antecede a la propia cultura.

Diversos estudios han analizado la relación entre las fortalezas personales y el bienestar psicológico en contextos educativos. Ferradás Canedo et al. (2021) identificaron en estudiantes universitarios dos perfiles de afrontamiento ante las demandas académicas: uno adaptativo, caracterizado por el uso flexible de estrategias activas como la resolución de problemas y el apoyo social, y otro disfuncional, basado en la autocrítica y el aislamiento. Estos hallazgos destacan el papel de las fortalezas personales como recursos clave para el afrontamiento y la regulación emocional en entornos académicos.

Caino et al. (2023) teniendo la posibilidad de investigar entornos relacionados a los videojuegos, destacaron la función protectora de la fortaleza mental en los Esports,

es decir, competencias profesionales de videojuegos, demostrando que la fortaleza mental se asocia con menores niveles de ansiedad y desconcentración, además de una mayor motivación, lo cual resalta su función protectora frente a los desafíos de esta práctica altamente competitiva.

En distintos contextos, las fortalezas personales han mostrado vínculos significativos con variables de desempeño y bienestar. En el ámbito deportivo, Domínguez y Dosil (2023) hallaron diferencias en la fortaleza mental según sexo y edad en jugadores de baloncesto, donde varones mayores de 20 años presentaron puntuaciones más altas, mientras que las mujeres destacaron en edades más tempranas, diferencias atribuidas a procesos de profesionalización. En el contexto académico, Galiz et al. (2020) asociaron fortalezas como la autorregulación, la apertura mental y la espiritualidad con una mejor toma de decisiones, mientras que García-Álvarez (2023) observó que la gratitud, el humor y la curiosidad predicen menores niveles de ansiedad y depresión, mientras que el liderazgo y la autorregulación influyen de manera directa en la reducción de la procrastinación y en la mejora del rendimiento académico.

En paralelo, la psicología positiva ha consolidado un marco teórico orientado al estudio de las cualidades que promueven el bienestar (Peterson & Seligman, 2004), quienes la definen como el estudio científico de las experiencias positivas y los rasgos individuales que favorecen el desarrollo humano. Seligman (2011) propone que emociones positivas, relaciones, compromiso, sentido y logros constituyen los pilares del bienestar, mientras que las fortalezas del carácter, es decir aquellos recursos psicológicos que permiten alcanzar una vida plena, funcionan como recursos para alcanzarlo. Esta perspectiva ha ampliado la comprensión de la salud mental, definida no solo como ausencia de enfermedad, sino también como la presencia de cualidades que fortalecen la resiliencia y el desarrollo personal.

La personalidad se concibe como una estructura compleja de rasgos psicológicos, patrones de comportamiento y emociones que configuran la identidad del individuo, susceptible de cambio a partir de la interacción entre factores biológicos y experiencias (Emmons, 1995). Millon, citado en Millon y Davis (1998), la describe como un patrón profundamente enraizado que guía tanto decisiones como interacciones cotidianas. En el ámbito local, se ha consolidado como una herramienta útil para la evaluación de los rasgos de personalidad, el Inventario de Personalidad del DSM-5 en su versión breve (PID-5-BF) que ha demostrado validez y consistencia en población argentina (D'Anna, 2018; D'Anna & Stover, 2018; Trógolo et al., 2022), utilizado ampliamente en contextos no clínicos.

En cuanto al estudio de la personalidad en contextos lúdicos, Ramos-Villagrasa y Sueiro (2010) mostraron en partidas de Dungeons & Dragons que la extraversión se asocia con juegos de alta interacción social, mientras que la afabilidad y el neuroticismo se vinculan con escenas de acción y cooperación estructurada. Desde una perspectiva clínica y proyectiva, Zanzi (2017) analizó en jugadores de videojuegos de rol online la relación entre personalidad, motivaciones y autoconcepto, observando tensiones internas y proyección de rasgos personales en los avatares. En un plano más amplio, De Sanctis et al. (2017) realizaron una revisión bibliográfica que destacó los beneficios y riesgos del uso de videojuegos, resaltando su potencial como herramientas educativas y terapéuticas. Por su parte, Gala (2019) describió el crecimiento de la industria del videojuego en Argentina y la persistente desigualdad de género en el sector, mientras que De la Iglesia (2020), a través de un estudio en adultos gamers argentinos, identificó dos perfiles diferenciados según edad, género y estilo de juego. Finalmente, González Caino (2020a, 2020b) abordó el fenómeno de los Esports, explorando tanto la relación de los cinco grandes rasgos con la motivación para jugar como la asociación entre

personalidad oscura, fortaleza mental y contextos competitivos, evidenciando la complejidad del vínculo entre personalidad y prácticas lúdicas digitales.

Aunque existen estudios que vinculan rasgos de personalidad y preferencias de juego en videojuegos (Ramos-Villagrasa & Sueiro, 2010; Zanzi, 2017), las investigaciones específicas sobre juegos de rol presenciales son aún escasas. No obstante, la naturaleza colaborativa y proyectiva de estas prácticas las convierte en un escenario adecuado para explorar las conexiones entre personalidad y fortalezas.

En este contexto, surge la presente investigación, cuyo propósito es analizar si las fortalezas percibidas durante el juego de rol se relacionan con los rasgos de personalidad de los participantes, en particular desde el modelo dimensional del DSM-5. La pregunta que orienta este estudio es: ¿Existe relación entre la personalidad y las fortalezas de juego en jugadores de rol adultos del AMBA?

Dada la escasa disponibilidad de antecedentes se formularon una serie de hipótesis de diferencias interespecíficas entre las facetas de personalidad. Asimismo, se planteó como hipótesis principal (H1) que el grupo de jugadores presenta mayores fortalezas de juego que los no jugadores. Mientras que como hipótesis auxiliares se planteó una relación directa entre las fortalezas de juego y la desinhibición e inversa entre el afecto negativo, el desapego, el antagonismo, el psicoticismo y la edad (h2).

También que existen diferencias de rasgos de personalidad intergrupos entre jugadores y no jugadores (h3); existen diferencias significativas en las fortalezas de juego y rasgos de personalidad según el género de los encuestados (h4); existen diferencias significativas entre jugadores según plataforma en la que juega (h5) y finalmente existen diferencias significativas según el rol elegido en el juego (h6).

Metodología

Diseño

La siguiente investigación se plantea desde un marco metodológico cuantitativo, correlacional-descriptivo y transversal (Hernández Sampieri et al., 2018).

Participantes

La muestra se compuso de N= 56 participantes, género femenino 20 (35,71 %) y masculino 36 (64,29 %). Edades comprendidas entre los 18 y 55 años, con una media 31,89 (7,95). A su vez, n=34 (60,71 %) son correspondientes al grupo de jugadores. Se trató de un muestreo no probabilístico intencional de tipo “bola de nieve”, puesto que la elección dependió de causas relacionadas con las características de la investigación y de los propósitos del investigador (Hernández Sapiery et al., 2018).

Instrumentos

Formulario socio demográfico ad hoc:

En primera instancia se consultaron los datos mediante un instrumento *ad hoc* en el que se preguntó género, edad, nivel educativo y se trata de jugador o no jugador de rol (estilo D&D, etc.). Para el grupo de jugadores, además se les preguntó el tipo juego, estilo y características, la frecuencia y horas semanales, edad de inicio, entre otras preguntas relacionadas a la actividad.

Escala de fortalezas de juego de McGonigal (2015):

Este instrumento cuenta con su adaptación argentina de De la Iglesia y Eidman (2022). El mismo Analiza la presencia de fortalezas de juego. Con una extensión de 20 reactivos, el mismo no posee ítems inversos ni subescalas, y se responde mediante una

escala Likert de seis posiciones (0 = completamente en desacuerdo a 5 = completamente de acuerdo). Luego de codificar las respuestas, se deben sumar todas las respuestas para obtener una puntuación global de fortalezas de juego. Los puntajes bajos (valores obtenidos que inician en 0 hasta los 60 puntos, inferiores al percentil 25) indicaron una escasa identificación con las actitudes o comportamientos asociados al juego; los puntajes moderados (aquellos puntajes que superan los 60 puntos, pero se encuentran por debajo de los 80, ubicados entre los percentiles 25 y 75) representaron una presencia equilibrada de fortalezas; y los puntajes altos (puntajes que superan los 80 puntos, resultando en valores superiores al percentil 75) reflejaron un alto nivel de desarrollo o expresión de recursos positivos vinculados a la práctica lúdica.

El instrumento cuenta con una adaptación local en la que se brindaron evidencias de validez de constructo mediante un análisis factorial confirmatorio de validez convergente obtenida con su correlación diferentes criterios externos relacionados. Además, cuenta con una adecuada consistencia interna, α de Cronbach .859.

Inventario de Personalidad para el DSM-5 (PID-5) de Krueger et al., (2013):

Instrumento adaptado en argentina por Sánchez et al., (2023). El mismo cuenta con 25 reactivos que se responden mediante una escala Lickert de 4 puntos (0 = Muy falso/ A menudo falso hasta 3 = Muy verdadero/ A menudo verdadero). Y consta solo de los cinco dominios principales Afectividad negativa (vs estabilidad emocional); Desapego (vs extraversión); Antagonismo (vs. agradabilidad); Desinhibición (vs. compulsividad); y finalmente Psicoticismo (vs. lucidez). En el caso de los rasgos evaluados mediante el Inventario de Personalidad, se consideraron los valores bajos aquellos ubicados por debajo del percentil 25, los moderados entre los percentiles 25 y 75, y los altos aquellos superiores al percentil 75.

Para su validación se realizó un análisis factorial exploratorio para evaluar la estructura interna, y luego se probó el índice α de Cronbach .884 por tanto la escala posee un buen índice de confiabilidad de confiabilidad.

Procedimiento

Se diseñó un protocolo en Google Forms que luego se compartió en redes sociales, tales como WhatsApp, Instagram y Facebook. Esta herramienta permitió estructurar de manera clara y accesible el proceso de recolección de datos, ordenándose en diversas secciones para facilitar la lectura. La misma contó con el correspondiente consentimiento informado, y los diversos cuestionarios. Los datos fueron relevados entre el 6 de mayo y el 12 junio de 2025.

Consideraciones éticas:

Esta investigación se llevó a cabo conforme a las normativas éticas de la Declaración de Helsinki de la Asociación Médica Mundial (2001). Garantizando la confidencialidad y el respeto al derecho a la privacidad de los participantes; las normas sobre la inscripción y publicación de la investigación, la difusión de resultados, así como el consentimiento informado y los aspectos de privacidad y confidencialidad.

Analisis de datos

Los datos fueron analizados mediante el uso del software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) para Windows, en su versión 21 (IBM, 2012). Se calcularon los estadísticos descriptivos (medias, desvíos típicos, etc.), e inferenciales (correlaciones, consistencias internas, análisis factoriales, entre otros). Para se procedió a valorar el margen de error en $p = 0,05$, para asegurar la confiabilidad de los datos.

Resultados

En los datos sociodemográficos en la tabla 1, presentada a continuación, se observan las características de la muestra total ($N=56$), con una mayoría de varones $n=36$ (64,29 %); con Terciario/Universitario incompleto 23 (41,07 %). Los grupos se dividieron en 34 jugadores (60,71) y 22 no jugadores (39,29 %).

Tabla 1

Descripción de variables sociodemográficas.

Variable	Etiqueta	n	%
Género	Mujer	20	35,71
	Varón	36	64,29
Nivel educativo	Primario completo	1	1,79
	Secundario completo	10	17,86
	Terciario/Universitario incompleto	23	41,07
	Terciario/Universitario completo	12	21,43
	Posgrado incompleto	4	7,14
	Posgrado completo	6	10,71
Jugador	Sí	34	60,71
	No	22	39,29

$N=56$

En la tabla 2 se observa que, del grupo de jugadores, 18 (32,14 %) juega en ambas plataformas; pero que el 42,85 % prefiere hacerlo en mesa física, en lugar de juego virtual. Así mismo, el 33,92 % ambos roles de juego (Director de juego o jugador)

dependiendo la partida, y en cuanto al estilo, 23,21 % busca una combinación entre las opciones (diversión, historia, creatividad e improvisación y desarrollo de combates).

Tabla 2

Características de jugadores

Pregunta	Respuesta	n	%
Plataforma	En persona (mesa física)	10	17,85
	En línea	6	10,71
	Ambas	18	32,14
Preferencia	Mesa física	24	42,85
	Mesas virtuales	5	8,92
	Sin preferencias	5	8,92
Rol	Jugador	9	16,07
	Maestro (o similar a director de juego)	6	10,71
	Ambos, dependiendo la partida	19	33,92
Estilo	Lo importante es que sea divertido	12	21,42
	Me enfoco principalmente en la historia y narrativa	3	5,35
	Me gusta la creatividad y la improvisación	4	7,14
	Desarrollo de los combates	2	3,57
	Busco una combinación de todo lo anterior	13	23,21

n=34

En la distribución de la tabla 3 se observa que la antigüedad máxima que se desarrolla como jugador es de 30 años, con una media de 9,64 (desvío 8,89) años, con una frecuencia moderada entre semanal y mensual; pero tanto la importancia del rol social, su satisfacción respecto a ese rol y la importancia del trabajo en equipo los puntajes fueron elevados, superando los 4 puntos en las tres categorías.

Tabla 3

Estadísticos descriptivos de características de los jugadores

Pregunta	Min	Max	M (Ds)
Antigüedad	1	30	9,64 (8,89)
Frecuencia	1	4	2,38 (1,15)
Hora/semana	1	4	2,26 (0,82)
Importancia rol social	2	5	4,61 (0,69)
Satisfacción rol social	3	5	4,35 (0,81)
Importancia trabajo en equipo	3	5	4,58 (0,61)

n=34

Los resultados descriptivos observados en la tabla 4, mostraron que, en la muestra total, los rasgos de personalidad presentaron una distribución heterogénea, con puntajes que oscilaron entre niveles bajos y altos en todas las dimensiones evaluadas. Se observó que la desinhibición (DE) y el psicoticismo (PS) alcanzaron valores más elevados en algunos participantes, lo que indicó tendencias hacia la impulsividad y conductas inusuales. El puntaje global de fortalezas de juego se mantuvo en rangos moderados a altos (debido a que los valores superaron los 60 puntos en parte de los casos, indicando una presencia moderada de fortalezas de juego y superando los 80 puntos en los casos restantes, representando una gran presencia de recursos positivos vinculados a la práctica lúdica), sugiriendo que, en términos generales, los participantes contaron con recursos positivos vinculados a la práctica lúdica. Estos datos permitieron identificar las áreas de mayor variabilidad en la muestra.

Tabla 4

Descriptivos de constructos psicológicos

Pcs.	Rango	AN	DA	AN	DE	PS	FJT
25	Bajo	5	2	2	2.25	3	73.25
50	Moderado	7.5	5	4	6	7	80.50
75	Alto	12	7.75	7	10	10	86.75

N=56. Percentiles (punto de corte). AN, afecto negativo; DA, desapego; AN, antagonismo; DE, desinhibición; PS, psicoticismo; FJT puntaje global de fortalezas de juego

Al comparar los grupos en la tabla 5, se observó que los jugadores presentaron medias más altas en desinhibición y psicoticismo en relación con los no jugadores. Esto sugirió que quienes practicaron juegos de rol tendieron a mostrar mayores niveles de impulsividad y rasgos excéntricos. Sin embargo, en otras dimensiones de la personalidad, como afecto negativo y desapego, los resultados fueron similares entre los grupos. En cuanto a las fortalezas, no se evidenciaron diferencias significativas, lo que

indicó que tanto jugadores como no jugadores compartieron un nivel comparable de recursos positivos.

Tabla 5

Comparación de puntajes obtenidos en los grupos jugadores y no jugadores

Grupo	Variable/Rasgo	Min	Max	M (Ds)
Jugadores (n=34)	Afecto Negativo	1	18	8.44 (4.38)
	Desapego	0	12	5.14 (3.63)
	Antagonismo	0	13	5.55 (5.55)
	Desinhibición	0	20	7.26 (4.91)
	Psicoticismo	1	20	7.68 (4.90)
	Fortalezas	51	96	78.55 (11.35)
No jugadores (n=22)	Afecto Negativo	2	19	9 (5,.23)
	Desapego	0	15	5.77 (4.35)
	Antagonismo	0	11	3.54 (3.11)
	Desinhibición	0	13	4.95 (3.84)
	Psicoticismo	0	13	5.91 (3.99)
	Fortalezas	54	95	80.68 (11.60)

Min, mínimo; Max, máximo; M, media; Ds, Desvío

El análisis de distribución de normalidad (Tabla 6) reveló que solo la variable edad presentó una distribución normal, mientras que las dimensiones de personalidad y el puntaje global de fortalezas mostraron distribuciones no normales. Este resultado justificó la aplicación de pruebas no paramétricas en los análisis posteriores (Tabla 7).

Tabla 6

Pruebas de normalidad

Variable	Dimensión	<i>p</i>
Personalidad	Edad	.261
	Afecto Negativo	.027
	Desapego	.016
	Antagonismo	.003
	Desinhibición	.005
	Psicoticismo	.040
Fortalezas	Puntuación global	.005

N=56. Estadístico Shapiro-Wilk

En la tabla 7 las correlaciones evidenciaron que la edad no se relacionó significativamente con los rasgos de personalidad ni con las fortalezas de juego. En cambio, se observaron asociaciones significativas entre las fortalezas globales y algunos rasgos disfuncionales: se observaron correlaciones inversas de magnitud moderada a alta con afecto negativo, desinhibición y psicoticismo. Esto implicó que a mayor presencia de estos rasgos, menores fueron los niveles de fortalezas percibidas. Estos hallazgos reforzaron la idea de que los recursos positivos actúan como factores protectores frente a características desadaptativas de la personalidad.

Tabla 7

Correlación bivariada entre la edad de los participantes, Rasgos de Personalidad y Fortalezas de juego

Variable	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
1. Edad	-	-.120	.221	-.244	-.044	-.164	.134
2. Afecto Negativo		-	.360**	.225	.479**	.535**	-.508**
3. Desapego			-	.314*	.301*	.532**	-.270*
4. Antagonismo				-	.307*	.687**	-.282*
5. Desinhibición					-	.597**	-.342**
6. Psicoticismo						-	-.368**
7. Fortalezas (Global)							-

Correlación de Pearson. * significativa al nivel 0.05; ** significativa al nivel 0.01.

El análisis comparativo de la tabla 8 mostró que la única diferencia estadísticamente significativa se presentó en el dominio de antagonismo, donde los jugadores obtuvieron puntajes más altos. Esto sugirió que el grupo de jugadores de rol manifestó con mayor frecuencia actitudes oposicionales o de confrontación en comparación con los no jugadores. No obstante, en el resto de las variables no se encontraron diferencias relevantes, lo que señaló que las similitudes entre los grupos fueron mayores que las discrepancias.

Tabla 8

Diferencias entre jugadores y no jugadores, para las Dimensiones de la Personalidad y Fortalezas de juego

Variable/Dimensión	<i>p</i>	U	Grupo	<i>n</i>	Rango	Suma
Antagonismo	.027	243	Jugador	34	32,35	1100
			No jugador	22	22,55	496

N=56. U de Mann-Whitney

Al considerar el género (Tabla 9), se encontró que las mujeres puntuaron más alto en la dimensión de desapego, lo que indicó una mayor tendencia a la distancia emocional o al aislamiento en comparación con los varones. Este hallazgo resultó relevante al plantear posibles diferencias de género en la expresión de ciertos rasgos, aunque no se observaron variaciones significativas en las fortalezas de juego.

Tabla 9

Comparación de grupos según el género de los encuestados

Variable/Dimensión	<i>p</i>	U	Género	<i>n</i>	Rango	Suma
Desapego	0.005	195.5	Femenino	20	36.72	734.50
			Masculino	36	23.93	861.50

N=56. U de Mann-Whitney

El análisis de los subgrupos de jugadores en función de la plataforma utilizada (Tabla 10) mostró que quienes jugaban en línea presentaron puntajes más altos en psicoticismo que aquellos que jugaban en mesa física o combinaban ambas modalidades. Esto sugirió que el entorno virtual pudo estar asociado a una mayor expresión de conductas o creencias excéntricas. Sin embargo, no se identificaron diferencias significativas en otras variables de personalidad ni en las fortalezas de juego.

Tabla 10

Comparación de según plataforma en la que juega

Variable/Dimensión	<i>p</i>	Chi ²	Plataforma	<i>n</i>	Rango	Mediana
Psicoticismo	0.033	6.806	Mesa física	10	12,25	1
			En línea	6	25,58	5
			Ambas	18	17,72	9

N=34. Kruskal-Wallis

Finalmente, el análisis del rol desempeñado dentro de las partidas (Tabla 11) evidenció que los jugadores que alternaron entre los papeles de director de juego y jugador presentaron puntajes más elevados en fortalezas de juego en comparación con quienes se mantuvieron exclusivamente en un rol. Este resultado indicó que la flexibilidad y la posibilidad de asumir distintos papeles dentro de la dinámica lúdica favorecieron el desarrollo y la percepción de recursos positivos, lo cual constituye un hallazgo relevante para futuras investigaciones sobre los beneficios del juego de rol.

Tabla 11

Comparación según rol que juega

Variable/Dimensión	<i>p</i>	Chi2	Rol	<i>n</i>	Rango	Mediana
Fortalezas	0.054	5.823	Jugador	9	11.17	2
			Maestro	6	16.50	3
			Ambos	19	20.82	12

N=34. Kruskal-Wallis

Discusión

El objetivo general de esta investigación fue analizar si existe relación entre las facetas de la personalidad y las fortalezas de juego de los jugadores y no jugadores de rol. Los resultados obtenidos permitieron aproximar algunas observaciones parciales y otros un poco más específicos, no solo acerca de responder si existen diferencias con aquellas personas que no juegan rol, sino dentro del propio grupo de jugadores. Además, se pretendió explorar algunas características sobre las preferencias de juego y como realmente lo hacen, también acerca del grado de satisfacción y el estilo de preferencia.

En primer término, se observó que, aunque la actividad ha crecido en el último tiempo, tal como lo afirman investigaciones previas (Pukacz, 2024) la muestra no fue la esperada resultando dificultoso reunir personas que practiquen este tipo de actividades lúdicas, de un total de N=56 participantes solo un 60,71% (n=34) de ellos es jugador de rol; de estos 79,41% (n=27) son varones, es decir, también se esperaba una muestra más homogénea según el género tal como reportaron otras investigaciones sobre el incremento de la participación femenina en estos espacios (Von Muller, 2024). Por otra parte, aunque parcial, el rango etario es bastante amplio, de 18 a 55, con una media 31,89 (desvío 7,95) años; y una antigüedad máxima como jugador de rol de 30 años, y una media de 9,64 (desvío 8,89) años. También hubo variaciones en la frecuencia de juego, aunque se destacaron respuestas entre “al menos una vez al mes y “regularmente, cada quince días”; y en cantidad de horas se tradujo entre 2 y 10 horas/semana. Así una primera conclusión fue que prácticamente no hubo jugadores casuales.

Por otro lado, se preguntó acerca de la importancia rol social, del rol social y del trabajo en equipo buscando obtener resultados similares a otras investigaciones (Corrales, 2019; Garzón, 2012; Rodríguez Vázquez, 2022); aquí la mayor prevalencia

fue entre “Importante” y “Muy importante”; es decir por encima de 4,5 puntos y un grado de acuerdo estimable dado el bajo desvío estándar (entre 0,61 y 0,81).

Finalmente, se preguntó que “características describen mejor tu estilo de juego”, las respuestas variaban entre aquellos que solo buscara divertirse, el desarrollo de narrativa, estrategia, creatividad, etc., sin embargo, el valor más representativo fue de “Busco una combinación de todo lo anterior” en el 23,21 % de los jugadores de rol.

Hasta aquí podría decirse afirmarse lo que ya se supuso en el apartado teórico que, si bien el juego de rol es una práctica creciente, los beneficios sociales y emocionales dan cuenta del grado de satisfacción según el tiempo que dedican a esta práctica. Sin embargo, resta explorar resultados comparativos con la muestra de jugadores.

Como queda claro por la revisión de antecedentes, existen pocas investigaciones que analicen cómo las fortalezas personales se manifiestan y desarrollan a través del juego, y ninguna de estas explora de manera sistemática de qué manera se relacionan con las facetas de personalidad. A continuación, se describen los resultados organizados según las hipótesis de trabajo:

H1. Se propuso la existencia de una relación entre la personalidad y las fortalezas de juego, siendo confirmado parcialmente. Se observaron asociaciones significativas entre algunas dimensiones de la personalidad y las fortalezas de juego, lo que indicó que ciertos rasgos, especialmente aquellos vinculados a la desinhibición y al psicoticismo, se relacionaron inversamente con los recursos positivos identificados en los participantes, coincidiendo con estudios que señalaron la importancia de determinados factores presentes en este tipo de actividad lúdica que favorecen el desarrollo de recursos personales (Ferradas Canedo et al., 2021, Galiz et al., 2020) . Sin embargo, esta relación no se presentó de forma generalizada en todas las

dimensiones evaluadas, contrastando con investigaciones que postularon al juego de rol como un contexto favorecedor de determinadas fortalezas (Corrales, 2019, Garzón, 2012, Rodríguez Vasquez, 2022) por lo que la hipótesis no pudo confirmarse en su totalidad.

H2. Se planteó una relación directa entre las fortalezas de juego y la desinhibición e inversa entre el afecto negativo, el desapego, el antagonismo, el psicoticismo y la edad. En este punto, pudo observarse que no hay relación alguna con la edad de los participantes, y a su vez, que toda relación entre fortalezas de juego y facetas de la personalidad es inversa. Por lo tanto, se pudo inferir que, a mayor presencia de fortalezas de juego, menor será la manifestación de rasgos disfuncionales como el afecto negativo, el desapego, el antagonismo, la desinhibición y el psicoticismo, independientemente de la edad. Esto sugirió que las fortalezas psicológicas asociadas al juego podrían actuar como factores protectores frente a tendencias de personalidad desadaptativas, coincidiendo con argumentos sobre la función amortiguadora de las fortalezas de juego que pueden observarse en las personas que participan de actividades lúdicas de este tipo (García Álvarez, 2023, Ferradás Canedo et. al., 2021). Esta hipótesis se confirma parcialmente.

H3. Se planteó que habría diferencias de rasgos de personalidad intergrupos según jugadores y no jugadores, resultando congruente con antecedentes que vinculan contextos lúdicos competitivos con rasgos asociados a la competitividad (González Caino, 2023). En los resultados observados solo se confirmaron diferencias para la faceta antagonismo, con un puntaje mayor en el grupo de jugadores de rol. Esto podría indicar una tendencia específica dentro de este grupo hacia comportamientos relacionados con la desconfianza, la manipulación o la competitividad, confirmando

parcialmente la hipótesis planteada, aunque se requiere cautela en la interpretación y futuras investigaciones que exploren en mayor profundidad esta relación.

H4. Que se hallarían diferencias significativas en las fortalezas de juego y rasgos de personalidad según el género de los encuestados. Dado que existe una diferencia significativa en el grupo de mujeres para la faceta desapego, sugiriendo que, en general, ellas tendieron a mostrar una mayor orientación hacia la conexión emocional y la implicación interpersonal. Sin embargo, no se encontraron diferencias significativas en las demás fortalezas de juego ni en el resto de las facetas de personalidad, contrastando con investigaciones donde se observaron variaciones significativas relacionadas al sexo y la edad (Domínguez y Dosil, 2023; De la Iglesia, 2024) por lo que la hipótesis solo se confirma parcialmente.

H5. También se afirmó que se encontrarían diferencias entre las variables en análisis y la plataforma en la que juega. Cabe aclarar que se consultó por un lado cómo juegan y cuál es su preferencia, en este caso solo se hallaron diferencias de grupo según la primera opción, donde se observó una tendencia mayor en la faceta psicoticismo, para el grupo que juega en línea, esto podría estar relacionado con un estilo de juego más excéntrico o con mayor inclinación hacia experiencias inusuales que se facilita en entornos virtuales, este hallazgo parcial coincidió con investigaciones sobre cómo los entornos virtuales facilitan la exploración identitaria y conductas excéntricas (De la Iglesia, 2024; González Caino, 2020). No obstante, dado que no se observaron diferencias significativas en función de la plataforma preferida, se refuta esta hipótesis. Sin embargo, estos hallazgos deben interpretarse con cautela y explorarse en futuros estudios para establecer relaciones más concluyentes.

H6. Finalmente, en las diferencias referidas a “el papel que prefiere asumir en el juego”, solo se encontraron diferencias para la variable fortalezas, por lo tanto, se puede

afirmar que el rol asumido dentro del juego influye en el desarrollo o manifestación de las fortalezas personales, pero no así en los rasgos de personalidad evaluados. En particular, quienes desempeñan el rol de maestro o director de juego (o alternan entre roles) tienden a presentar niveles más altos en ciertas fortalezas, posiblemente debido a las demandas cognitivas, sociales y estratégicas que implica coordinar la narrativa y la dinámica del juego, coincidente con planteos de Corrales y Rodríguez Vázquez sobre el rol como espacio de práctica de habilidades sociales y organizativas, confirmando parcialmente la hipótesis. Esto sugirió que el rol puede funcionar como un espacio de potenciación de recursos personales, aunque no se evidencien diferencias significativas en aspectos de la personalidad.

Contrario a lo esperado, los resultados no mostraron diferencias significativas en las fortalezas personales entre jugadores de rol y no jugadores. Aunque el grupo de no jugadores obtuvo un puntaje levemente superior, ambos se ubicaron dentro de un rango moderado. Esto contrasta con los antecedentes que señalaron al juego de rol como un espacio fértil para el desarrollo de fortalezas como la creatividad, la toma de decisiones o el liderazgo (Corrales, 2019; Garzón, 2012; Rodríguez Vázquez, 2022). Una posible explicación podría estar en las características específicas de la muestra o en el tipo de fortalezas evaluadas. No obstante, estos hallazgos también invitan a revisar la premisa según la cual la sola participación en una actividad lúdica exigente garantiza, por sí misma, un incremento en atributos psicológicos positivos. Es posible que otros factores mediadores, como la intensidad del compromiso, la calidad de la experiencia lúdica o la motivación intrínseca, resulten determinantes para que el juego tenga efectos positivos, como sugieren Galiz et al. (2020).

Respecto a las relaciones entre las fortalezas y los rasgos disfuncionales de personalidad, los resultados indicaron que, independientemente de la edad, a mayor

presencia de fortalezas personales, menor manifestación de rasgos como el afecto negativo, el desapego, el antagonismo, la desinhibición y el psicoticismo. Este patrón inverso está en línea con estudios que subrayaron el papel protector de ciertas fortalezas frente a malestares emocionales, procrastinación o síntomas depresivos (García-Álvarez, 2023). A su vez, Ferradás Canedo et al. (2021) destacaron que las fortalezas pueden facilitar estrategias de afrontamiento más funcionales, en contraposición a estilos de aislamiento o evasión. También los hallazgos de D'Anna y Stover (2018) y Trógolo et al. (2022) sobre el PID-5 permitieron comprender estos resultados: las fortalezas personales podrían estar contrarrestando o amortiguando expresiones de disfuncionalidad en la personalidad, validando su potencial regulador y de resiliencia.

En el análisis de las diferencias entre jugadores y no jugadores en los rasgos de personalidad, se encontró una diferencia significativa únicamente en el antagonismo, siendo más elevado en el grupo de jugadores. Este dato requiere ser interpretado con cautela, aunque algunos antecedentes permiten matizarlo. En contextos competitivos, como ocurre en ciertos videojuegos, se han reportado niveles elevados de rasgos como narcisismo o psicopatía —vinculados al antagonismo— en función de los estilos de motivación y la exigencia emocional del entorno (González Caino, 2020b). Además, la interacción con el rol interpretado puede fomentar actitudes desafiantes o estrategias manipulativas, aunque solo dentro del contexto del juego, como apunta De Sanctis et al. (2017), quienes advirtieron sobre la complejidad de extrapolar conductas virtuales al ámbito real.

En cuanto al género, los resultados mostraron diferencias significativas solo en la faceta desapego, con mayores niveles en mujeres. Esto difiere con investigaciones que señalan que las mujeres tienden a establecer mayores vínculos afectivos y a involucrarse emocionalmente en sus experiencias (Domínguez y Dosil, 2023). Además,

el trabajo de Gala (2019) visibilizó cómo el acceso desigual a los espacios lúdicos digitales podría condicionar no solo la frecuencia de participación, sino también las formas de involucramiento emocional y social, lo que se refleja en perfiles de personalidad diferenciados.

Sobre el tipo de plataforma utilizada para jugar, se halló una mayor tendencia al psicoticismo en quienes juegan en línea. Este rasgo, asociado con excentricidad y búsqueda de experiencias inusuales, podría estar estimulado por las características propias del entorno virtual, que facilita una mayor libertad de expresión, anonimato y posibilidades de exploración identitaria. Este patrón coincidió con lo observado por González Caino (2020a, 2020b) y De la Iglesia (2020), quienes sugirieron que las plataformas digitales no solo ofrecen un entorno competitivo, sino también un espacio simbólico en el que los jugadores proyectan y experimentan aspectos del yo menos accesibles en la vida cotidiana. Sin embargo, dado que no se observaron diferencias según la plataforma preferida, estos resultados deben interpretarse con cautela.

Finalmente, se encontraron diferencias significativas en las fortalezas según el rol asumido dentro del juego, siendo más elevadas en quienes actúan como directores o alternan roles. Este resultado es coherente con la idea de que ciertas posiciones dentro del juego exigen habilidades cognitivas, sociales y estratégicas más complejas, lo cual puede fomentar el desarrollo de fortalezas personales (Corrales, 2019; Rodríguez Vázquez, 2022). En particular, el rol de dirección implicaría coordinar múltiples elementos narrativos y humanos, lo que potencia atributos como la organización, la empatía o la mentalidad abierta, en consonancia con lo observado por Galiz et al. (2020) en contextos de toma de decisiones. A su vez, esta función podría actuar como un espacio de práctica y reforzamiento de dichas fortalezas, aunque no necesariamente

incida en aspectos más estructurales y estables de la personalidad, como se confirmó en los resultados.

Conclusión

Se constató que, aunque la muestra no alcanzó el tamaño esperado y presentó una mayor proporción de varones, el grupo de jugadores evidenció un marcado compromiso con la práctica del rol, reflejado en la frecuencia y duración de las partidas, que superaron los parámetros del juego casual. Los participantes valoraron de forma destacada el rol social y el trabajo en equipo como componentes centrales de su experiencia lúdica, mientras que el estilo de juego predominante integró aspectos narrativos, estratégicos y creativos.

En relación con las fortalezas de juego, no se hallaron diferencias significativas entre jugadores y no jugadores, lo que indicó que la práctica del rol no se asoció directamente con un incremento en dichas fortalezas dentro de esta muestra. Sin embargo, se observó una relación inversa entre las fortalezas y los rasgos disfuncionales de personalidad, lo cual sugirió un posible efecto protector de las primeras frente a tendencias desadaptativas. Asimismo, dentro del grupo de jugadores surgieron diferencias relevantes: se constató una mayor expresión de antagonismo en los jugadores de rol y una influencia del rol asumido —especialmente el de director o maestro de juego— en el desarrollo de fortalezas vinculadas al liderazgo, la comunicación y la coordinación grupal.

A pesar de las limitaciones metodológicas señaladas previamente, estos aspectos se interpretaron como puntos fuertes del estudio. La dificultad de acceso a la población objetivo y la obtención de una muestra compuesta por jugadores activos representaron un esfuerzo considerable, que a su vez puso en evidencia la escasa disponibilidad de

investigaciones locales en torno a esta temática. En este sentido, más que una restricción, la presente investigación constituyó un aporte pionero dentro del ámbito académico local, al explorar la relación entre las fortalezas de juego y la personalidad en una comunidad poco abordada desde la psicología.

Este carácter exploratorio confirió al trabajo un valor añadido, al abrir nuevas líneas de indagación sobre cómo las experiencias lúdicas complejas, como el juego de rol, pueden vincularse con aspectos estructurales de la personalidad y del desarrollo personal. Así, los resultados obtenidos no solo contribuyeron a ampliar el conocimiento sobre este tipo de actividades lúdicas, sino que también sentaron las bases para futuras investigaciones que profundicen en la comprensión de las relaciones entre juego, personalidad y fortalezas, consolidando un campo de estudio emergente dentro de la psicología contemporánea.

Limitaciones

Las limitaciones del estudio se relacionaron principalmente con su alcance metodológico y el tipo de diseño utilizado. El carácter transversal impidió establecer relaciones causales entre las variables analizadas, y el empleo de autoinformes pudo introducir sesgos de deseabilidad social o percepción subjetiva. No obstante, la obtención de una muestra específica de jugadores activos de rol representó una fortaleza significativa, ya que se trató de una población de difícil acceso y escasa representación en investigaciones previas.

Asimismo, la evaluación mediante instrumentos estandarizados, como el PID-5-BF y la escala de fortalezas, si bien pudo no captar todas las dimensiones relevantes en contextos lúdicos, garantizó la validez y confiabilidad de los resultados. En conjunto, estas particularidades consolidaron el carácter exploratorio del trabajo y sentaron bases sólidas para futuras investigaciones en el área.

Futuras Investigaciones

A partir de los resultados obtenidos, se consideró necesario continuar profundizando en el estudio de la relación entre los rasgos de personalidad y las fortalezas de juego. Futuras investigaciones podrían ampliar la muestra, incorporando mayor diversidad demográfica y cultural, así como explorar con mayor detalle las diferencias entre modalidades de juego (presencial, en línea e híbrida) y los roles asumidos dentro de las partidas.

Asimismo, se propuso el desarrollo de estudios longitudinales que permitan observar posibles variaciones y efectos causales a lo largo del tiempo, complementando el enfoque cuantitativo con herramientas cualitativas que ofrezcan una comprensión más profunda de las experiencias subjetivas de los jugadores.

Los presentes hallazgos permitieron reconocer que la práctica del juego de rol constituye un espacio significativo para la expresión de variables psicológicas vinculadas al desarrollo personal. Si bien las diferencias entre jugadores y no jugadores no fueron generalizadas, los resultados evidenciaron matices que permiten comprender cómo la participación activa en dinámicas cooperativas, narrativas y estratégicas puede incidir en la configuración de rasgos y fortalezas personales. Este aspecto cobra relevancia al considerar que el juego de rol, a diferencia de otras formas de ocio, demanda simultáneamente reflexión, empatía y toma de decisiones en contextos sociales complejos.

De este modo, el estudio no solo aportó datos empíricos sobre la relación entre personalidad y fortalezas de juego, sino que también propuso una perspectiva integradora donde el juego se concibe como un espacio potencial de desarrollo psicológico. En este sentido, el trabajo permitió sentar un precedente dentro del campo de la psicología aplicada al estudio de la conducta lúdica, contribuyendo a visibilizar

prácticas poco exploradas y a consolidar nuevas líneas de investigación orientadas a la comprensión del vínculo entre identidad, interacción social y crecimiento personal.

Finalmente, se destacó el potencial de aplicar este tipo de investigaciones en contextos educativos o terapéuticos, utilizando el juego de rol como recurso para potenciar fortalezas personales, promover habilidades sociales y favorecer el bienestar psicológico. En este sentido, el presente trabajo constituyó un primer aporte hacia la integración de la práctica lúdica con el estudio científico de la personalidad y las fortalezas humanas.

Referencias bibliográficas

- Asociación Médica Mundial (2001). *Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos*. An Sist Sanit Navar [Internet]. 23 de abril de 2009 [citado 6 de julio de 2025];24(2):209-12. Disponible en:
<https://doi.org/10.23938/ASSN.0522>
- Canedo, M. D. M. F., Rodríguez, C. F., & Rico, P. G. (2021). Flexibilidad en el afrontamiento del estrés y fortalezas personales en estudiantes universitarios. *European Journal of Education and Psychology*, 14(1), 1-14.
<https://psycnet.apa.org/record/2023-31148-006>
- Cárdenas Villate, F. R., & Torres Reina, R. (2020). La secuencia didáctica: estrategia para estimular la competencia emprendedora durante la contingencia Covid-19.
<http://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/8746>
- Corrales, L. F. S. 2019. Los juegos de rol y la identificación: propuesta para la psicoterapia. Humanidades Digitales, dialogo saberes y practicas colaborativas en red. Catedra UNESCO, Universidad Javeriana.
https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/pdf/IV_3_9.pdf
- D'Anna, A. M. (2018). Evaluación de rasgos de personalidad disfuncional en población adulta de Buenos Aires [Doctoral dissertation]. <http://hdl.handle.net/10226/2034>
- D'Anna, A. M., & Stover, J. B. (2018). Análisis del modelo de rasgos disfuncionales de personalidad del DSM-5 en población general de Buenos Aires; *Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología; Anuario de Investigaciones*; 25; 9-2018; 403-411. <http://hdl.handle.net/11336/176599>
- De la Iglesia, G. D. L. (2024). Experiencias en el Uso de Videojuegos en Gamers Argentinos Adultos. *Psykhē*, 33(2). Santiago, Chile.
<http://dx.doi.org/10.7764/psykhe.2022.50493>.
- De Sanctis, F., Distéfano, M. J., & Mongelo, M. C. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos.
<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/6180>

- Domínguez, R., & Díaz, J. D. (2024). Variables psicológicas y fortaleza mental en jugadores/as profesionales de Baloncesto. *Cuadernos de psicología del deporte*, 24(1), 60-79.
- <https://doi.org/10.6018/cpd.576011>
- Gala, R. (2019). Mapa de la Industria Cultural de Videojuegos en Argentina: un estado de situación. *Electronic Journal of SADIO (EJS)*, 18(2), 103-118.
- <https://revistas.unlp.edu.ar/ejs/article/view/17611>
- Galiz, D., Hernández, O., Urdaneta, G., & García-Álvarez, D. (2020). Fortalezas de carácter y toma de decisiones en estudiantes avanzados de psicología. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 16(39). DOI:[10.31206/rmdo292020](https://doi.org/10.31206/rmdo292020)
- García Álvarez, D., Galiz Álvarez, D. S., & Peña, H. J. (2023). Fortalezas del carácter, malestar emocional y procrastinación académica de estudiantes de Psicología. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 10(2), 262-281. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9231940>
- González Caino, P. C. (2020a). Predicción de los estados de Flow según la personalidad en jugadores amateurs de deportes electrónicos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 66(1). <http://hdl.handle.net/11336/168510>
- González Caino, P. C. (2020b). Predicción de la fortaleza mental desde la personalidad oscura y los motivos de jugar videojuegos online competitivos y Esports. *Acta psiquiátrica y psicológica de América latina*, 66(3). <http://hdl.handle.net/11336/171043>
- González Caino, P. C., Resett, S., & Moreno, J. E. (2023). Evidencias de validez de una escala de fortaleza mental en jugadores de deportes electrónicos de la Argentina. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 23(3). ISSN edición web (<http://revistas.um.es/cpd>):1989-5879
- González Caino, P.C. (2020) Predicción de los estados de Flow según la personalidad en jugadores amateurs de deportes electrónicos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 66(1): 32-38
- https://www.researchgate.net/publication/343837261_Prediccion_de_los_estado

s de Flow a partir de la personalidad en jugadores amateurs de deportes
electronicos

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill.
- IBM (2012). SPSS statistics for Windows (Version 21.0) [Computer software]. IBM Corp.
- Krueger, R. F. & Markon, K. E. (2014). The Role of the DSM-5 Personality Trait Model in Moving Toward a Quantitative and Empirically Based Approach to Classifying Personality and Psychopathology. *Annual Review of Clinical Psychology*, 10(1), 477-501. <https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-032813-153732>
- Liew, G. C., Kuan, G., Chin, N. S., y Hashim, H. A. (2019). Mental toughness in sport. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 49(4), 381-394. <https://doi.org/10.1007/s12662-019-00603-3>
- Miguel Ángel Garzón, H. (2012). Exploración cualitativa de las potencialidades terapéuticas del juego de rol. *Revista Entornos*, 25. https://doi.org/10.48713/10336_3908
- Ovejero Bruna, M. M., Cardenal Hernáez, V., & Ortiz-Tallo, M. (2016). Fortalezas humanas y bienestar biopsicosocial: revisión sistemática. *Escritos de Psicología*, 9 (3), 4-14. <https://dx.doi.org/10.5231/psy.writ.2016.2311>
- Pukacz, A. (2024, 15 de septiembre). Los juegos de rol viven un immaculado resurgimiento: explotaron en la pandemia y se expandieron por las redes de la mano de nuevas generaciones de cultures, clubes y editoriales. <https://es.rollingstone.com/arg-clasicos-y-reinventados-asi-es-la-nueva-escena-de-los-juegos-de-rol-en-argentina/>
- Ramos-Villagrasa, Pedro José; Sueiro, Manuel J. (2010). Personalidad y elección de personaje en los juegos de rol. Teoría de la Educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11 (3), 8-26. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093002>.

- Rodríguez Vázquez, L. (2022). Juegos de rol, relación con la empatía y su desarrollo. [Tesis de Grado en Psicología y Grado en Criminología]
<http://hdl.handle.net/11531/61377>
- Sánchez et al., (2023). Una versión reducida y modificada del Inventario de Personalidad para el DSM-5 (PID-5) en la Argentina. Versión modificada del PID-5 en Argentina. *Interdisciplinaria*, 40(1), 115-136.
<https://doi.org/10.16888/interd.2023.40.1.7>
- Sánchez, D. M. M. (2021). Recreando la Historia. Uso de los juegos de rol y la aplicación web Roll20 para la didáctica de las Ciencias Sociales. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 11, 11.
<https://doi.org/10.30827/unes.i11.17834>
- Sutter, J. L., et al. (2019). *Starfinder: Reglas básicas*. Devir.
<https://paizo.com/starfinder>
- Trógolo, M. A., Montes, S. A., & Ledesma, R. D. (2022). Adaptación argentina del Personality Inventory for DSM-Brief Form (PID-5-BF): Un análisis ESEM; Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Psicología. Laboratorio de *Evaluación Psicológica y Educativa; Evaluar*; 22; 3; 12-2022; 20-34.
<https://doi.org/10.35670/1667-4545.v22.n3.39985>
- Von Muller, F. (2024 2 de abril de 2025). ¡El censo rolero!
https://www.reddit.com/r/Roleros_Argentina/comments/199p8wm/el_censo_rolero/
- Zanzi, M. (2017). Dinámica de la personalidad en jugadores de rol online: autoconcepto, identificación e ideales, extroversión-introversión, motivaciones y relaciones interpersonales [Doctoral dissertation]. Universidad central de Venezuela. Facultad de humanidades y educación. Escuela de psicología. Departamento de psicología clínica dinámica. <http://hdl.handle.net/10872/19089>

Anexo

Link de formulario utilizado como instrumento:

<https://forms.gle/V86SSbNDN5eFS6JMA>