

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN ORIGINAL

Psicología

Uso problemático del videojuego Call of Duty y su relación con la predisposición a la violencia y los rasgos de personalidad en una muestra internacional de jugadores

Nayla Martínez¹, Misaela Frutos¹, Juan Alejandro Rodríguez¹

¹Carrera de Psicología, Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad del Norte, Asunción Paraguay.

Enviado: 15 de diciembre de 2023

Aceptado: 26 de junio de 2024

Publicado: 15 de julio de 2026

DOI: [10.5281/zenodo.21809640](https://doi.org/10.5281/zenodo.21809640)



Licencia Creative Commons Atribución 4.0
Internacional (CC-BY)

RESUMEN

Introducción: La preocupación por el impacto de los videojuegos violentos sobre la predisposición a la violencia en la vida real se mantiene vigente pese a la evidencia empírica contradictoria. **Objetivo:** Describir la relación entre el uso problemático del videojuego Call of Duty, la predisposición a la violencia y los rasgos de personalidad en una muestra internacional de jugadores. **Materiales y métodos:** Estudio cuantitativo, no experimental, transversal descriptivo. Se aplicó una encuesta en línea a 61 jugadores de Call of Duty reclutados por conveniencia en las plataformas Discord y Telegram, mediante el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y la versión reducida del Cuestionario Revisado de Personalidad de Eysenck (EPQR-A). Ante la no normalidad de los datos, las asociaciones entre las dimensiones de personalidad y la dependencia a los videojuegos se evaluaron con el coeficiente de correlación de Spearman. **Resultados:** La muestra incluyó participantes de doce países, con predominio de hombres (49,2 %) y mujeres (42,6 %); la mayoría presentó una dependencia alta en la dimensión de abstinencia (62,3 %) y moderada en abuso y tolerancia (42,6 %) y en dificultad de control (47,5 %). La correlación entre la dimensión de dureza (psicoticismo) del EPQR-A —la más vinculada teó-

Autor correspondiente: Juan Alejandro Rodríguez. Carrera de Psicología, Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad del Norte, Asunción Paraguay

Correo electrónico: juan.rodriguez.466@docentes.uninorte.edu.py

Financiación: Este artículo fue presentado para la Convocatoria 2023 del Programa de Iniciación Científica e Incentivo a la Investigación (PRICILA) de la Universidad del Norte (ARTI-23-004-ASU-MED). Los fondos para PRICILA fueron provistos por el Banco SUDAMERIS y el Rectorado de la Universidad del Norte.

Conflictos de interés: Los autores declaran no tener conflictos de interés financieros, personales, profesionales, institucionales ni de otra índole relacionados con este trabajo.

ricamente a la agresividad— y la puntuación total del TDV fue débil y no significativa ($\rho = 0,105$; $p = 0,440$). Ninguna de las cuatro dimensiones de personalidad evaluadas mostró una correlación estadísticamente significativa con la dependencia a los videojuegos; la única correlación significativa del análisis correspondió a dos dimensiones de personalidad entre sí (dureza y emotividad, $\rho = 0,387$; $p < 0,01$), no a la dependencia a los videojuegos. **Conclusiones:** No se encontró evidencia de una relación significativa entre el uso problemático de Call of Duty y la predisposición a la violencia medida a través de los rasgos de personalidad evaluados, lo que sugiere que otros factores contextuales y psicosociales, no capturados por este diseño, podrían mediar la relación entre videojuegos violentos y agresividad.

Palabras clave: videojuegos, violencia, agresión, personalidad, dependencia a videojuegos, Call of Duty

INTRODUCCIÓN

La violencia se define como el uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona, un grupo o una comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daño psicológico, trastornos del desarrollo o privaciones (1). Por su parte, el trastorno de juego por Internet —el correlato clínico más cercano al llamado «uso problemático de videojuegos»— fue incorporado en la sección III del DSM-5 como una condición que requiere investigación adicional, definida por un patrón persistente y recurrente de uso de videojuegos que genera un deterioro o malestar clínicamente significativo (2).

La posible relación entre la exposición a videojuegos violentos y la predisposición a la violencia en la vida real ha generado una línea de investigación extensa pero con resultados divergentes. Por un lado, revisiones metaanalíticas escépticas no han encontrado que jugar videojuegos violentos se asocie de manera consistente con un aumento de la conducta agresiva (3). Por otro lado, otros metaanálisis con muestras más amplias sí reportan que los videojuegos violentos incrementan la agresión y reducen los desenlaces prosociales, con efectos replicables en estudios experimentales, correlacionales y longitudinales (4); en la misma línea, estudios experimentales en niños han mostrado que la exposición breve a un videojuego violento incrementa la cognición y la conducta agresivas, particularmente en varones (5). El modelo general de agresión propone un mecanismo explicativo para estos hallazgos: la exposición a contenido violento activaría esquemas cognitivos hostiles que

sesgan la interpretación de situaciones ambiguas hacia expectativas de agresión (6).

En paralelo a esta discusión sobre los efectos del contenido violento, se ha desarrollado una línea de investigación específica sobre la dependencia o uso problemático de los videojuegos como fenómeno independiente de su contenido. El Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), desarrollado originalmente en población española, ha sido validado psicométricamente en distintas poblaciones de habla hispana, confirmando una estructura interna consistente en torno a las dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados y dificultad de control (7). A su vez, el trastorno de juego por Internet se ha asociado de forma consistente con correlatos psicosociales adversos —como síntomas depresivos y menor bienestar emocional—, aunque su relación específica con la conducta violenta hacia terceros continúa siendo objeto de debate (8).

En este contexto, Call of Duty, una de las sagas de videojuegos de disparos en primera persona más populares a nivel mundial, ha sido señalada reiteradamente como un contenido de alta intensidad violenta, lo que la convierte en un caso de estudio pertinente para examinar si su uso problemático —más allá de la simple exposición— se relaciona con una mayor predisposición a la violencia y con rasgos de personalidad teóricamente vinculados a la agresividad, como el psicoticismo o «dureza» del modelo de Eysenck.

El presente estudio tuvo como objetivo describir la relación entre el uso problemático del videojuego Call of Duty, la predisposición a la violencia y los rasgos de

personalidad, en una muestra internacional de jugadores reclutados en comunidades digitales dedicadas a este videojuego.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se realizó un estudio cuantitativo, no experimental, de diseño transversal descriptivo: no se manipularon deliberadamente las variables, que se observaron en su contexto natural en un único momento temporal.

La población de referencia fue la comunidad general de jugadores de videojuegos; la muestra estuvo constituida por la subcomunidad de jugadores de la saga Call of Duty. El muestreo fue no probabilístico, por conveniencia. Para identificar el videojuego de estudio, se aplicó primero una encuesta preliminar con preguntas cerradas y escala de Likert en las plataformas Discord y Telegram, preguntando a los participantes cuál consideraban el videojuego más violento; Call of Duty fue el resultado más frecuente y se seleccionó como objeto de estudio. Posteriormente, se aplicó la encuesta principal a 61 jugadores de dicho videojuego que cumplieron el criterio de ser mayores de edad.

Se utilizaron dos instrumentos. El primero fue el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), que evalúa cuatro dimensiones —abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control— y ha sido validado psicométricamente en distintas poblaciones hispanohablantes (7). El segundo fue la versión reducida del Cuestionario Revisado de Personalidad de Eysenck (EPQR-A), que evalúa las dimensiones de extraversión, emotividad (neuroticismo), dureza (psicoticismo) y deseabilidad social, desarrollada originalmente como una versión abreviada del EPQ-R de aplicación rápida para fines de investigación (9).

Las variables de interés se definieron de la siguiente manera: la violencia, como el uso deliberado de la fuerza física o el poder, en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o una comunidad, con probabilidad de causar lesión, muerte, daño psicológico o privaciones (1); el uso problemático de videojuegos, como el patrón persistente y recurrente de uso que genera malestar o deterioro clínicamente significativo, conforme a los criterios de investigación del DSM-5 (2); y Call of Duty, como una saga de videojuegos de disparos en primera persona desarrollada por distintos estudios y publicada por Activision desde 2003, ambientada originalmente en escenarios de la Segunda Guerra Mundial.

La participación fue voluntaria y con consentimiento informado; se explicó a cada participante la voluntariedad de su intervención, se garantizó el anonimato y el uso exclusivamente académico de los datos, y se restringió la participación a personas mayores de edad. Los datos se analizaron mediante estadística descriptiva (frecuencias, medias, desviaciones estándar) y, para evaluar la normalidad de la distribución, se aplicaron las pruebas de Kolmogorov-Smirnov y de Shapiro-Wilk. Dado que ninguna de las variables de personalidad ni de dependencia a los videojuegos siguió una distribución normal, las asociaciones entre ellas se evaluaron mediante el coeficiente de correlación de Spearman, en lugar del coeficiente de Pearson.

Se planteó como hipótesis de trabajo que existiría una relación entre el uso problemático de Call of Duty y la predisposición a la violencia, con tres grados alternativos posibles —elevada, media o ínfima— frente a la hipótesis nula de ausencia de relación.

RESULTADOS

Se obtuvieron 61 respuestas válidas. En cuanto al género, el 49,2 % de los participantes fueron hombres, el 42,6 % mujeres, el 3,3 % hombres trans, el 3,3 % personas no binarias y el 1,6 % de género fluido. Los participantes procedían de doce países, entre ellos Alemania, México, Japón, Estados Unidos, Argelia, Argentina, Paraguay, Chile, Colombia, España, Perú y Venezuela.

En las dimensiones del EPQR-A, la extraversión presentó una media de 2,41 (DE = 1,944), la emotividad una media de 3,64 (DE = 2,042), la dureza una media de 2,70 (DE = 1,374) y la deseabilidad social una media de 2,77 (DE = 1,431). Al desagregar por género, las mujeres mostraron mayor emotividad promedio (media = 4,19) que los hombres (media = 3,17), y los hombres trans presentaron las medias más altas tanto en emotividad (media = 5,00) como en dureza (media = 5,00) del conjunto de subgrupos, aunque estos últimos resultados deben interpretarse con cautela dado el reducido número de participantes en esos subgrupos ($n = 2$ y $n = 3$, respectivamente) frente a los grupos de hombres y mujeres.

Respecto de la dependencia a los videojuegos medida por el TDV, la dimensión de abstinencia mostró el patrón más marcado: el 62,3 % de los participantes presentó una dependencia alta, el 11,5 % moderada y el 26,2 % baja. En abuso y tolerancia predominó la dependencia moderada (42,6 %), seguida de la baja (36,1 %) y la alta (21,3

%). En los problemas ocasionados por los videojuegos predominó igualmente la dependencia moderada (44,3 %), seguida de la alta (41,0 %) y la baja (14,8 %). En la dificultad de control predominó la dependencia moderada (47,5 %), seguida de la baja (39,3 %) y la alta (13,1 %).

La correlación de Spearman entre la dimensión de dureza del EPQR-A y la puntuación total del TDV fue de 0,105, no significativa ($p = 0,440$, bilateral), lo que indica una relación muy débil entre este rasgo de personalidad y la dependencia a los videojuegos en la muestra. Al examinar la matriz de correlaciones entre las cuatro dimensiones del EPQR-A y la puntuación total del TDV, ninguna de las correlaciones con la variable Total alcanzó significación estadística: extraversión-Total ($\rho = -0,185$), emotividad-Total ($\rho = 0,247$), dureza-Total ($\rho = 0,105$) y deseabilidad social-Total ($\rho = -0,146$). La única correlación estadísticamente significativa de toda la matriz correspondió a dos dimensiones de personalidad entre sí, dureza y emotividad ($\rho = 0,387$; $p < 0,01$), sin relación directa con la dependencia a los videojuegos.

DISCUSIÓN

En esta muestra internacional de jugadores de Call of Duty, no se encontró una correlación estadísticamente significativa entre el uso problemático del videojuego y la predisposición a la violencia, medida a través de la dimensión de dureza (psicoticismo) del EPQR-A. Este resultado es consistente con la evidencia de revisiones metaanalíticas escépticas que no han logrado establecer una asociación consistente entre jugar videojuegos violentos y un aumento de la conducta agresiva (3), y contrasta con metaanálisis y estudios experimentales que sí reportan efectos significativos, aunque generalmente de magnitud pequeña y en condiciones experimentales controladas de exposición inmediata, distintas del diseño transversal y correlacional de este estudio (4,5).

Un hallazgo directamente comparable proviene de un estudio con diseño similar en jóvenes de Pakistán, que tampoco encontró una relación significativa entre jugar videojuegos violentos y la agresión medida mediante cuestionario autoaplicado (10). Este patrón contrasta, sin embargo, con estudios latinoamericanos recientes que sí han reportado que la dependencia a los videojuegos —no ya la sola exposición a contenido violento— predice significativamente la agresividad en adolescentes, con una correlación moderada (11). Una explicación plausi-

ble de esta discrepancia es la diferencia etaria entre las muestras: mientras que el presente estudio incluyó únicamente participantes adultos, los estudios que reportan asociaciones significativas se han centrado predominantemente en población adolescente, un grupo con menor madurez en la regulación emocional y conductual.

Un segundo hallazgo relevante de este estudio es metodológico: la única correlación estadísticamente significativa detectada en la matriz de personalidad no vinculó ninguna dimensión del EPQR-A con la dependencia a los videojuegos, sino dos dimensiones de personalidad entre sí —dureza y emotividad—. Esto matiza cualquier interpretación que sugiera un vínculo directo entre rasgos de personalidad y uso problemático de videojuegos en esta muestra. Cabe considerar, además, que la subescala de dureza (psicoticismo) del EPQR-A ha mostrado de forma recurrente una confiabilidad interna más baja que las demás subescalas del instrumento en distintas validaciones —incluidas versiones en español y portugués—, lo que podría atenuar su capacidad para detectar asociaciones reales con otras variables (12,13).

Respecto de los patrones de dependencia observados, la elevada proporción de participantes con dependencia alta en la dimensión de abstinencia (62,3 %) es consistente con estudios descriptivos previos en adolescentes hispanohablantes que, utilizando el mismo instrumento, han documentado niveles considerables de dependencia a los videojuegos en poblaciones de habla hispana (14), aunque —al igual que en el presente estudio— sin que esta dependencia se traduzca necesariamente en una asociación con otras variables psicosociales, como se ha observado también en estudios que no encontraron relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales (15).

Los altibajos emocionales y los sentimientos de desdicha referidos por los participantes, sin relación aparente con su comportamiento violento o sus patrones de juego, son coherentes con la literatura sobre correlatos psicosociales del trastorno de juego por Internet, que documenta de forma consistente su asociación con malestar emocional general, sin que esto implique necesariamente una vía causal hacia la conducta violenta hacia terceros (8). Esto sugiere que, si existe un vínculo entre el uso problemático de videojuegos y la salud emocional de los jugadores, este podría operar de manera independiente de la predisposición a la violencia interpersonal, y merece una línea de investigación propia.

Desde una perspectiva metodológica, conviene señalar que la estructura de las hipótesis originales del estudio —que planteaban grados alternativos de relación (elevada, media, ínfima) junto con la hipótesis nula— no corresponde al formato estándar de contraste de hipótesis en estadística inferencial, donde se contrasta una hipótesis nula frente a una alternativa única. El resultado observado —una correlación débil y no significativa— es compatible únicamente con la falta de evidencia para rechazar la hipótesis nula, y no permite, en sentido estricto, «aceptar» una hipótesis alternativa de relación ínfima como si esta hubiera sido confirmada estadísticamente.

Este estudio presenta limitaciones que deben considerarse al interpretar sus hallazgos. El muestreo no probabilístico por conveniencia, realizado en comunidades digitales específicas de Discord y Telegram, limita la representatividad de la muestra y la posibilidad de generalizar los resultados a la población general de jugadores. El tamaño muestral fue reducido, y la distribución por género fue marcadamente desigual entre los subgrupos de hombres trans, género fluido y personas no binarias frente a hombres y mujeres, lo que impide extraer conclusiones robustas sobre diferencias por género en estos subgrupos minoritarios. Asimismo, el diseño transversal no permite establecer relaciones causales ni temporales entre las variables estudiadas. A esto se suma que la estructura factorial del TDV no siempre se ha replicado de forma idéntica entre poblaciones —en una muestra colombiana, por ejemplo, se identificaron tres factores en lugar de las cuatro dimensiones originales—, lo que introduce una fuente adicional de variabilidad al comparar los resultados de este estudio con los de otras poblaciones hispanohablantes (16). Como fortaleza, el estudio utilizó instrumentos psicométricos validados y un enfoque estadístico apropiado a la distribución real de los datos, evitando forzar el uso de pruebas paramétricas cuando los supuestos de normalidad no se cumplían.

En conclusión, en esta muestra internacional de jugadores de Call of Duty no se encontró evidencia estadística de una relación significativa entre el uso problemático del videojuego y la predisposición a la violencia, ni entre esta última y los rasgos de personalidad evaluados mediante el EPQR-A. Estos hallazgos, junto con la evidencia mixta reportada en la literatura internacional, sugieren que la relación entre videojuegos violentos y agresividad —cuando existe— depende probablemente de factores contextuales, etarios y psicosociales que no se explican por el contenido violento del juego ni por los

rasgos de personalidad por sí solos, y que futuras investigaciones deberían formular sus preguntas y su terminología evitando la estigmatización de los jugadores de videojuegos.

REFERENCIAS

1. Krug EG, Mercy JA, Dahlberg LL, Zwi AB. The world report on violence and health. *Lancet*. 2002;360(9339):1083-1088. [https://doi.org/10.1016/s0140-6736\(02\)11133-0](https://doi.org/10.1016/s0140-6736(02)11133-0)
2. Petry NM, O'Brien CP. Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction*. 2013;108(7):1186-1187. <https://doi.org/10.1111/add.12162>
3. Ferguson CJ. The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatr Q*. 2007;78(4):309-316. <https://doi.org/10.1007/s1126-007-9056-9>
4. Greitemeyer T, Mügge DO. Video Games Do Affect Social Outcomes. *Pers Soc Psychol Bull*. 2014;40(5):578-589. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>
5. Zhang Q, Tian J. Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2021;24(1):5-10. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>
6. Anderson CA, Bushman BJ. Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Pers Soc Psychol Bull*. 2002;28(12):1679-1686. <https://doi.org/10.1177/014616702237649>
7. Marco C, Chóliz Montañés M, Salas-Blas E. Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Univ Psychol*. 2017;16(4):1. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
8. Wartberg L, Kriston L, Thomasius R. The Prevalence and Psychosocial Correlates of Internet Gaming Disorder. *Dtsch Arztebl Int*. 2017. <https://doi.org/10.3238/arztebl.2017.0419>
9. Francis LJ, Brown LB, Philipchalk R. The development of an abbreviated form of the revised Eysenck personality questionnaire (EPQR-A): Its use among students in England, Canada, the U.S.A. and Australia. *Pers Individ Dif*. 1992;13(4):443-449. [https://doi.org/10.1016/0191-8869\(92\)90073-x](https://doi.org/10.1016/0191-8869(92)90073-x)
10. Marwa M. Relationship between playing violent video games and aggression among youth of Mardan, KPK. *Int J Psychol Behav Res*. 2021;1(1):44-64. <https://doi.org/10.37605/ijpbr.v1i1.3>
11. de Asís Domínguez Álvarez I, Yañacc Pacuri D, Malca Peralta SS. Dependencia a videojuegos como predictor de agresividad en adolescentes de Lima Este durante el confinamiento por la COVID-19. *Electron J Res Educ Psychol*. 2024;22(62):195-212. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v22i62.8583>

12. Otero P. Eysenck Personality Questionnaire Revised-Abbreviated for Informal Caregivers. *Rev Iberoam Psicol Salud.* 2019;10(2):90.
<https://doi.org/10.23923/j.rips.2019.02.028>
13. Scheibe VM, Menegol R, Brenner AM, *et al.* The Eysenck Personality Questionnaire Revised – Abbreviated (EPQR-A): psychometric properties of the Brazilian Portuguese version. *Trends Psychiatry Psychother.* 2023. <https://doi.org/10.47626/2237-6089-2021-0342>
14. Sánchez Domínguez JP, Telumbre Terrero JY, Castillo-Arcos LC. Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health Addict.* 2021;21(1).
<https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
15. Toaza Caisaguano TD, Lara-Salazar M. Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Cienc Lat Rev Cient Multidiscip.* 2022;6(6):10593-10610.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151
16. Chóliz Montañés M, Millán A, Mebarak M. Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Rev Psicopatol Psicol Clin.* 2021;26(1):57.
<https://doi.org/10.5944/rppc.27847>