

XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVIII Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. III Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. III Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2021.

# Uso de videojuegos y Salud Mental durante la pandemia COVID-19.

De La Iglesia, Guadalupe.

Cita:

De La Iglesia, Guadalupe (2021). *Uso de videojuegos y Salud Mental durante la pandemia COVID-19. XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVIII Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. III Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. III Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-012/736>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/even/PqG>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# USO DE VIDEOJUEGOS Y SALUD MENTAL DURANTE LA PANDEMIA COVID-19

De La Iglesia, Guadalupe

CONICET - Universidad de Palermo - Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

El objetivo del presente trabajo fue estudiar la salud mental durante la pandemia COVID-19 y su relación con el uso de videojuegos. Se estudió una muestra de 301 adultos de población general residentes en Argentina. La media de edad fue de 43.08 años (DE=16.01; 59.5% mujeres; 38.5% varones; 1% no binario; 1% no informó/otro género). Se constituyeron grupos de jugadores según al reporte de horas diarias de juego (Przybylski, 2014): jugadores “típicos” (26.4%), jugadores “moderados” (30.4%), jugadores “intensos” (14.7%), y no jugadores (28.4%). Se compararon los grupos en relación a su bienestar psicológico y a su sintomatología psicológica. El modelo de bienestar psicológico fue estadísticamente significativo ( $p=.006$ ). Presentaban mayor bienestar psicológico los jugadores típicos y no los no-jugadores en comparación con los jugadores intensos. El grupo de jugadores moderados no se diferenciaba del resto. No se hallaron diferencias en cuanto a la sintomatología psicológica ( $p>.05$ ). A diferencia de estudios precedentes, durante la pandemia de COVID-19 la sintomatología psicológica resulta similar se jueguen o no videojuegos. Pero, en el caso del bienestar, se replican los antecedentes que indican que su detrimento sólo se observa ante la presencia del juego intenso (más de tres horas diarias).

## Palabras clave

Videojuegos - Salud mental - Bienestar - Sintomatología - COVID-19

## ABSTRACT

VIDEOGAMES USE AND MENTAL HEALTH DURING COVID-19 PANDEMIC

The objective of this research was to study mental health during COVID-19 pandemic and its relation to videogame use. Sample was composed of 301 adults of general population that lived in Argentina. Mean age was 43.08 years old (SD=16.01; 59.5% women; 38.5% men; 1% non-binary; 1% not reported/other). Individuals were grouped according to their report of daily hours played (Przybylski, 2014): “typical” players (26.4%), “moderate” players (30.4%), “heavy” players and non-players (28.4%). Groups were compared regarding their psychological well-being and psychological symptoms. The psychological well-being model was statistically significant ( $p = .006$ ). Well-being was high-

her in the typical and non-player groups in comparison to the heavy players. There were no differences in the comparisons with the moderate group. No differences were found regarding psychological symptomatology ( $p > .05$ ). In contrast to previous studies, during COVID-19 pandemic, psychological symptomatology is similar whether videogames are played or not. But, in the case of well-being, precedent research is replicated, since its detriment is shown only when in presence of heavy playing (more than three hours a day).

## Keywords

Videogames - Mental health - Well-being - Symptoms - COVID-19

## BIBLIOGRAFÍA

- Fish, M. T., Russoniello, C. V., & O'Brien, K. (2018). Zombies vs. Anxiety: An Augmentation Study of Prescribed Video Game Play Compared to Medication in Reducing Anxiety Symptoms. *Simulation & Gaming, 49*(5), 553-566. <https://doi.org/10.1177/1046878118773126>
- Johnson, D. (2013). *Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review*. Melbourne: Young and Well Cooperative Research Centre.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken*. United States of America: Penguin Books.
- McGonigal, J. (2015). *Super Better*. United States of America: Penguin Books.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). Having to versus wanting to play: Background and consequences of harmonious versus obsessive engagement in videogames. *CyberPsychology & Behavior, 12*(5), 485-492. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0083>
- Przybylski, A. K. (2014). Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment. *Pediatrics, 134*, e716-e722. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-4021>
- Russoniello, C. V., Fish, M. T. & O'Brien, K. (2019). The Efficacy of Playing Videogames Compared with Antidepressants in Reducing Treatment-Resistant Symptoms of Depression. *Games for Health Journal: Research, Development, and Clinical Applications, 8*(5), 1-7. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0032>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of videogames: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion, 30*, 347-363. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>