

Uso de videojuegos y salud mental durante la pandemia COVID-19

Guadalupe de la Iglesia

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas
Universidad de Palermo
Universidad de Buenos Aires



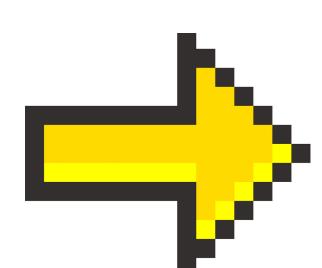
EL OBJETIVO DEL PRESENTE TRABAJO FUE ESTUDIAR LA SALUD MENTAL DURANTE LA PANDEMIA COVID-19 Y SU RELACION CON EL USO DE VIDEOJUEGOS

MUESTRA

301 adultos de población general residentes en Argentina

Edad promedio de 43.08 años (DE = 16.01)

59.5% mujeres; 38.5% varones; 1% no binario; 1% no informó/otro género



SE CALCULARON ANOVAS ONE-WAY PARA COMPARAR A LOS GRUPOS EN RELACIÓN A SU BIENESTAR PSICOLÓGICO Y A SU SINTOMATOLOGÍA PSICOLÓGICA

grupos analizados

JUGADORES "TÍPICOS" 26. 4%

JUGADORES "MODERADOS" 3 0. 4 %

JUGADORES "INTENSOS" 14. 7%

NO JUGADORES 28. 4%

RESULTADOS 4



BIENESTAR PSICOLÓGICO

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.



SINTOMATOLOGÍA PSICOLÓGICA

No se hallaron diferencias en cuanto a la sintomatología psicológica (p > .05).

CONCLUSIONES



A diferencia de estudios precedentes, durante la pandemia de COVID-19 la sintomatología psicológica resulta similar se jueguen o no videojuegos, pero que en el caso del bienestar, se replican los antecedente que indican que su detrimento solo se ve ante la presencia del juego intenso (más de tres horas diarias).

REFERENCIAS

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 Use It and Proceedings of Page 1981.

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

