

I CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA

FORO ARGENTINO EN DEMOCRACIA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

MODELO DUAL DE SALUD MENTAL Y EXPERIENCIAS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS

Leandro Eidman

Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales
Universidad Nacional del Chaco Austral

CIENCIA GAMER

Guadalupe de la Iglesia

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas
Universidad de Palermo

El actual uso masivo de videojuegos se ha visto reflejado en el incremento exponencial de interés científico para dar respuestas a interrogantes vinculados al fenómeno. Entre los tópicos de interés, aquellos vinculados a la salud mental de los jugadores emerge como uno de los centrales. Las hipótesis varían entre los extremos de supuestos efectos dañinos y supuestos beneficios que se asume tiene el uso de videojuegos (Charlton & Danforth, 2007, 2010; Lafrenière et al., 2009; Snodgrass et al., 2017). El debate, aún vigente, requiere de mayores evidencias que den cuenta sobre cómo se comportan las variables de salud mental en relación a los distintos aspectos de uso de videojuegos.

MODELO DUAL DE SALUD MENTAL (DFM)

Propone el análisis de la salud mental mediante una valoración conjunta tanto de la sintomatología psicológica como del bienestar. Este abordaje podría ser apropiado para la investigación dentro de población de *gamers* dado que brindaría un panorama abarcativo del fenómeno (Greenspoon & Saklofske, 2001).

OBJETIVO

Analizar si existen diferencias en la cantidad de horas de juego semanal y la presencia de experiencias negativas y positivas en el uso de videojuegos de acuerdo al diagnóstico de salud mental según el DFM

MUESTRA

189 gamers argentinos, 30.1 años (*DE* = 9.46), 66.1% varones

ANÁLISIS DE DATOS

Se calcularon pruebas ANCOVAs para verificar si existían diferencias estadísticamente significativas de acuerdo a los grupos diagnósticos del DFM en las que se controló por la edad y el género de los participantes.

RESULTADOS

No se encontraron diferencias en cuanto a la cantidad de horas de juego semanal.

No se hallaron diferencias en cuanto a las experiencias de tipo positivo.

Tenían más experiencias negativas al jugar los del grupo compensados, luego los del grupo patológico, luego los del grupo vulnerables y por último los del grupo completamente sanos.

HORAS DE USO SEMANAL

La salud mental no estaba asociada a la cantidad de horas de uso semanal. Si no existe evidencia a nivel asociativo posiblemente tampoco existirá evidencia a nivel causal, por lo que este resultado aporta evidencia a la hipótesis de que la salud mental de los jugadores no determina la cantidad de horas de juego y la cantidad de horas de juego no determina los niveles de sintomatología ni de bienestar.

EXPERIENCIAS NEGATIVAS

El hallazgo es llamativo dado que la diferencia no se dio de acuerdo al eje de bienestar (completamente sanos y compensados vs. vulnerables y patológicos) tal como suele ocurrir al analizarse el DFM en donde se hipotetiza al eje bienestar como cumpliendo un rol protector cuya presencia o ausencia marca las diferencias (e.g. Antaramian, 2015; Eklund et al., 2010; Guerra Vargas, 2017; Lyons et al., 2013; Smith, 2018; Suldo & Shaffer, 2008; Suldo et al., 2011). En este caso, las diferencias parecieran darse en el eje de la sintomatología, el cual está relacionado a un incremento en las experiencias negativas al jugar.

CONCLUSIONES

No podemos inferir causalidad en la relación entre las variables por lo que no podemos saber si la salud mental es terreno fértil para la presencia de experiencias negativas o si las experiencias negativas favorecen una disminución en la salud mental. Probablemente, el fenómeno sea modesto y circular tal como sugieren varios hallazgos en esta línea de investigación (Johannes et al. 2021; Przybylski, 2015; Przybylski & Weinstein, 2019; Vuorre et al., 2022). Más allá de la direccionalidad, si se puede concluir que no son variables independientes y posiblemente un cambio en una genere un cambio en la otra. Esta hipótesis da lugar a múltiples intervenciones tanto desde el contexto de juego como desde el psicoterapéutico.

gdelaglesia@gmail.com

cienciagamer.com

@cienciagamerok

@cienciagamer

/cienciagamerFB

REFERENCIAS

Antaramian, S. (2015). Assessing psychological symptoms and well-being: Application of a dual-factor mental health model to understand college student performance. *Journal of Psychoeducational Assessment*, 33(5), 419-429. <https://doi.org/10.1177/0734262914557727>

Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>

Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology*, 29(6), 601-613. <https://doi.org/10.1080/01449290903401978>

de la Iglesia, G. (2023, en evaluación). Experiencias en el Uso de Videojuegos en Gamers Argentinos. *Pythé*

Eklund, K., Dowdy, E., Jones, C., & Furlong, M. (2010). Applicability of the Dual-Factor Model of mental health for college students. *Journal of College Student Psychotherapy*, 25, 79-92. <https://doi.org/10.1080/07568225.2011.532677>

Góngora, V., & Solano, A. C. (2021). Validación del SCL-27 en población general y en población clínica argentina. *Revista psicodébate: psicología, cultura y sociedad*, 21(1), 49-60. <https://doi.org/10.18682/pd.v21n1.4018>

Greenspoon, P. J., & Saklofske, D. H. (2001). Toward an integration of subjective well-being and psychopathology. *Social Indicators Research*, 54, 81-108. <https://doi.org/10.1023/A:100721527883>

Guerra Vargas, S. N. (2017). *El modelo de salud mental dual y su relación con el rendimiento académico de estudiantes universitarios* (Unpublished master's thesis). Universidad Autónoma de Nuevo León, Mexico.

Hardt, J., & Gerbershagen, H. U. (2001). Cross-validation of the SCL-27: A short psychometric screening instrument for chronic pain patients. *European Journal of Pain*, 5(2), 187-197. <https://doi.org/10.1053/eup.2001.0231>

Johannes, N., Vuorre, M., Magnusson, K., & Przybylski, A. K. (2022). Time spent playing two online shooters has no measurable effect on aggressive affect. *Collabra: Psychology*, 8(1), 24646. <https://doi.org/10.1037/0022-006X.73.3.539>

Keyes, C. L. M. (2005). Mental illness and/or mental health? Investigating axioms of the complete state model of health. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 73, 539-548. <https://doi.org/10.1037/0022-006X.73.3.539>

Lafrenière, M. A. K., Vallerand, R. J., Doran, E. G., & Lavigne, G. L. (2009). On the Costs and Benefits of Gaming: The Role of Passion. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(3), 285-290. <https://doi.org/10.1089/cyb.2008.0234>

Lupano Piragini, M. L., de la Iglesia, G., Solano, A. C., & Keyes, C. L. M. (2017). The mental health continuum-short form (MHC-SF) in the Argentinean context: Confirmatory factor analysis and measurement invariance. *Europe's journal of psychology*, 13(1), 93. <https://doi.org/10.5964/ejop.v13i1.1163>

Lyons, M. D., Huebner, E. S., & Hills, K. J. (2013). The Dual-Factor Model of Mental Health: A short-term longitudinal study of school-related outcomes. *Social Indicators Research*, 114(2), 549-565. <https://doi.org/10.1007/s11205-012-0161-2>

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Investigating the Motivational and Psychosocial Dynamics of Dysregulated Gaming: Evidence From a Pre-registered Cohort Study. *Clinical Psychological Science*, 7(6), 1237-1245. <https://doi.org/10.1177/2167702619859341>

Przybylski, A. K. (2014). Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment. *Pediatrics*, 134(3), e716-e722. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-4021>

Smith, N. D. W. (2018). *An Application of the Dual Factor Model of Mental Health in elementary school students: Implications for social functioning and psychopathology* (Doctoral dissertation, University of South Florida, Tampa, FL, USA). Retrieved from <https://scholarcommons.usf.edu/etd/7231>

Snodgrass, J. G., Dengah, I. L. H. J. F., Lacy, M. G., Bagwell, A., Van Oostenburg, M., & Lende, D. (2017). Online gaming involvement and its positive and negative consequences: A cognitive anthropological "cultural consensus" approach to psychiatric measurement and assessment. *Computers in Human Behavior*, 66, 291-302. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.025>

Suldo, S. M., & Shaffer, E. J. (2008). Looking beyond psychopathology: The Dual-Factor Model of Mental Health in youth. *School Psychology Review*, 37(1), 52-68.

Suldo, S., Thalji, A., & Ferron, J. (2011). Longitudinal academic outcomes predicted by early adolescents' subjective well-being, psychopathology, and mental health status yielded from a dual factor model. *The Journal of Positive Psychology*, 6(1), 17-30. <https://doi.org/10.1080/17439760.2010.536774>

Vuorre, M., Johannes, N., Magnusson, K., & Przybylski, A. K. (2022). Time spent playing video games is unlikely to impact well-being. *Royal Society Open Science*, 9, 220411. <https://doi.org/10.1098/rsos.220411>