



## Programa

# Psicología de los Videojuegos: Un abordaje Científico

---

## Resumen

**Curso:** Psicología de los Videojuegos: Un abordaje Científico

**Modalidad:** Asincrónica

**Carga horaria total:** 12 horas

**Docentes a cargo:** Dra. Guadalupe de la Iglesia.

## Objetivos

### Objetivo general

Este curso es una introducción al estudio científico del uso de videojuegos en el terreno de la psicología. Busca brindar elementos para contextualizar los *game studies* en esta área, describiendo hitos, temas de estudio, debates y hallazgos. Se abordarán temáticas como las características psicológicas de los gamers, sus mundos virtuales y los vínculos entre el uso de videojuegos y la salud mental. También se describirán distintas herramientas basadas en videojuegos que se pueden utilizar en distintos ámbitos profesionales. Para realizar este curso no se requieren conocimientos previos sobre esta temática.

### Objetivos específicos

- Conocer la historia de los *games studies* en el área de psicología, los debates principales y las evidencias científicas que sustentan las distintas posturas.
- Describir a la población *gamer* en cuanto a sus aspectos sociodemográficos, psicológicos y sus lugares de pertenencia.
- Aprender acerca de los correlatos neuronales, los sesgos cognitivos y otros fenómenos psicológicos involucrados en las dinámicas de juego.

- Brindar información sobre la evidencia científica existente en cuanto a la relación entre la salud mental (patología y bienestar) y el uso de videojuegos.
- Describir herramientas basadas en videojuegos que se proponen para uso profesional en el ámbito aplicado.

## Equipo docente

### **Dra. Guadalupe de la Iglesia**

Guada se graduó en 2006 de Licenciada en Psicología en la Universidad de Buenos Aires. En 2009 ingresó como becaria doctoral al CONICET y actualmente se desempeña allí como Investigadora Adjunta. En 2012 se recibió de Doctora en Psicología (UBA) y de Especialista en Estadística para Ciencias de la Salud (UBA). En 2015 obtuvo una Diplomatura en Bioestadística Básica Aplicada con entorno R en la Universidad Nacional de Córdoba. Sus áreas de especialización son la metodología de la investigación, la estadística y la psicometría (el diseño y calibración de herramientas de evaluación psicológica). Trabajó casi veinte años como docente de Psicométricas en la UBA. Actualmente, es docente de la Práctica de Investigación de la Licenciatura en Psicología y de Metodología de la Investigación en el Doctorado en Psicología de la Universidad de Palermo.

A lo largo de su trayectoria profesional ha investigado temas como parentalidad, apoyo social, afrontamiento del estrés, rendimiento académico, salud mental y personalidad. Desde el 2019 es directora de Ciencia Gamer, un proyecto destinado a la ciencia y los videojuegos. El objetivo principal de CG es la divulgación del conocimiento científico proveniente de investigaciones sobre videojuegos, en un formato que sea comprensible y accesible a la población. También nos dedicamos al diseño y ejecución de proyectos de investigación relacionados al uso de videojuegos y a la formación de quienes se quieran involucrar en ésta área de estudio.

## Programa analítico

### **Unidad 1: GAME STUDIES, PSICOLOGÍA y GAMERS**

¿Qué son los Game Studies? Psicología y Game Studies. Principales Protagonistas. Debates actuales. Innovaciones tecnológicas y pánico moral. ¿Cómo son los gamers? Estereotipos vs. realidades. Identidad Gamer. Gamer versión científica.

### **Unidad 2: ASPECTOS PSICOLÓGICOS EN JUEGO**

Modelos motivacionales: ¿Por qué jugamos videojuegos? Perfiles de personalidad en gamers. Correlatos neuronales: recompensas y castigos. Sesgos Cognitivos y otros fenómenos psicológicos. Patrones engañosos (oscuros). GameFlow.

### **Unidad 3: MUNDOS VIRTUALES**

Mundos virtuales. Inmersión y presencia. Avatares. El efecto Proteo. Comunidades de gamers. Streamers y relaciones parasociales. Toxicidad.

#### **Unidad 4: SALUD MENTAL Y USO DE VIDEOJUEGOS**

Salud mental y videojuegos: hipótesis y evidencias. Horas de juego. Experiencias de uso de videojuegos. Debates sobre el diagnóstico de “adicción” a los videojuegos: CIE-11, DSM-5-TR. Criterios Diagnósticos. El riesgo de estigmatización. Contenido violento y agresividad. Bienestar y uso de videojuegos.

#### **Unidad 5: VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTAS PARA PROFESIONALES**

Gamificación. Intervenciones basadas en videojuegos: ¿cómo saber si son una buena elección? Videojuegos como medidas psicométricas. Herramientas para la psicoterapia. Videojuegos en hospitales. Aulas y videojuegos. Videojuegos en el ámbito laboral.

### **Bibliografía**

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Helmersson Bergmark, K., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R. K. L., Prause, N., ... Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267–270. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
- de la Iglesia, G. (2024). Salud mental en una muestra argentina de gamers: ¿Juegan porque se sienten bien/mal? ¿Se sienten bien/mal porque juegan? *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 29(2), 133–144. <https://doi.org/10.5944/rppc.38260>
- de la Iglesia, G. (2024). Experiencias en el Uso de Videojuegos en Gamers Argentinos. *Psykhé*, 32(1). <https://doi.org/10.7764/psykhe.2022.50493>
- de la Iglesia, G. (2024). *Gamers y videojuegos online*. En A. C. (Ed.), *La Psicología de Internet*. Paidós.
- Hodent, C. (2017). *The Gamer's Brain: How neuroscience and UX can impact video game design*. Crc Press. <https://doi.org/10.1201/9781315154725>
- Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons.
- Kowert, R., & Quandt, T. (2020). *The Video Game Debate 2*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429351815>.
- Kowert, R., & Daniel Jr, E. (2021). The one-and-a-half sided parasocial relationship: The curious case of live streaming. *Computers in human behavior reports*, 4, 100150. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100150>

- Madigan, J. (2015). *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them*. Rowman y Littlefield. <https://doi.org/10.5771/9781442240001>
- Maté, D. E. (2019). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos*, 23, 98, 19-35. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3967>
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies*. Sage.
- 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., Deci, E. L., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2014). Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of personality and social psychology*, 106(3), 441. <https://doi.org/10.1037/a0034820>
- Snodgrass, J. G. (2023). *The avatar faculty: Ecstatic transformations in religion and video games*. University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520384378>
- Szolin, K., Kuss, D. J., Nuyens, F. M., & Griffiths, M. D. (2023). Exploring the user-avatar relationship in videogames: A systematic review of the Proteus effect. *Human-Computer Interaction*, 38(5-6), 374-399. <https://doi.org/10.1080/07370024.2022.2103419>
- van Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Colder Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., Bean, A. M., Bergmark, K. H., Brus, A., Coulson, M., Deleuze, J., Dullur, P., Dunkels, E., Edman, J., Elson, M., Etchells, P. J., Fiskaali, A., Granic, I., Jansz, J., Karlsen, F., ... Przybylski, A. K. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.19>
- Yee, N. (2014). *The Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us-and how they don't*. Yale University Press.

## Metodología de enseñanza - aprendizaje

El material disponible para el alumno será presentado en un orden secuencial de menor a mayor grado de profundidad en la temática del curso. Los contenidos se transmitirán mediante videos expositivos cortos y bibliografía que los respalda. Las unidades temáticas contarán con actividades interactivas con feedback inmediato para que el cursante pueda monitorear su progreso. Será importante el involucramiento activo en la cursada para poder comprender los conceptos y debates. Se pondrá el foco en que el cursante pueda adquirir las herramientas necesarias para valorar los alcances y limitaciones del conocimiento científico disponible y las distintas propuestas teóricas y prácticas que se encuentran vigentes. La profesora acompañará la cursada respondiendo inquietudes en un foro de intercambio común en donde el cursante podrá también comunicarse con quienes estén participando de la cursada. Además, se contará con bibliografía adicional para profundizar los conceptos de cada unidad temática.

## Método de evaluación

El formato del examen integrador final será virtual e integrará los contenidos de todas las unidades temáticas. La modalidad será *multiple choice*, estando disponible durante una semana y contando el cursante con una hora como máximo para realizarlo.