

Original

## ***Mindsets en gamers argentinos: relación con su salud mental, personalidad, experiencias y rendimiento***

GUADALUPE DE LA IGLESIA

GUADALUPE DE LA IGLESIA  
CONICET. Universidad de Palermo.  
Ciudad de Buenos Aires, R. Argentina.  
ORCID: 0000-0002-0420-492X  
gdelaiglesia@gmail.com

**Objetivo:** explorar la relación entre dos tipos de *mindsets*, uno global sobre la inteligencia y la personalidad, y otro específico sobre la habilidad para jugar videojuegos, en *gamers* adultos argentinos. **Materiales y método:** se incluyeron dos muestras: una primera muestra de 201 participantes ( $M_{edad} = 40.9$  años,  $DE = 15.5$ ; 55.2 % mujeres) para evaluar el *mindset* global, y una segunda muestra de 189 participantes ( $M_{edad} = 30.1$  años,  $DE = 9.46$ ; 66.1 % varones) para el *mindset* específico. Se analizaron las asociaciones de estos *mindsets* con variables de salud mental, rasgos de personalidad, experiencias de juego y rendimiento autopercibido. **Resultados:** ambos *mindsets* se relacionan positivamente con el bienestar psicológico y negativamente con la sintomatología. Además, se observó que los *gamers* con un *mindset* de crecimiento relacionado a la habilidad para jugar videojuegos tienden a percibir un mejor rendimiento en el juego. Sin embargo, las asociaciones con los rasgos de personalidad y las experiencias de juego no fueron significativas. Finalmente, en un análisis de sendero se observó que el *mindset* de crecimiento sobre la habilidad para jugar videojuegos tiene un efecto directo positivo sobre la salud mental, lo cual, a su vez, impacta en las experiencias positivas al jugar y en el rendimiento autopercibido. **Conclusiones:** estos hallazgos sugieren que fomentar un *mindset* de crecimiento en *gamers* podría tener implicaciones positivas en su salud mental y autoperccepción de rendimiento.

**Palabras clave:** Teorías implícitas – Jugadores – Videojuegos – Bienesestar psicológico – Sintomatología psicológica

### ***Mindsets in Argentine Gamers: Relation with their Mental Health, Personality, Experiences and Performance***

This study explores the relationship between two types of mindsets —a global mindset regarding intelligence and personality and a specific mindset regarding gaming ability— in a sample of adult Argentine gamers. Two samples were included: the first comprised 201 participants ( $M_{age} = 40.9$  years,  $SD = 15.5$ ; 55.2 % female) to assess the global mindset, and the second comprised 189 participants ( $M_{age} = 30.1$  years,  $SD = 9.46$ ; 66.1 % male) and assessed the specific mindset. Associations between these mindsets and variables such as mental health, personality traits, gaming experiences, and self-perceived performance were analyzed. Results show that both mindsets are positively associated with psychological well-being and negatively associated with symptomatology. Additionally, it has been found that gamers with a specific growth mindset related to gaming ability tend to perceive a better gaming performance. However, associations with personality traits and gaming experiences were not significant. A path analysis indicated that the growth mindset regarding gaming ability has a direct positive effect on mental health, which, in turn, impacts on positive gaming experiences and self-perceived performance. These findings suggest that fostering a growth mindset in gamers could have positive implications for their mental health and self-perceived performance.

**CORRESPONDENCIA**  
Guadalupe de la Iglesia  
gdelaiglesia@gmail.com

**Keywords:** Implicit Theories – Players – Video Games – Psychological Well-being – Psychological Symptoms

## Introducción

El estudio del rol de los *mindsets* en distintas actividades ha cobrado interés debido a la posibilidad de entrenar e incrementar el *mindset* de crecimiento que se asocia predominantemente con resultados positivos [e.g., 20]. Dentro de esta línea de investigación, se ha propuesto que las intervenciones en *mindsets* pueden ser especialmente efectivas cuando se dirigen a grupos con características específicas [e.g. 4,31,36]. En este contexto, resulta relevante analizar cómo se manifiesta esta variable en una población específica como la de los jugadores de videojuegos o *gamers*, dado que es posible que distintos *mindsets* introduzcan variabilidad en la forma en que los *gamers* juegan y experimentan el juego y, además, por el hecho de que los *mindsets* se presentan como una variable factible de ser intervenida para promocionar salud y bienestar.

### Mindsets

Una teoría implícita o *mindset* representa un constructo psicológico que refleja las creencias individuales acerca de la naturaleza de las características o de las capacidades humanas [13,14]. Aunque la mayoría de las investigaciones valoran las teorías implícitas relacionadas a la inteligencia y a la personalidad [e.g. 13,37], las cualidades humanas a las cuales se refiere el *mindset* pueden ser sumamente variadas. Existen investigaciones en las que se han evaluado cuales son las teorías implícitas en cuanto al aprendizaje de matemáticas [11], la creatividad [21], el «emprendedurismo» [9], el liderazgo [19], el *mindset* de equipo [23] e incluso sobre la habilidad para jugar videojuegos [24].

Se han identificado dos tipos de *mindsets*: fijo y de crecimiento. El *mindset* fijo se caracteriza por la creencia de que las características humanas son inmutables y determinadas genéticamente. El *mindset* de crecimiento, por su lado, refiere a la creencia de que las características humanas son maleables y susceptibles de

desarrollo a través del esfuerzo y la experiencia. Este tipo de *mindsets* habilita la posibilidad de cambio y quienes se caracterizan por tener alta presencia de *mindsets* de crecimiento suelen considerar los errores y los desafíos como chances de mejora y desarrollo. Aunque los *mindsets* fijos y de crecimiento se presentan y se suelen estudiar como dos dimensiones separadas, teóricamente pertenecen a un mismo continuo, en donde en un extremo podemos ubicar el *mindset* fijo, referido a la invariabilidad de la característica que se esté evaluando y en el otro el de crecimiento, referido a la posibilidad de que esta sea modificada. Es por ello, que muchas investigaciones utilizan una valoración unidimensional e interpretan puntajes bajos como presencia de *mindset* fijo y puntajes altos como presencia de *mindset* de crecimiento [e.g. 24].

Los *mindsets* han sido estudiados especialmente en cuanto a variables relacionadas a la salud mental y al rendimiento académico y laboral. Se sabe, por ejemplo, que los *mindsets* fijos están asociados a la presencia de sintomatología y a la ausencia de bienestar [28,35], y los de crecimiento, se asocian a un mayor bienestar y menor sintomatología psicológica [5,27,29]. En cuanto al rendimiento académico, las asociaciones con el *mindset* de crecimiento suelen ser positivas aunque modestas [8]. En relación con el rendimiento laboral, se ha encontrado que un *mindset* de crecimiento se asocia a una mejor performance [1]. Es decir, la presencia de *mindsets* de crecimiento parece relacionarse a una mayor salud mental y un mejor rendimiento.

También se ha indagado si los *mindsets* están relacionados a la presencia de rasgos de personalidad. Existen algunas investigaciones que reportan ausencia de relación [26,33] y otras que hallan el *mindset* de crecimiento relacionado de manera positiva con los rasgos de responsabilidad, extraversion y apertura a la experien-

cia, y de manera negativa con el neuroticismo [34]. La asociación entre los rasgos de personalidad y los *mindsets* aún no es completamente clara.

### Mindsets en gamers

La investigación sobre *mindsets* en *gamers* es aún escasa. En el estudio de Lee *et al.* [24], por ejemplo, se halló que los jugadores con un *mindset* de crecimiento buscan mayores desafíos, se concentran más en el juego, muestran menos afectividad negativa y presentan un mejor rendimiento en los videojuegos. En la investigación de Zsila *et al.* [38], se encontró que los jugadores con un *mindset* fijo tienden a tener un mayor uso problemático de videojuegos. Estos hallazgos apuntan a que las intervenciones dirigidas a fomentar un *mindset* de crecimiento podrían tanto mejorar el rendimiento en el juego como reducir el riesgo de un uso problemático de videojuegos.

Asimismo, es importante señalar que las asociaciones varían cuando el *mindset* se evalúa en términos generales en lugar de hacerlo específicamente en relación con la habilidad de jugar videojuegos [24]. Esto sugiere que los estudios en esta población deben examinar si los resultados se mantienen al evaluar teorías implícitas generales (como las relacionadas con la personalidad e inteligencia) o aquellas específicas al uso de videojuegos.

Es en este sentido, que resulta de interés analizar cómo se comporta esta variable en una población específica como la conformada por quienes juegan videojuegos o *gamers*. Es por ello, que en este estudio se propone analizar si el *mindsets* global, referido a la inteligencia y la personalidad, y el *mindset* específico, referido a la habilidad para jugar videojuegos, se encuentran relacionados con la presencia de salud mental, los rasgos de personalidad y las experiencias al jugar videojuegos. Además, se pretende analizar si tienen un vínculo con el rendimiento autopercibido

por el jugador y si funcionan como mediadores entre la personalidad y la salud mental, por un lado, y el rendimiento autopercibido, por el otro.

### Objetivos

Son los siguientes: 1) analizar la relación entre el *mindsets* global y el específico con la salud mental, la personalidad y las experiencias de uso de videojuegos en *gamers*; 2) analizar la relación entre el *mindset* específico sobre la habilidad para jugar videojuegos y el rendimiento autopercibido en *gamers* y 3) analizar el ajuste de un sendero que incluya las variables del diseño.

### Método

#### Participantes

Se utilizaron dos muestras de *gamers*. La primera conformada por 201 *gamers* de edad promedio 40.9 años ( $DE = 15.5$ ,  $Mín = 18$ ,  $Máx = 82$ ), de los cuales 55.2 % eran mujeres ( $n = 111$ ), 43.3 % de varones ( $n = 87$ ), y 1.5 % ( $n = 3$ ) no binario u otro género. El promedio de horas de juego semanal era de 15.2 horas ( $DE = 15.3$ ). En esta muestra se evaluó el *mindset* global que indaga sobre las teorías implícitas en cuanto a la inteligencia y la personalidad. La segunda muestra constituida por 189 *gamers* con una edad promedio de 30.1 años ( $DE = 9.46$ ,  $Mín = 18$ ,  $Máx = 70$ ), de los cuales el 66.1 % eran varones ( $n = 125$ ), el 32.3 % eran mujeres ( $n = 61$ ) y 1.6 % ( $n = 3$ ) no binarios. El promedio de horas de juego semanal era de 13.2 horas ( $DE = 13.5$ ). En esta muestra se indagó sobre un *mindset* específico referido a la teoría implícita sobre la habilidad de jugar videojuegos.

#### Medidas

*Encuesta sociodemográfica y de uso de videojuegos.* Se utilizaron encuestas *ad hoc* para relevar datos sociodemográficos básicos como la edad y el género y la cantidad de horas por semana que jugaban videojuegos.

Escala de Mindsets [13]. Esta escala está compuesta por ocho ítems que se evalúan con un diferencial semántico de once posiciones (0 = totalmente en desacuerdo a 10 = totalmente de acuerdo). Cuatro de esos ítems evalúan teorías implícitas sobre la personalidad y cuatro evalúan teorías implícitas sobre la inteligencia. De cada grupo de ítems dos evalúan mindset de crecimiento y dos evalúan mindset fijo que se pueden combinar en un puntaje global de mindset de crecimiento. Localmente fue adaptada por Eidman y de la Iglesia [15] quienes obtuvieron evidencias de validez y confiabilidad para su uso en adultos argentinos.

*Gaming Mindset Scale* [24]. Esta escala evalúa la teoría implícita sobre la habilidad para jugar videojuegos mediante tres frases que se valoran con una escala Likert de grado de acuerdo que varía entre 1 (*completamente en desacuerdo*) y 6 (*completamente de acuerdo*). Su puntuación global permite valorar el *mindset* de crecimiento específico sobre la habilidad para jugar videojuegos. La consistencia interna para la puntuación total en esta muestra fue de .79.

*Symptom Checklist 27* (SCL-27) [17]. Esta escala es una versión abreviada de la SCL-90-R [12]. Está conformada por 27 ítems que se responden en una escala Likert de cantidad que varía entre 0 (*nada*) y 4 (*mucho*) y a partir de su promedio se puede calcular un índice global de severidad (IGS) como puntaje total de sintomatología. Su objeto es la medición de sintomatología psicológica: agorafobia, depresión, distimia, desconfianza, fobia social y síntomas vegetativos. En este estudio se utilizó la adaptación local de Góngora y Castro Solano [16] que cuenta con evidencias de validez y confiabilidad tanto en población general como clínica.

*The Mental Health Continuum–Short Form* (MHC-SF) [22]. Este instrumento psicométrico está compuesto por 14 elementos

que evalúan bienestar psicológico. Las respuestas posibles varían en una escala Likert de frecuencia que varía entre 0 ( *nunca*) a 5 (*todos los días*). Para esta investigación se utilizó la adaptación local de Lupano Perugini *et al.* [25] que cuenta con adecuadas propiedades psicométricas en cuanto a su validez y confiabilidad [25].

*Big Five Inventory* (BFI) [18]. Este instrumento consta de 44 ítems y evalúa los cinco rasgos de la personalidad del *Modelo de los cinco grandes factores*: extraversión, amabilidad, responsabilidad, neuroticismo y apertura a la experiencia. En su adaptación en Argentina se obtuvieron evidencias de validez y confiabilidad para su uso en distintas poblaciones, incluyendo adolescentes, adultos no consultantes y personal militar [6,7].

*Escala de experiencia gamer* (GES) [10]. Este instrumento de 18 elementos está basado en la escala original de Snodgrass *et al.* [32] y se utilizó para medir experiencias positivas y negativas en el uso de videojuegos. Los ítems se contestan en una escala Likert de seis opciones de respuesta que varía entre 0 (*no me representa para nada*) y 5 (*me representa completamente*). La escala de experiencias positivas se refiere a la experiencia de incrementar las propias habilidades, fortalecer vínculos y sentir que ser *gamer* es una forma de vida. La de experiencias positivas valora la sensación de pérdida de control, experimentar aislamiento social, obsesiones, afectividad negativa y otros problemas. La medida cuenta con evidencias de validez y confiabilidad para ser utilizada en población argentina [10].

#### *Procedimiento*

Este estudio empleó un diseño transversal no experimental, con una recolección de datos realizada a través de una encuesta *online* mediante un muestreo no probabilístico. Los participantes debían cumplir los siguientes criterios de inclusión: (1) ser de nacionalidad argentina, (2) tener 18 años

o más, (3) jugar videojuegos al menos una vez al mes y (4) haber otorgado su consentimiento informado, el cual incluía información sobre los objetivos del estudio, la posibilidad de retirarse en cualquier momento y el manejo confidencial de los datos. No se ofrecieron incentivos para la participación. Se respetaron las recomendaciones éticas internacionales para la investigación con seres humanos [2,3] y lo aprobado por la Ley 25.326 de protección de los datos personales que se ocupa de las implicancias éticas de las investigaciones en salud en las que participen seres humanos, con el fin de proteger sus derechos fundamentales ponderando, a su vez, la necesidad de promover la investigación en salud. El proyecto fue evaluado y aprobado por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y el Comité de Ética de la Universidad de Palermo.

### Análisis de los datos

Para los análisis de asociación se calcularon pruebas *r* de Pearson y en el análisis

de senderos se utilizó el método máxima verosimilitud. El ajuste fue valorado con diversos índices [30]. Se esperaba que los índices CFI y TLI tuvieran valores cercanos a 1, idealmente cercanos a .90 o .95, el RMSEA debía ser menor a .05 y el RMSEA inferior a .08. Además, se esperaba que el  $\chi^2$ , no fuera estadísticamente significativo aunque se asume esto es usual en muestras con  $n > 200$ . Se utilizó el software estadístico de código abierto Jamovi en su versión 2.2.5.<sup>1</sup>

## Resultados

Para explorar las relaciones de las variables incluidas en este estudio se calcularon correlaciones bivariadas *r* de Pearson entre los *mindsets* (globales y específico), la salud mental, los rasgos de personalidad y las experiencias de uso de videojuegos. Tal como se puede observar en la tabla 1, ambos tipos de *mindset* se asociaron de manera negativa con la presencia

1 Jamovi, 2024 disponible en: <https://www.jamovi.org>.

**Tabla 1. Correlaciones bivariadas entre los *mindsets*, salud mental, personalidad y experiencias de uso de videojuegos**

Titular	Mindset	
	Global (inteligencia y personalidad)	Especifico (habilidad para jugar videojuegos)
<b>Salud mental</b>		
Sintomatología	-.15*	-.15*
Bienestar	.24**	.14*
Continuo salud mental	.23**	.18*
<b>Personalidad</b>		
Apertura a la experiencia	.23**	.10 <sup>ns</sup>
Responsabilidad	-.01 <sup>ns</sup>	.01 <sup>ns</sup>
Extraversión	.01 <sup>ns</sup>	.01 <sup>ns</sup>
Agradabilidad	.14*	.08 <sup>ns</sup>
Neuroticismo	-.22**	-.14 <sup>ns</sup>
<b>Experiencias de uso de videojuegos</b>		
Positivas	.02 <sup>ns</sup>	.04 <sup>ns</sup>
Negativas	.10 <sup>ns</sup>	-.03 <sup>ns</sup>
Índice global	.11 <sup>ns</sup>	-.08 <sup>ns</sup>

Nota: \*\*  $p < .001$  \*  $p < .01$ , <sup>ns</sup> no significativo

de sintomatología y de manera positiva con el bienestar. En el caso de la valoración conjunta de la salud mental (continuo) se hallaron relaciones positivas en ambos casos. Al analizarse los rasgos de personalidad, la mayoría de las asociaciones no fueron estadísticamente significativas. Las excepciones se dieron con el *mindset* global que presentó una relación positiva con el rasgo apertura a la experiencia y una negativa con neuroticismo. En relación con las experiencias de uso de videojuegos, ninguna de las asociaciones fue estadísticamente significativa.

Además, se analizó si tener un *mindset* de crecimiento en cuanto a la habilidad de jugar videojuegos se relacionaba con el rendimiento autopercibido al jugar. En esta caso, se encontró una asociación positiva ( $r = .15, p = .038$ ). Al analizarse con cada frase en particular se observó que la asociación se daba con aquella que enunciaba «Se pueden aprender cosas nuevas, pero no se puede modificar la habilidad que se tiene para jugar videojuegos». Esta frase estaba codificada de manera inversa para medir *mindset* de crecimiento, es decir, tenían mayor autopercepción de rendimiento quienes pensaban que la habilidad para jugar es modificable y se puede incrementar ( $r = .17, p = .021$ ).

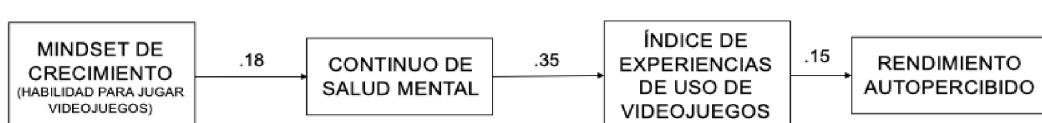
Por último, se analizó un sendero en donde se puso a prueba un modelo que tenía como variable exógena el *mindset* específico de crecimiento sobre la habilidad

para jugar videojuegos y como variable de salida el rendimiento autopercibido. Considerando los antecedentes citados sobre el tema [5,24,26,27,28,33,35,38] y los hallazgos obtenidos en los análisis precedentes, se seleccionaron como variables mediacionales a los índices de salud mental y de experiencias de uso de videojuegos. El modelo presentó un buen ajuste,  $X^2 = 38.84, p < .01$ , CFI = .966, TLI = .931, SRMR = .041, RMSEA = .045.

Como se puede ver en la figura 1, todos los senderos resultaron ser positivos y estadísticamente significativos ( $p < .001$ ). El *mindset* de crecimiento tenía un efecto directo sobre el continuo de salud mental el cual, a la vez, tenía un efecto sobre el índice de experiencias de uso de videojuegos que, finalmente, tenía un efecto sobre el rendimiento autopercibido al jugar. El modelo explicaba el 2.3 % de la varianza y, a pesar de que todos los efectos directos por separado eran estadísticamente significativos, el efecto indirecto del *mindset* de crecimiento sobre el rendimiento autopercibido no lo era ( $p > .05$ ).

## Discusión

El objetivo general de esta investigación fue analizar dos tipos de *mindsets*, uno global referido a las teorías implícitas sobre la personalidad y la inteligencia, y uno específico sobre la habilidad de jugar videojuegos en población de *gamers*. Se analizó su vínculo con variables de salud mental, personalidad y experiencias de uso de videojuegos en



—  $p < .05$

**Figura 1. Análisis de sendero entre *mindset* de crecimiento sobre la habilidad para jugar videojuegos y el rendimiento autopercibido al jugar videojuegos**

gamers y, además, se exploró la asociación entre el *mindset* específico y el rendimiento autopercibido en el juego. Finalmente, se evaluó la función mediadora del *mindset* entre la salud mental y rendimiento.

En cuanto al primer objetivo, relacionado con la salud mental y los *mindsets*, se encontró que ambos tipos de *mindset* se asociaban de manera positiva con el bienestar y de forma negativa con la sintomatología psicológica. Estos hallazgos coinciden con estudios previos que han establecido una relación entre un *mindset* de crecimiento y mejores indicadores de salud mental [5,27,28,35]. En general, se hipotetiza que esto puede deberse a que la presencia de *mindset* de crecimiento se caracteriza por una mayor sensación de control tanto conductual como emocional, lo que podría impactar en la presencia de sintomatología [27]. Sujetos con bajo *mindset* de crecimiento, más tendientes a un *mindset* fijo, posiblemente experimenten desesperanza y falta de control sobre lo que les ocurre, favoreciéndose así la presencia de sintomatología psicológica y la carencia de bienestar. Además, se ha encontrado una asociación positiva entre los *mindsets* de crecimiento y las estrategias de afrontamiento del estrés positivas, lo que también podría favorecer la presencia de estados psicológicos saludables [5].

En particular, en cuanto al *mindset* específico sobre la habilidad para jugar videojuegos, la relación esperada entre el *mindset* y la salud mental, se sostuvo. Esto coincide con los hallazgos de Lee *et al.* [24] quienes habían encontrado menor presencia de afectividad negativa cuando los gamers presentaban más *mindset* de crecimiento sobre la habilidad para jugar videojuegos. Estos resultados sugieren que quienes creen que la habilidad para jugar videojuegos es maleable y se puede incrementar presentan, a la par, mejor salud mental. En este punto, los videojuegos resultarían un terreno fértil en donde los jugadores tendría la oportunidad de aprender, mejorar

e intentar superar desafíos en mundos virtuales en los que, en caso de fallar, las consecuencias no implicarían un perjuicio.

En el segundo objetivo, se exploró la relación entre los *mindsets* y los rasgos de personalidad. Los resultados indican que la mayoría de las asociaciones no fueron significativas lo cual replica lo reportado en investigaciones precedentes [26,33]. Las únicas asociaciones significativas fueron con el *mindset* global que se relacionó de manera positiva con el rasgo apertura a la experiencia y negativa con el rasgo neuroticismo. Estos resultados replican parcialmente lo reportado por Tucker-Drob *et al.* [34]. Se podría pensar que el rasgo apertura a la experiencia, que se caracteriza por la curiosidad y la disposición a probar cosas nuevas, podría favorecer la creencia en la posibilidad de cambio y desarrollo, algo que iría en línea con el *mindset* de crecimiento. En cuanto al rasgo neuroticismo, es posible que quienes presentan menor estabilidad emocional perciban el cambio como un proceso más desafiante o incierto, e incluso inmodificable, lo cual va en línea con los hallazgos relacionados con la salud mental. En relación con el *mindset* específico sobre la habilidad de jugar videojuegos, ninguna de las asociaciones fue estadísticamente significativa lo que replica los antecedentes sobre el tema y sugiere que los rasgos de personalidad y este tipo particular de teoría implícita son variables independientes.

Además, no se hallaron relaciones entre los *mindsets* y las experiencias de uso de videojuegos. En cuanto a este análisis, no existía un antecedente específico con el cual compararlo, aunque se podría realizar un paralelismo entre las experiencias negativas y las de quienes tienen un uso problemático de videojuegos. En este punto los hallazgos de Zsila *et al.* [38] indicaban que la asociación con el *mindset* de crecimiento era negativa algo que no se replicó en esta muestra. Esto puede deberse a que tal asociación no existe o al tamaño de la muestra

que, a pesar de ser numeroso, podría carecer de la potencia estadística para detectar un efecto pequeño.

En el tercer objetivo, se analizó el vínculo entre el *mindset* específico sobre la habilidad de jugar videojuegos y el rendimiento autopercibido y se encontró una asociación positiva. Este hallazgo sugiere que los *gamers* que creen que la habilidad para jugar videojuegos es maleable y entrenable tienden a valorar más positivamente su rendimiento. Esto coincide con los antecedentes en cuanto al rendimiento en términos generales [1,8], y en relación a con la performance específica dentro de los videojuegos [24]. Los *gamers* que creen que con esfuerzo y práctica pueden mejorar su habilidad de juego perciben, a la par, un mejor rendimiento al jugar. Nuevamente, estamos en una situación en la que se ven favorecidos quienes perciben que los errores y fracasos dentro del juego se presentan como una oportunidad para aprender. El *mindset* de crecimiento podría funcionar como un factor protector en población *gamer*.

Finalmente, se puso a prueba un análisis de sendero en donde se proponía una cadena de efectos que se iniciaba en el *mindset* de crecimiento específico y finalizaba en el rendimiento autopercibido al jugar. Tanto el modelo como los efectos directos presentaron el ajuste esperado de acuerdo a los hallazgos parciales reportados en los antecedentes que incluían las variables bajo análisis [5,24,27,28,35,38]. El *mindset* de crecimiento específico sobre la habilidad para jugar videojuegos presentó un efecto directo sobre el continuo de salud mental. Es decir, los *gamers* que creían que su habilidad para jugar videojuegos era modificable y podía entrenarse presentaban un mayor nivel de salud mental. A la vez, quienes tenían mayores niveles de salud mental tenían mayores experiencias positivas al jugar videojuegos, replicando también los antecedentes relacionados al tema. Y, finalmente, quienes tenían mayores experiencias positivas al jugar videojuegos

tenían una autopercepción de rendimiento al jugar que era superior. A pesar de que el efecto indirecto entre el *mindset* y el rendimiento autopercibido no fue estadísticamente significativo, la cadena causal presentó un buen ajuste y todos los efectos directos fueron significativos y en la dirección esperada.

### *Limitaciones y futuras líneas de investigación*

Respecto a las limitaciones del estudio, es importante señalar que se utilizó una muestra no probabilística y limitada a *gamers* adultos de Argentina, lo cual limita la generalización de los hallazgos. Asimismo, el diseño transversal no permite establecer relaciones causales entre las variables analizadas. Futuros estudios podrían abordar estas limitaciones mediante un diseño longitudinal y muestras más diversas, explorando además si las intervenciones en *mindsets* específicos pueden influir en el rendimiento y en el bienestar de los *gamers*.

### **Conclusión**

Este estudio aporta evidencia sobre el rol de los *mindsets* en la población *gamer*. Los *gamers* con un *mindset* de crecimiento tanto global como específico en cuanto a la habilidad de jugar videojuegos presentan, a la vez, mejores indicadores de salud mental y una mayor percepción de rendimiento en los videojuegos. Es posible que el proceso de juego se presente, para quienes tienen *mindsets* de crecimiento, como una oportunidad para mejorar y desarrollarse. Estos hallazgos sugieren posibles líneas de intervención enfocadas en el desarrollo de *mindsets* de crecimiento, lo cual podría tener implicaciones tanto para salud mental como para la experiencia al jugar.

### **Financiamiento**

El presente trabajo fue subsidiado mediante el proyecto PICT 2020 SERIE A, Código 0181 de la Agencia Nacional de Promoción de la Investigación, el Desarrollo Tecnológico y la Innovación, y el proyecto PIBAA 2022-2023, Código 28720210100431CO del

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas.

### Consideraciones éticas

El proyecto fue evaluado y aprobado por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas

(CONICET) y el Comité de Ética de la Universidad de Palermo.

### Declaración de conflicto de intereses

Guadalupe de la Iglesia es socia de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (ADVA)

## Referencias

1. Abun D, Basilio GJQ, Fredolin JP, Magallanes T. The effect of entrepreneurial mindset, work environment on employees' work performance. *Int J Res Bus Soc Sci.* 2022;11(4):77-94. DOI: 10.20525/ijrbs.v11i4.1839
2. American Psychological Association. Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct [Internet]. Washington, DC.: American Psychological Association; 2017. Available from: <https://www.apa.org/ethics/code>
3. Asociación Médica Mundial. Declaración de Helsinki de la AMM - Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos [Internet]. Ferney-Voltaire, Fr. Asociación Médica Mundial; 2013. Disponible en: [https://www.wma.net/wp-content/uploads/2024/10/DOH-Oct-2013\\_S.pdf](https://www.wma.net/wp-content/uploads/2024/10/DOH-Oct-2013_S.pdf)
4. Burnette JL, Billingsley J, Banks GC, Knouse LE, Hoyt CL, Pollack JM, Simon S. A systematic review and meta-analysis of growth mindset interventions: For whom, how, and why might such interventions work? *Psychol Bull.* 2023;149(3-4):174-205. PMID: 36227318 DOI: 10.1037/bul0000368
5. Burnette JL, Knouse LE, Vavra DT, O'Boyle E, Brooks MA. Growth mindsets and psychological distress: A meta-analysis. *Clin Psychol Rev.* 2020;77:101816. PMID: 32163802 DOI: 10.1016/j.cpr.2020.101816
6. Castro Solano A. Técnicas de evaluación psicológica para ámbitos militares. Buenos Aires: Paidós; 2005.
7. Castro Solano A, Casullo MM. Rasgos de personalidad, bienestar psicológico y rendimiento académico en adolescentes argentinos. *Interdisciplinaria.* 2001;18(1):65-85. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/180/18011326003.pdf>
8. Costa A, Faria L. Implicit theories of intelligence and academic achievement: A meta-analytic review. *Front Psychol.* 2018;9:829. DOI: 10.3389/fpsyg.2018.00829
9. Davis MH, Hall JA, Mayer PS. Developing a new measure of entrepreneurial mindset: Reliability, validity, and implications for practitioners. *Consul Psychol J.* 2016;68(1):21-48. DOI: 10.1037/cpb0000045
10. de la Iglesia G. Experiencias en el Uso de Videojuegos en Gamers Argentinos. *Psykhe.* 2024;33(2):1-13. DOI: 10.7764/psykhe.2022.50493
11. Degol JL, Wang MT, Zhang Y, Allerton J. Do growth mindsets in math benefit females? Identifying pathways between gender, mindset, and motivation. *J Youth Adolesc.* 2018;47(5):976-90. DOI: 10.1007/s10964-017-0739-8
12. Derogatis LR. SCL-90-R Administration, Scoring and Procedures Manual - II. Towson, MD: Clinical Psycometric Research; 1983.
13. Dweck CS. Mindset: The new psychology of success. New York: Random House; 2006.
14. Dweck CS, Yeager DS. Mindsets: A view from two eras. *Perspect Psychol Sci.* 2019;14(3):481-96. PMID: 30707853 DOI: 10.1177/1745691618804166
15. Eidman L, de la Iglesia G. Análisis psicométricos de una Escala de Mindsets en población Argentina. *Evaluuar.* 2025;25(1):1-18. Disponible en: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revauar/article/download/49735/50011/216086>
16. Góngora V, Castro Solano A. Validación del SCL-27 en población general y en población clínica argentina. *Rev Psicodebate Psicol Cult Soc.* 2021;21(1):49-60. DOI:10.18682/pd.v21i1.4018
17. Hardt J, Gerbershagen HU. Cross-validation of the SCL-27: a short psychometric screening instrument for chronic pain patients. *Eur J Pain.* 2021;5(2):187-97. PMID: 11465984 DOI: 10.1053/eujp.2001.0231
18. John OP, Donahue EM, Kentle RL. The Big Five Inventory – Versions 4a and 54. Berkeley, CA: University of California, Institute of Personality and Social Research; 1991.

19. Kangas NM, Kumar VK, Moore BJ, Flickinger CA, Barnett JL. Development of a Leadership Mindset Scale. *J Leadership Educ.* 2023;22(1):77-95. DOI: 10.12806/V22/I1/R5
20. Kapasi A, Pei J. Mindset theory and school psychology. *Can J Sch Psychol.* 2022;37(1):57-74. DOI: 10.1177/08295735211053961
21. Karwowski M. Creative mindsets: Measurement, correlates, consequences. *Psychol Aesthet Creat Arts.* 2014;8(1):62-70. DOI: 10.1037/a0034898
22. Keyes CLM. Mental illness and/or mental health? Investigating axioms of the complete state model of health. *J Consult Clin Psychol.* 2005;73(3):539-48. PMID: 15982151 DOI: 10.1037/0022-006X.73.3.539
23. Kim M, Han SJ, Kim J. A short-form of team mindset scale: Using psychometric properties of the items. *Front Psychol.* 2023;13:1063541. PMID: 36687956 DOI: 10.3389/fpsyg.2022.1063541
24. Lee YH, Heeter C, Magerko B, Medler B. Gaming mindsets: Implicit theories in serious game learning. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.* 2012;15(4):190-4. PMID: 22165916 DOI: 10.1089/cyber.2011.0328
25. Lupano Perugini ML, de la Iglesia G, Castro Solano A, Keyes MC. The Mental Health Continuum-Short Form (MHC-SF) in the Argentinean Context: Confirmatory Factor Analysis and Measurement Invariance. *Eur J Psychol.* 2017;13(1):93-108. PMID: 28344677 DOI: 10.5964/ejop.v13i1.1163
26. Rammstedt B, Grüning DJ, Lechner CM. Measuring growth mindset: Validation of a three-item and a single-item scale in adolescents and adults. *Eur J Psychol Assess.* 2022;40(1):84-95. DOI: 10.1027/1015-5759/a000735
27. Schleider JL, Weisz JR. Reducing risk for anxiety and depression in adolescents: Effects of a single-session intervention teaching that personality can change. *Behav Res Ther.* 2016;87:170-81. PMID: 27697671 DOI: 10.1016/j.brat.2016.09.011
28. Schroder HS, Callahan CP, Gornik AE, Moser JS. The fixed mindset of anxiety predicts future distress: A longitudinal study. *Behav Ther.* 2019;50(4):710-7. PMID: 31208681 DOI: 10.1016/j.beth.2018.11.001
29. Schroder HS, Yalch MM, Dawood S, Callahan CP, Donnellan MB, Moser JS. Growth mindset of anxiety buffers the link between stressful life events and psychological distress and coping strategies. *Pers Individ Dif.* 2017;110:23-6. DOI: 10.1016/j.paid.2017.01.016
30. Schumaker RE, Lomax RG. A beginner's guide to structural equation modeling. 4<sup>th</sup> ed. New York: Routledge; 2016.
31. Sisk VF, Burgoyne AP, Sun J, Butler JL, Macnamara BN. To what extent and under which circumstances are growth mind-sets important to academic achievement? Two meta-analyses. *Psychol Sci.* 2018;29(4):549-71. PMID: 29505339 DOI: 10.1177/0956797617739704
32. Snodgrass JG, Dengah HJF, Lacy MG, Bagwell A, Oostenburg MV, Lende D. Online gaming involvement and its positive and negative consequences: A cognitive anthropological "cultural consensus" approach to psychiatric measurement and assessment. *Comput Human Behav.* 2017;66:291-302. DOI: 10.1016/j.chb.2016.09.025
33. Troche SJ, Kunz A. The factorial structure and construct validity of a German translation of Dweck's implicit theories of intelligence scale under consideration of the wording effect. *Psychol Test Assess Model.* 2020;62(3):386-403. DOI: 10.1037/t83089-000
34. Tucker-Drob EM, Briley DA, Engelhardt LE, Mann FD, Harden KP. Genetically-mediated associations between measures of childhood character and academic achievement. *J Pers Soc Psychol.* 2016;111(5):790-815. PMID: 27337136 DOI: 10.1037/pspp0000098
35. Waithaka AG, Furniss TM, Gitimu PN. College Student Mind-Set: Does Student-Parental Relationship Influence the Student's mind-set? *Res High Educ J.* 2017;31:1-16 Available from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1148938.pdf>
36. Yeager DS, Dweck CS. What can be learned from growth mindset controversies? *Am Psychol.* 2020;75(9):1269-84. PMID: 33382294 DOI: 10.1037/amp0000794
37. Yeager DS, Trzesniewski KH, Tirri K, Nokelainen P, Dweck CS. Adolescents' implicit theories predict desire for vengeance after peer conflicts: correlational and experimental evidence. *Dev Psychol.* 2011;47(4):1090-107. PMID: 21604865 DOI: 10.1037/a0023769
38. Zsila Á, Aruguete MS, Shabahang R, Orosz G. Are gaming skills set in stone? Exploring the associations between mindset, passion, and gaming disorder. *Pers Individ Dif.* 2023;202:111996. DOI: 10.1016/j.paid.2022.111996