



PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DE UNA ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DE ACUERDO A LOS CRITERIOS DEL DSM-5

Guadalupe de la Iglesia

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

CONICET



La Escala de Adicción a los Videojuegos (Plante et al. 2019) mide los criterios que podrían conformar un trastorno de uso de videojuegos de acuerdo a la Sección-III del DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013). La escala cuenta como fortalezas el estar ligada a una nosología de diagnóstico psicológico actual (DSM-5) y ser breve.

ACTUALMENTE LOS VIDEOJUEGOS CONSTITUYEN UNA ACTIVIDAD COTIDIANA DE APROXIMADAMENTE EL 40% DE LA POBLACION LOCAL. SON CRECIENTES LAS INVESTIGACIONES QUE ESTUDIAN LOS ASPECTOS PSICOLOGICOS RELACIONADOS A SU USO POR LO QUE LA DISPONIBILIDAD DE HERRAMIENTAS PSICOMETRICAS ESPECIFICAS RESULTA IMPERATIVA.

MUESTRA



189 gamers argentinos

30.1 años ($DE = 9.46$)

66.1% varones

32.3% mujeres

1.6% no binario



Se calculó un análisis factorial confirmatorio utilizando la matriz policórica de los datos y el método de estimación DWLS

RESULTADOS

Propiedades Psicométricas

AJUSTE DEL MODELO

$X^2 = 34.12$, $p < .001$, CFI = .959, TLI = .942, RMSEA = .065 (IC = .023 - .101), SRMR = .108

CONSISTENCIA INTERNA

Alfa de Cronbach = .74

Omega de McDonald = .75

ASOCIACIONES CON CRITERIOS EXTERNOS

Sintomatología psicológica, $r = .29$

Bienestar, $r = -.21$

Experiencias negativas de uso, $r = .81$

Experiencias positivas de uso, $r = .56$

Horas diarias de uso, $r = .38$

CONCLUSIÓN



Las evidencias de validez y de confiabilidad obtenidas dan cuenta de que el instrumento es apropiado para su uso en población local.

REFERENCIAS

- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5a ed). American Psychiatric Publishing. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Cohen, R. J., Swerdlik, M. E., & Sturman, E. (2012). *Psychological testing and assessment*. McGrawHill.
- de la Iglesia, G. (2022, en evaluación). *Experiencias en el Uso de Videojuegos en Gamers Argentinos*. Psykhé.
- Góngora, V. & Castro Solano, A. (2021). Validación del SCL-27 en población general y en población clínica argentina. *Psicodebate*, 21(1), 49-60.
- 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>
- International Test Commission (2017). *ITC Guidelines for Translating and Adapting Tests (Second Edition)*. ITC.
- Jamovi (2021). *Jamovi*. (Version 2.2.5) [Computer Software]. <https://www.jamovi.org>.
- 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>
- Lupano Perugini, M. L., de la Iglesia, G., Castro Solano, A., & Keyes, C. L. M. (2017). The mental health continuum—short form (MHC-SF) in the Argentinean context: Confirmatory factor analysis and measurement invariance. *European Journal of Psychology*, 13, 93-108. <https://doi.org/10.5964/ejop.v13i1.1163>
- McGonigal, J. (2015). *Super Better*. Penguin Books.
- Plante, Courtney N., Gentile, Douglas A., Groves, Christopher L., Modlin, Adam, & Blanco-Herrera, Jorge. (2019). Video games as coping mechanisms in the etiology of video game addiction. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(4), 385-394. <https://dx.doi.org/10.1037/ppm0000186>
- R (2022). *The R Project for Statistical Computing* (Versión 4.2.0). [Computer Software]. <https://www.r-project.org/>
- Revale, H., Minotti, J. I. & Maine, I. (2020). *Informe 2020*. Observatorio de la Industria Argentina de Desarrollo de Videojuegos.
- Snodgrass, J. G., Dengah, H. J. F., Lacy, M. G., Bagwell, A., Oostenburg, M. V., & 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>



gdelaiglesia@gmail.com



@cienciagamerok



@cienciagamer



/cienciagamerFB