

XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXIX Jornadas de Investigación. XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. IV Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. IV Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2022.

# **Estudios preliminares para una adaptación lingüística y conceptual de los ítems de la Escala de trastorno de juego por Internet (IGDS).**

Hidalgo, Daniel Sebastián.

Cita:

Hidalgo, Daniel Sebastián (2022). *Estudios preliminares para una adaptación lingüística y conceptual de los ítems de la Escala de trastorno de juego por Internet (IGDS)*. XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXIX Jornadas de Investigación. XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. IV Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. IV Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-084/163>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eoq6/1oR>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# ESTUDIOS PRELIMINARES PARA UNA ADAPTACIÓN LINGÜÍSTICA Y CONCEPTUAL DE LOS ÍTEMS DE LA ESCALA DE TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET (IGDS)

Hidalgo, Daniel Sebastián

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

La inclusión del Trastorno de Juego por Internet (IGD) en la última edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSMV; APA, 2013) impulsó el relevamiento de evidencia empírica que facilite el robustecimiento de la teoría basal y su diagnóstico. No obstante, resulta notoria la escasez de instrumentos de evaluación en español, por lo que en el presente trabajo se propone iniciar la adaptación de la escala IGDS (Lemmens et al., 2015). La escala consta de 27 ítems con formato de respuesta dicotómico. Se realizó una traducción directa del instrumento original mediante la colaboración de tres traductores; luego se evaluó la idoneidad de las traducciones mediante la participación de tres jueces expertos bilingües. La versión preliminar del instrumento comprendió los 27 ítems originales y dos ítems adicionales, que se aplicaron en el contexto de una prueba piloto compuesta por 21 participantes mayores de 18 años (90,5% hombres). La recepción de la escala resultó satisfactoria y los ítems se consideraron claros y exentos de ambigüedad. Estos hallazgos aportan evidencias de validez de contenido y aparente. Los futuros pasos comprenderán la aplicación de la versión final del instrumento en una muestra representativa, además de los procedimientos estadísticos correspondientes.

## Palabras clave

IGD - Videojuegos - Adaptación

## ABSTRACT

PRELIMINARY STUDIES FOR A LINGUISTIC AND CONCEPTUAL ADAPTATION OF THE ITEMS OF THE INTERNET GAMING DISORDER SCALE (IGDS)

The inclusion of Internet Gaming Disorder (IGD) in the latest edition of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSMV; APA, 2013) prompted the gathering of empirical evidence to facilitate the strengthening of the baseline theory and its diagnosis. However, it is notorious the scarcity of assessment instruments in Spanish, so in the present work we propose to initiate the adaptation of the IGDS scale (Lemmens et al., 2015). The scale consists of 27 items with a dichotomous response format. A direct translation of the original instrument

was carried out with the collaboration of three translators; the adequacy of the translations was then evaluated with the participation of three bilingual expert judges. The preliminary version of the instrument comprised the 27 original items and two additional items, which were applied in the context of a pilot test composed of 21 participants over 18 years of age (90.5% male). The reception of the scale was satisfactory, and the items were considered clear and unambiguous. These findings provide evidence of content validity and apparent validity. Future steps will involve the application of the final version of the instrument on a representative sample, in addition to the corresponding statistical procedures.

## Keywords

IGD - Videogames - Adaptation

En la actualidad los videojuegos son un componente de la vida cotidiana de los individuos, en su mayoría, utilizados como método de esparcimiento. No obstante, si bien pueden ser benignamente caracterizados, la comunidad científica ha destinado su atención al potencial problemático o adictivo del uso de estos recursos lúdicos digitales y las consecuencias negativas en las diversas áreas de desempeño del sujeto.

El Trastorno de Juego por Internet (IGD) se comprende como aquel uso persistente y recurrente de los videojuegos, ya sea en modo online u offline (Petry et al., 2015), que implique un deterioro o malestar clínicamente significativo por un período de 12 meses, con factibles consecuencias en las esferas personal, académica y/o laboral (American Psychological Association [APA], 2013). El desarrollo del constructo IGD se sustentó en el modelo de adicción biopsicosocial de Griffiths (2005), permitiendo el establecimiento de nueve criterios diagnósticos, donde el sujeto debe manifestar cinco o más para ser diagnosticado con IGD.

Estos criterios diagnósticos son: a) preocupación por los juegos en internet; b) síntomas de abstinencia cuando se impide el juego; c) necesidad de mayores cantidades de tiempo de juego; d) intentos fallidos por controlar el uso de juego por internet; e) pérdida de interés en otros hobbies o aficiones; f) uso continuo

de juego por internet a pesar de conocer los problemas psicosociales que acarrea; g) engaño a familiares, terapeutas y otros respecto a la cantidad de juego por internet practicado; h) uso de juegos para aliviar o escapar de estados de ánimo negativos; e i) descuido o pérdida de relaciones significativas, empleo u oportunidades educativas y/o laborales debido al uso de juego por internet (APA, 2013).

Ante el auge proyectado, debido a la inclusión del IGD en los manuales diagnósticos, también se visibilizó la necesidad de la construcción de instrumentos psicométricos para la evaluación desde una perspectiva dimensional. Entre estos, destaca la Escala de Trastorno de Juego por Internet (IGDS; Lemmens et al., 2015) por su reconocimiento internacional. Esta escala presenta un modelo unidimensional siguiendo los criterios estipulados por APA (2013) y consta de 27 ítems (tres elementos por criterio) con una modalidad de respuesta dicotómica. Los factores evaluados por la escala son: a) preocupación; b) tolerancia; c) abstinencia; d) persistencia; e) escape; f) problemas; g) engaño; h) desplazamiento; e i) conflicto. Según los autores, la escala presenta una elevada consistencia interna. Además, registra evidencias de validez basadas en la estructura interna y de criterio vinculadas al tiempo dedicado a los videojuegos, la soledad, la autoestima y la agresión.

En este sentido, considerando la vacancia local de herramientas en el área de evaluación de este constructo y la notoriedad de la escala propuesta por Lemmens et al. (2015), se propone iniciar el proceso de adaptación de la escala IGDS para su uso en población del contexto argentino.

## Método

### Equivalencia lingüística y conceptual

Se procedió a la adaptación lingüística de la escala IGDS a partir del método de traducción directa (del inglés al castellano). Esta labor comprendió la participación de tres traductores con conocimientos en el ámbito académico en Psicología clínica y Psicometría, los cuales llevaron a cabo una traducción a *ciegas* de los ítems y la consigna. A continuación, se evaluaron las traducciones obtenidas en la fase previa. Este trabajo estuvo a cargo de tres jueces expertos bilingües que analizaron la idoneidad de las adaptaciones de cada uno de los reactivos originales con su correspondiente traducción empleando una escala de cuatro puntos.

Considerando el bilingüismo y los antecedentes en el ámbito clínico de los jueces, sus opiniones también se usaron como información para analizar la equivalencia conceptual del constructo y obtener evidencias de validez de contenido. Al hilo, el protocolo de los jueces expertos incluyó una matriz para la evaluación de la consigna y los ítems. Al igual que con las traducciones, se utilizó una escala de cuatro puntos para que los expertos califiquen la calidad de los ítems en tres áreas específicas: a) claridad semántica y corrección gramatical, b) adecuación al nivel de comprensión de la población meta y c) congruencia con el

criterio medido. De este estudio, se analizó el acuerdo entre los integrantes del jurado respecto a cada ítem suministrado y cada área evaluada a partir del coeficiente V de Aiken.

Por otra parte, además de la clasificación en las áreas mencionadas, se les encomendó a los jueces participantes que comunicaran las observaciones que consideraran pertinentes para la potencial modificación o ampliación de los ítems, ya sea en los modismos y/o el contenido explicitado en cada uno de los enunciados a fin de coincidir con la población meta en el contexto argentino.

### Prueba piloto

De este proceso surgió la versión preliminar del instrumento, y en pos de verificar si este resultaba comprensible para la población meta, a partir de las modificaciones del jurado, se diseñó y aplicó una prueba piloto. Esta fase implicó la participación de 21 sujetos de ambos sexos (90,5% hombres) de nacionalidad y residencia argentina que dedicaran tiempo de la semana al *gaming*. La edad de los sujetos osciló entre 18 y 31 años (*Media* = 23.86; *DE* = 3.51). La escala se aplicó, previa entrega y aprobación del consentimiento informado por parte de los participantes, en formato virtual a modo de formulario. Posterior a la aplicación, se solicitó a cada individuo que brindara las observaciones pertinentes sobre la consigna, el contenido y el lenguaje utilizado en los reactivos suministrados. Esto permitió indagar sobre potenciales ítems confusos o poco comprensibles, a fin de realizar nuevas modificaciones.

## Resultados

De las tres versiones en castellano de cada ítem se optó por la traducción que alcanzó mayor consenso entre los jueces expertos. Todas las versiones retenidas recibieron el máximo puntaje por parte de los tres jueces, brindando las garantías necesarias para establecer la equivalencia lingüística con los ítems de la versión en inglés.

En cuanto a la calidad del contenido, como resultado del juicio experto se mantuvo la totalidad de los 27 ítems indicadores propuestos por el instrumento original, utilizando como criterio una cota inferior del intervalo de confianza de la V de Aiken superior a .60. No obstante, se consideró pertinente incluir modificaciones a los enunciados para reflejar con más claridad el significado psicológico representado en el ítem (tabla 1).

Además de las modificaciones de los enunciados previamente descritos, el análisis de las observaciones de los jueces dejó en evidencia la necesidad de proponer dos ítems adicionales (tabla 2). En cuanto al primer ítem, correspondiente a la subdimensión tolerancia, se buscó obtener un mayor grado de especificidad en la descripción del comportamiento al que alude el indicador. Con el segundo se intentó ensayar una redacción alternativa a la denominación inglesa *miserable* en uno de los ítems de la subdimensión abstinencia.

Tabla 1. *Modificaciones de los ítems derivadas del juicio experto.*

Ítem	Componente	Enunciado traducido	Enunciado tras comentarios
4	Tolerancia	¿Sintió la necesidad de jugar por períodos de tiempo cada vez más largos?	¿Sintió la necesidad de jugar cada vez por más tiempo?
5	Tolerancia	¿Sintió la necesidad de jugar cada vez con más frecuencia?	¿Sintió la necesidad de jugar con mayor frecuencia?
16	Problemas	¿Se ausentó al trabajo o a la universidad para poder jugar?	¿Se ausentó del trabajo o del colegio/universidad para poder jugar?
25	Conflicto	¿Tuvo consecuencias negativas en su trabajo o en sus estudios debido a los videojuegos?	¿Tuvo problemas importantes en su trabajo o en sus estudios debido a los videojuegos?

 Tabla 2. *Ítems adicionales en la adaptación de la IGDS*

Ítem	Componente	Enunciado
28	Preocupación	¿Tuvo momentos en los que pensó constantemente en estrategias para avanzar en un videojuego?
29	Abstinencia	¿Se sintió descontento porque quería jugar más y no pudo?

 Tabla 3. *Modificación del ítem derivada del estudio piloto*

Ítem	Componente	Enunciado prueba piloto	Enunciado modificado
23	Desplazamiento	¿Perdió el interés por otros hobbies porque solo quería jugar videojuegos?	
24	Desplazamiento	¿Descuidó otras actividades (por ejemplo, salir con amigos, los hobbies o los deportes) para poder jugar videojuegos?	¿Descuidó otras actividades (por ejemplo, salir con amigos, deportes, etc.) para poder jugar videojuegos?

En lo que respecta a la aplicación de la versión preliminar del instrumento en el estudio piloto, se registró una recepción satisfactoria de la escala IGDS por parte de los evaluados. Según los comentarios relevados, los enunciados que componen la escala resultaron claros y no manifestaron ambigüedad en su interpretación.

No obstante, es relevante mencionar que, una parte de la población de la prueba piloto comunicó la repetición del concepto *hobbie* en dos enunciados, tal como se desprendió del instrumento original y la traducción final consecuente, lo cual podría llevar a una confusión o sensación de redundancia en el indicador comportamental empleado de la prueba. Entonces, se procedió a mantener el concepto *hobbie* en el primer enunciado, y se extrajo del consiguiente (tabla 3).

### Consideraciones finales

La relación de los individuos con los videojuegos es un fenómeno relativamente novedoso y complejo. Resulta relevante contar con instrumentos de calidad para detectar la aparición de conductas problemáticas dado su potencial efecto en la salud mental. Una operacionalización más rigurosa del constructo permitirá avanzar en el desarrollo teórico del trastorno y en el estudio de las posibles consecuencias del uso desadaptativo de los videojuegos. Alcanzar una definición acabada y consensuada

del IGD no solo permitirá optimizar la calidad de la medida, sino que también contribuirá a la consolidación y mejora de la teoría.

La escasez instrumental de la región motiva a adoptar modelos generados en otras culturas que han demostrado solidez psicométrica. En esta línea, los estudios aquí realizados permitieron aportar evidencias para sostener la adaptación lingüística y conceptual de la escala IGDS (Lemmens et al., 2015). Además, el juicio experto y la prueba piloto brindaron pruebas de validez de contenido y aparente en el proceso de validación de la IGDS. En las etapas subsiguientes, se administrará la versión final adaptada con 29 ítems de la IGDS a una muestra representativa compuesta por individuos dedicados a los videojuegos, mayores de 18 años, de nacionalidad y residencia argentina. Asimismo, se llevarán a cabo los procedimientos estadísticos correspondientes para ampliar los estudios de calidad psicométrica.

### BIBLIOGRAFÍA

- American Psychiatric Association. (2013) *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Association. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Griffiths, M. D. (2005) A 'components' model of addiction within a biopsychological framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/0.108014659890500114359>



Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015) The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567-582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>

Petry, N. M., Rehbein, F., Ko, C., & O'Brien, C. P. (2015) Internet Gaming Disorder in the DSM-5. *Current Psychiatry Reports*, 17(72), 1-9. <https://doi.org/10.1007/s11920-015-0610-0>