

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.

# Propiedades psicométricas de una Escala de adicción a los videojuegos de acuerdo a los criterios del DSM-5.

De la Iglesia, Guadalupe.

Cita:

De la Iglesia, Guadalupe (2022). *Propiedades psicométricas de una Escala de adicción a los videojuegos de acuerdo a los criterios del DSM-5. 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/000-084/190>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eoq6/6ys>

*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>.*

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

De la Iglesia, Guadalupe

CONICET - Universidad de Palermo - Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

Actualmente los videojuegos constituyen una actividad cotidiana de aproximadamente el 40% de la población local (Revale et al., 2020). Son crecientes las investigaciones que estudian los aspectos psicológicos relacionados a su uso por lo que la disponibilidad de herramientas psicométricas específicas resulta imperativa. 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. Se aplicó el instrumento a una muestra de 189 gamers (Medad= 30.1, DE= 9.46, 66.1% varones, 32.3% mujeres, 1.6% no binarios) y se calculó un análisis factorial confirmatorio utilizando la matriz policórica de los datos y el método de estimación DWLS. El modelo presentó un excelente ajuste y consistencia interna. Además el puntaje total se asoció positivamente a la presencia de sintomatología psicológica, a la cantidad de horas diarias de uso y a las experiencias positivas y negativas de uso. También se halló una asociación negativa con la presencia de bienestar. Se concluye que el instrumento es apropiado para su uso en población local.

## Palabras clave

Videojuegos - Adicción - DSM-5 - Gamers

## ABSTRACT

PSYCHOMETRIC PROPERTIES OF A VIDEO GAME ADDICTION SCALE BASE ON DMS-5 CRITERIA

Nowadays, gaming is a daily activity of approximately 40% of the local population (Revale et al. 2020). Research on the psychological aspects related to gaming is increasing and the availability of specific psychometric measures is mandatory. The Video Game Addiction Scale (Plante et al. 2019) measures criteria that may constitute a videogame disorder as postulated in Section III of DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013). The scale strengths lie on being derived to a recent psychological nosology (DMS-5) and being brief. The instrument was answered by 189 gamers (Mage= 30.1, SD = 9.46, 66.1% male, 32.3% female, 1.6% non-binary). A confirmatory factor analysis

that used the polychoric matrix and DWLS estimation method was calculated. The model showed an excellent fit and appropriate internal consistency. Also, the total score was positively associated to the presence of psychological symptoms, daily hours of use, and positive/negative use experiences. Also a negative association with well-being was found. It is concluded that the measure is appropriate to use in local population.

## Keywords

Videogames - Addiction - DSM-5 - Gamers

## BIBLIOGRAFÍA

- 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. *Psicocodebate*, 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/eujp.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>