

ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

(de la Iglesia, 2022)

CÓMO CITAR ESTA TÉCNICA:

de la Iglesia, G. (2022, noviembre). *Propiedades psicométricas de una Escala de Adicción a los Videjuegos de acuerdo a los criterios del DSM-5*. Trabajo presentado en el XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XIX Jornadas de Investigación, XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología, Buenos Aires.

FICHA TÉCNICA

Autor original: Plante et al. (2019)

Autor de la adaptación argentina: Guadalupe de la Iglesia

Año: 2022

Finalidad: 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).

Cantidad de Ítems: Ocho. No tiene ítems inversos. Escala Likert de tres opciones posiciones (1 = *No*, 2 = *A veces*, 3 = *Si*)

Subescalas: Puntaje total único

Aplicación: Individual o grupal

Edad de aplicación: de 18 años en adelante

Tipificación local: No posee

Ámbitos de aplicación: Se recomienda el uso de la escala con fines de investigación científica para aportar mayor conocimiento a los debates vigentes relacionados al uso desregulado de videojuegos. No debe utilizarse en la práctica clínica.

Materiales: Se puede administrar de forma online o presencial.

BREVE FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ESCALA

El concepto de adicción a los videojuegos ha evolucionado y generado un amplio debate en la comunidad científica. Si bien la Organización Mundial de la Salud lo ha reconocido como un trastorno oficial en su manual diagnóstico (CIE-11) y la Asociación Americana de Psiquiatra, lo plantea como un trastorno a ser investigado en el DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2022; World Health Organization, 2022), no existe amplio consenso sobre la propuesta. La principal crítica a este diagnóstico radica en la falta de evidencia sólida y la preocupación por su impacto estigmatizante (Aaserth et al., 2017; Van Rooij et al., 2018). La propuesta carece de evidencia en cuanto a su etiología, su curso y su prevalencia. Se desconoce también si es uso desregulado de videojuegos es un problema originado por actividad en sí misma o si es una consecuencia de otra problemática psicológica subyacente (uso de videojuegos como estrategia de afrontamiento). Además, los criterios diagnósticos, adaptados del trastorno por apuestas, no resultan completamente apropiados al contexto de uso de videojuegos (de la Iglesia, 2024). Ante esta controversia, se han propuesto términos alternativos como "uso problemático" o "experiencias negativas de juego" para describir las dificultades relacionadas con el juego (Di Blasi, et al., 2019; Przybylski & Weinstein, 2019). A pesar de las críticas, los criterios diagnósticos podrían ser útiles para identificar patrones de comportamiento que generan malestar y desarrollar intervenciones preventivas.

La Escala de Adicción a los Videojuegos fue desarrollada por Plante et al. (2019) y busca medir los criterios que podrían conformar un trastorno de uso de videojuegos de acuerdo a la Sección-III del DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013). Fue adaptada para su uso en población argentina por de la Iglesia (2022). Como se mencionó, el constructo que mide esta escala (adicción a los videojuegos) no cuenta con consenso en la comunidad científica siendo aún objeto de grandes debates. Dado este panorama y, a pesar de que el término forma parte del nombre de la escala, se desaconseja utilizar el término "adicción" en el uso de este instrumento. Los riesgos de su uso radican en que no cuenta con suficiente evidencia científica que lo sustente y el gran riesgo de estigmatización que acarrea. En reemplazo, se podrían utilizar los términos uso "problemático" o "desregulado". Para mayor información sobre este tema consultar Aaserth et al. (2017) y Van Rooij et al. (2018). Se recomienda el uso de la escala con fines de investigación científica para aportar mayor conocimiento a los debates vigentes.

EVIDENCIAS PSICOMÉTRICAS

La escala cuenta con estudios psicométricos en población argentina en los que se obtuvieron evidencias de validez de constructo, convergente y de consistencia interna.

Estudio en donde se realizaron los análisis psicométricos:

de la Iglesia, G. (2022, noviembre). *Propiedades psicométricas de una Escala de Adicción a los Videojuegos de acuerdo a los criterios del DSM-5*. Trabajo presentado en el XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XIX Jornadas de Investigación, XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología, Buenos Aires.

EVALUACIÓN

La EAVJ posee una única puntuación total que se calcula de sumar los ocho ítems de acuerdo a este criterio de codificación:

NO: 1

A VECES: 2

SI: 3

INTERPRETACIÓN

Una puntuación alta indica mayor presencia de los criterios que podrían conformar un trastorno de uso de videojuegos de acuerdo a la Sección-III del DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013). Estos criterios se refieren a uno uso persistente y recurrente de videojuegos que se manifiesta en un deterioro o malestar. Cabe destacar en el manual del DSM-5 se manifiesta que estos criterios no deberían utilizarse clínicamente. Es por eso que esta escala debería usarse e interpretarse con fines de investigación.

EAVJ - DSM5

(de la Iglesia, 2022)

Últimamente...	NO	A VECES	SI
1. ¿Pensás más seguido en jugar videojuegos, en aprender a jugar o en tu próximo momento de juego?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ¿Te sentís más agotado/a o irritable si tratás de jugar menos o de no jugar videojuegos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ¿Necesitás usar más tiempo y/o dinero en videojuegos para lograr sentirte entusiasmado?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. ¿Sentís que no podés dejar de jugar videojuegos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. ¿Dejás de ocuparte de algunas de tus obligaciones para poder pasar más tiempo jugando videojuegos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. ¿Gastás más dinero que el que deberías en videojuegos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. ¿Le mentís a tus familiares y/o amigos acerca de cuánto tiempo jugás videojuegos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. ¿Rendís mal en tus estudios y/o trabajo porque pasás mucho tiempo jugando videojuegos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

REFERENCIAS

- 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>
- American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5a ed). American Psychiatric Publishing. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- de la Iglesia, G. (2022, noviembre). *Propiedades psicométricas de una Escala de Adicción a los Videojuegos de acuerdo a los criterios del DSM-5*. Trabajo presentado en el XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XIX Jornadas de Investigación, XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología, Buenos Aires.
- de la Iglesia, G. (2024). Experiencias en el Uso de Videojuegos en Gamers Argentinos. *Psykhé, 33*(2), 1-13. <https://doi.org/10.7764/psykhe.2022.50493>
- Di Blasi, M. D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G. L., Tosto, C., Billieux, J., y Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of behavioral addictions, 8*(1), 25-34.
- 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>
- Przybylski, A. K. & Weinstein, N. (2019). Investigating the Motivational and Psychosocial Dynamics of Dysregulated Gaming: Evidence From a Preregistered Cohort Study. *Clinical Psychological Science, 7*(6), 1257–1265. <https://doi.org/10.1177/2167702619859341>
- 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>

World Health Organization (2022). *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD)*. World Health Organization.