

ESCALA DE EXPERIENCIA GAMER

(de la Iglesia, 2024)

CÓMO CITAR ESTA TÉCNICA:

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>

FICHA TÉCNICA

Autor original: Snodgrass et al. (2019)

Autor de la adaptación argentina: Guadalupe de la Iglesia

Año: 2024

Finalidad: Mide experiencias positivas y negativas en el uso de videojuegos

Cantidad de Ítems: Cuenta con 18 ítems. No tiene ítems inversos. Escala Likert de cinco opciones (0 = *No me representa para nada* a 5 = *Me representa completamente*)

Subescalas: Puntaje de experiencias positivas y puntaje de experiencias negativas

Aplicación: Individual o grupal

Edad de aplicación: de 18 años en adelante

Tipificación local: Se pueden calcular puntuaciones estándar mediante los estadísticos descriptivos locales (2024).

Ámbitos de aplicación: Se puede utilizar en cualquier ámbito en el que se quieran describir la experiencia de uso de videojuegos.

Materiales: Se puede administrar de forma online o presencial.

BREVE FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ESCALA

Existe evidencia que apunta a que se podría diferenciar entre experiencias de tipo negativas, desagradables o problemáticas en el uso de videojuegos, y experiencias de tipo positivas, satisfactorias o agradables (Charlton & Danforth, 2007, 2010; Lafrenière et al., 2009; Snodgrass et al., 2017). Aunque aún existe debate y no hay un amplio consenso en cuanto a esa diferenciación, dentro de los usos negativos o patológicos se incluirían la experimentación de obsesiones, compulsiones, búsqueda de sensaciones, búsqueda de validación personal e incremento de la autoestima, experiencias de tensión, impulsividad y sensación de aburrimiento, y preocupación ligada al uso de videojuegos (e.g., Beard & Wickham, 2016; Chiu et al., 2004; Hu et al., 2017; Przybylski et al., 2009). Los usos positivos o saludables, por otra parte, incluirían experiencias ligadas a la búsqueda de lograr objetivos, a experimentar sentimientos de gratificación, satisfacción, sensación de disfrute y afecto positivo en general, a la activación de estados de flow e inmersión, y a las interacciones positivas con otros jugadores (e.g., Huang et al., 2015; Park & Lee, 2012; Lafrenière et al., 2009; Przybylski et al., 2009; Sampat & Krishnamoorthy, 2016; Wang et al., 2008). Estos dos polos han sido denominados de diversas maneras: adicción vs. engagement (Charlton & Danforth, 2007, 2010), pasión obsesiva vs. pasión armoniosa (Lafrenière et al., 2009), consecuencias negativas vs. consecuencias positivas (Snodgrass et al., 2017). Incluso se habla de una tercera variable en juego que podría tornarse saludable o patológica de acuerdo con cada individuo: la inmersión (Yee, 2006a, 2006b, 2006c). Todos estos aspectos podrían enmarcarse bajo la denominación de experiencias en el uso de videojuegos (Snodgrass et al., 2017).

En un estudio antropológico llevado a cabo por Snodgrass et al. (2017) se buscó arribar a un consenso cultural en cuanto a las experiencias en el uso de videojuegos que combinara elementos tanto teóricos como obtenidos etnográficamente. Del análisis de observaciones, entrevistas y encuestas los autores derivaron en un instrumento para medir el involucramiento en videojuegos que cuenta con tres escalas: consecuencias positivas, consecuencias negativas e involucramiento. Las consecuencias positivas estaban asociadas a los sentimientos de logro, las experiencias sociales y el experimentar alivio del estrés. Las consecuencias negativas, por otra parte, estaban ligadas al juego compulsivo y extensivo, a la evitación del mundo real y al sobre involucramiento en el juego. De

su estudio concluyeron acerca de la importancia de estudiar población gamer recurriendo a la etnografía y no buscando corresponder sus comportamientos con teorías o diagnósticos correspondientes a otras situaciones (por ejemplo, la adicción a sustancias o a los juegos de azar). Este instrumento cuenta con la fortaleza de haber surgido de las opiniones y el discurso de gamers y la debilidad de no contar con evidencia psicométrica que de cuenta de la validez y confiabilidad de sus puntajes.

EVIDENCIAS PSICOMÉTRICAS

La adaptación local de la Escala de Experiencia Gamer (GES; de la Iglesia, 2024) está basada en la escala original de Snodgrass et al. (2017) para evaluar experiencias en el uso de videojuegos. Sus evidencias psicométricas dan cuenta que la medida cuenta con evidencias de validez obtenida mediante análisis factoriales exploratorios, confirmatorios, estudios de validez convergente y confiabilidad estudiada mediante análisis de consistencia interna.

Estudio en donde se realizaron los análisis psicométricos:

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>

EVALUACIÓN

La GES posee dos puntuaciones que se calculan de promediar los ítems pertenecientes a la escala de experiencias positivas y la escala de experiencias negativas luego de codificarlos de acuerdo a este criterio:

No me representa para nada: 0

Me representa muy poco: 1

Me representa en parte: 2

Me representa bastante: 3

Me representa mucho: 4

Me representa completamente: 5

Experiencias Positivas, ítems: 1, 3, 5, 7, 9, 10, 12, 15, 17

Experiencias Negativas, ítems: 2, 4, 6, 8, 11, 13, 14, 16, 18

INTERPRETACIÓN

Consta de dos escalas. La primera evalúa la presencia de experiencias positivas en el uso de videojuegos como fortalecer vínculos e incrementar las propias habilidades, la posibilidad de lograr una superación personal y la identidad gamer como forma de vida. La segunda escala evalúa la presencia de experiencias negativas como la sensación de pérdida de control, el aislamiento social, la obsesión, la afectividad negativa, la abstinencia, problemas en otras áreas de la vida personal y el agotamiento. En el ámbito de investigación se pueden utilizar las puntuaciones brutas. En el caso de querer interpretar las puntuaciones de acuerdo a la tipificación local se deben utilizar estos estadísticos descriptivos. Experiencias Positivas: $M = 1.67$, $DE = 1.19$. Experiencias Negativas: $M = 0.64$, $DE = 0.75$.

ESCALA DE EXPERIENCIA GAMER

(de la Iglesia, 2024)

Usá la siguiente escala para indicar que tanto representan estos ítems tu uso de videojuegos en el último año (12 meses)

	NO ME REPRESENTA PARA NADA	ME REPRESENTA MUY POCO	ME REPRESENTA EN PARTE	ME REPRESENTA BASTANTE	ME REPRESENTA MUCHO	ME REPRESENTA COMPLETAMENTE
1. Al participar de mis videojuegos me siento parte de un equipo o comunidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Me sumerjo tanto en el juego que no me doy cuenta de lo que está ocurriendo a mi alrededor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Disfruto llevar mis habilidades al máximo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Me resulta difícil controlar o limitar el tiempo de juego y, en momentos en los que no debería, juego	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Disfruto repetir acciones del videojuego que son difíciles hasta que me salen casi perfectas y automáticas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Juego tanto que me siento aislado y solo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Me siento en calma, relajado y en control en ciertos momentos del juego	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Jugar me trae problemas con amigos y familiares	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Me parece que superar obstáculos difíciles en los videojuegos ayuda a aumentar mi confianza y lidiar con problemas de mi vida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Busco mejorar mi forma de jugar incluso cuando no estoy jugando, por ejemplo, visitando foros online y aprendiendo de otros jugadores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Regularmente continúo jugando aunque me sienta cansado/a	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Siento que jugar videojuegos es una forma de vida y no sólo recreación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Me resulta difícil concentrarme en otras actividades porque estoy pensando en jugar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Me obsesiono con algún juego al punto de sentir que controla mi vida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Me parece que jugar videojuegos con mis amigos y familiares fortalece nuestros vínculos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Me pongo nervioso si por alguna razón no puedo jugar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. Cuando juego desarrollo habilidades importantes que me ayudan a avanzar en mi vida personal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Me siento frustrado y decepcionado cuando no juego bien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

REFERENCIAS

- Beard, C. L. & Wickham, R. E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and Internet Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, 61, 507-515. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.046>
- Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology*, 29(6), 601-613. <https://doi.org/10.1080/01449290903401978>
- Chiu, S., Lee, J. Z. & Huang, D. H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Zhang, Q., & Zhang, W., (2017). Sensation Seeking and Online Gaming Addiction in Adolescents: A Moderated Mediation Model of Positive Affective Associations and Impulsivity. *Frontiers in Psychology*, 8, 699. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00699>
- Huang, C. L., Yang, S. C. & Chen, A. S. (2015). Motivations and Gratification in an Online Game: Relationships Among Players' Self-Esteem, Self-Concept, and Interpersonal Relationships. *Social Behavior and Personality*, 43(2), 193-204. <https://doi.org/10.2224/sbp.2015.43.2.193>
- Lafrenière, M. A. K., Vallerand, R. J., Donahue, E. G., & Lavigne, G. L. (2009). On The Costs and Benefits of Gaming: The Role of Passion. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(3), 285-290. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0234>
- Park, J. & Lee, G. (2012). Associations between Personality Traits and Experiential Gratification in an Online Gaming Context. *Social behavior and personality*, 40(5), 855-862. <https://doi.org/10.2224/sbp.2012.40.5.855>
- Przybylski, A. K. (2014). Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment. *Pediatrics*, 134, e716-e722. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-4021>
- Sampat, B. & Krishnamoorthy, B. (2016). Motivations for Social Network Site (SNS) Gaming: A Usus And Gratification & Flow Perspective. *Journal of International Technology and Information Management*, 25(3), 75-98.
- 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>
- Wang, C. K., Khoo, A., Liu, W. C., & Divaharan, S. (2008). Passion and Intrinsic Motivation in Digital Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(1), 39-45. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0004>
- Yee, N. (2006a). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yee, N. (2006b). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Yee, N. (2006c). The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. En R. Schroeder & A. S. Axelsson (Eds.), *Avatars at work and play* (pp. 187-207). Dordrecht https://doi.org/10.1007/1-4020-3898-4_9