

# **Trastorno de juego por Internet. Revisión de instrumentos en español.**

Hidalgo, Daniel Sebastián.

Cita:

Hidalgo, Daniel Sebastián (2022). *Trastorno de juego por Internet. Revisión de instrumentos en español. 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/000-084/194>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eq6/P5z>

# TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET. REVISIÓN DE INSTRUMENTOS EN ESPAÑOL

Hidalgo, Daniel Sebastián

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

## RESUMEN

En los últimos años se vislumbró un renovado impulso en la investigación vinculada al uso problemático o adictivo de los videojuegos. Es así como la inclusión de la nomenclatura de Trastorno de Juego por Internet (IGD) en la edición más reciente del DSM sentó las bases para el desarrollo de estudios orientados a robustecer la teoría basal y el diagnóstico en la población. Si bien se observan estudios a nivel internacional, resulta incipiente el desarrollo en la región. En este sentido, el objetivo del presente trabajo consiste en realizar una revisión sistemática bibliográfica de los instrumentos en idioma español utilizados en la evaluación del IGD. Este proceso implicó la búsqueda de artículos en español e inglés sin restricción alguna por año de publicación, en las bases de datos DOAJ, PubMed, ScienceDirect, Scielo, Ebsco, Lilacs y Psyinfo. Posteriormente, se realizó una búsqueda inversa a partir de los listados de referencias bibliográficas de los artículos hallados. Los resultados arrojaron la existencia de siete instrumentos, de los cuales sólo dos adoptan los criterios establecidos por APA (2013). Todos los instrumentos son adaptaciones de pruebas generadas en otras culturas, por lo que se destaca que no existen medidas originales en la región latinoamericana.

## Palabras clave

IGD - Videojuegos - Adicción - Revisión

## ABSTRACT

INTERNET GAMING DISORDER.

A REVIEW OF INSTRUMENTS IN SPANISH

In recent years, there has been a renewed impulse in research related to the problematic or addictive use of video games. Thus, the inclusion of the nomenclature of Internet Gaming Disorder (IGD) in the most recent edition of the DSM laid the groundwork for the development of studies aimed at strengthening the basal theory and diagnosis in the population. Although there are studies at the international stage, development in the region is incipient. In this sense, the objective of the present work is to carry out a systematic literature review of the Spanish-language instruments used in the measurement of the IGD. This process involved a search of articles in Spanish and English, without any restriction by year of publication, in the DOAJ, PubMed, ScienceDirect, Scielo, Ebsco, Lilacs and Psyinfo databases. The results revealed the existence of seven instruments, of which only two adopt the criteria established by APA (2013). All the instruments

are adaptations of tests generated in other cultures, so it should be noted that there are no original measures in the Latin American region.

## Keywords

IGD - Videogames - Addiction - Review

## 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>

Chamarro, A., Muñoz-Miralles, R., Manresa, J. M., Batalla-Martínez, C., Ortega-Gonzalez, R., López-Morron, & Toran-Monserrat, P. (2014) El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311. <https://doi.org/10.20882/adicciones.31>

Chóliz, M., & Marco, C. (2011) Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.

Donadon, M.F., Chagas, M.H.N., Apolinario-da-Silva, T.D., Okino, E.T.K., Hallak, J.E.C., Nicoletti, E.A., Pereira-Lima, K., Degan, E.A., Santos, R.G., Machado-de-Sousa, J.P., Simei, J.L.Q., Oliveira, L.M., Pontes, H.M., Osório, F.L. (2020) Cross-cultural adaptation of the Internet Gaming Disorder Scale - Short Form (IGDS9-SF) to the Brazilian context. *Trends in Psychiatry and Psychotherapy*, 42(3), 262-266. <https://doi.org/10.1590/2237-6089-2019-0032>

Fuster, H., Carbonell, X., Pontes, H.M., & Griffiths, M.D. (2016) Spanish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test. *Computers in Human Behavior*, 56, 215-224. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.050>

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014) Internet Gaming Disorder Treatment: A Review of Definitions of Diagnosis and Treatment Outcome. *Journal of Clinical Psychology*, 70(10), 942-955. <https://doi.org/10.1002/jclp.22097>

Lins-Lemos, I., Cardoso, A., & Botelho-Sougey, E. (2016) Cross-cultural adaptation and evaluation of the psychometric properties of the Brazilian version of the Video Game Addiction Test. *Computers in Human Behavior*, 55, 207-213. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.019>

Lloret-Irles, D., Morell-Gomis, R., Marzo-Campos, J. C., & Tirado-González, S. (2018) Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>

Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., Aubeterre, M. D., & Chóliz, M. (2021) Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Journal of Psychopathology and Clinical Psychology*, 26(1), 57-72. <https://doi.org/10.5944/rppc.27847>

Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, A. (2017) Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

Sánchez-Domínguez, J.P., Telumbre-Terrero, J.Y., & Castillo-Arcos, L.C. (2021) Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions*, 21(1), 1-14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>

Sánchez-Iglesias, I., Bernaldo-de-Quirós, M., Labrador, F. J., Estupiñá-Puig, F. J., Labrador, M., & Fernández-Arias, I. (2020) Spanish Validation and Scoring of the Internet Gaming Disorder Scale - Short Form (IGDS9-SF). *The Spanish journal of Psychology*, 23, 1-11. <https://doi.org/10.1017/SJP.2020.26>

Tejeiro, R., González, M.T., Espada, J.P., & Christiansen, P. (2016) Psychometric properties of the Problem Video Game Playing scale in adults. *Revue Européene de Psychologie Appliquée*, 66(1), 9-13. <http://dx.doi.org/10.1016/j.erap.2015.11.004>