

14. Evidencias de validez del *Gaming Disorder Test* en videojugadores en línea mexicanos

OMAR LEONARDO RUIZ ORONA*

MARÍA TERESA FERNÁNDEZ NISTAL**

DOI: <https://doi.org/10.52501/cc.274.14>

Resumen

El estudio analiza la validez del puntaje obtenido en el Gaming Disorder Test en una muestra de videojugadores mexicanos (N = 257) mediante la correlación de Pearson con las dimensiones del Internet Gaming Disorder Test-20. Los hallazgos revelaron correlaciones significativas moderadas entre el puntaje del GDT y las dimensiones de recaída, prominencia, tolerancia y abstinencia del IGD-20, lo cual indica que ambos instrumentos miden constructos similares y podrían ser complementarios en la evaluación del trastorno por juego en línea en la población mexicana. Los resultados permitieron determinar la utilidad del GDT para evaluar la gravedad y los efectos perjudiciales del trastorno en la vida de los jugadores.

Palabras clave: *Videjuegos, adicción, validez.*

* Maestrante en Investigación Psicológica del Instituto Tecnológico de Sonora, México. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2718-9838>

** Doctora en Psicología. Profesora-investigadora del Departamento de Psicología en el Instituto Tecnológico de Sonora, México. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8006-3199>

Antecedentes

El uso de videojuegos en línea es común entre niños, adolescentes y adultos; este medio ofrece un espacio interactivo que promueve el desarrollo cognitivo y habilidades psicológicas (García *et al.*, 2018). Sin embargo, para algunos, el uso recreativo puede presentar una serie de consecuencias que se manifiestan en conductas problemáticas (Chamarro *et al.*, 2014; Choliz y Marco, 2011). Este uso problemático de los videojuegos ha sido reconocido como un tema clínico relevante en la Clasificación Internacional de Enfermedades, undécima edición (CIE-11; Organización Mundial de la Salud [OMS], 2023) y el manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-V; American Psychiatric Association [APA], 2014). Esta problemática se caracteriza por un patrón persistente de comportamiento de juego en línea que afecta negativamente la vida del individuo.

El CIE-11 le denomina al uso problemático de videojuegos como “trastorno por uso de videojuegos, predominante en línea”, el cual se caracteriza por un patrón persistente o recurrente de comportamientos de juego en línea, que incluyen la pérdida de control sobre el juego, una priorización excesiva del juego sobre otros intereses, y la persistencia o aumento de la práctica del juego a pesar de las consecuencias negativas, durante un período continuo o episódico de al menos 12 meses (OMS, 2023).

Por otro lado, el DSM-5 (APA, 2014) también ha considerado esta problemática para su inclusión en la sección III, que aborda las afecciones que requieren más investigación bajo la denominación de “trastorno por el juego en línea”, y se han propuesto nueve criterios diagnósticos que incluyen: preocupación por los juegos de internet, síntomas de abstinencia necesidad de dedicar más tiempo a los juegos por internet, entre otros (APA, 2014).

La prevalencia mundial del trastorno por uso de videojuegos se sitúa en aproximadamente el 3.05% de la población (Stevens *et al.*, 2021). En México, en el año 2020, se estima que 72.3 millones de mexicanos se identificaron como jugadores de videojuegos en sus distintas plataformas (Statista Search Department, 2023). Por lo tanto, resulta crucial desarrollar herramientas de evaluación válidas específicamente adaptadas a la población mexicana.

Entre los instrumentos utilizados para evaluar este trastorno bajo los criterios propuestos por el CIE-11 se encuentra el Gaming Disorder Test (GDT; Pontes *et al.*, 2019). Este instrumento ofrece una herramienta breve y confiable basada en la perspectiva diagnóstica del CIE-11. La versión original en inglés ha sido validada en varios países, incluyendo China (Chen *et al.*, 2023), el Reino Unido (Pontes *et al.*, 2019), Polonia (Cudo *et al.*, 2022), Turquía (Evren *et al.*, 2020) e Irán (Lin *et al.*, 2023) y España (Maldonado-Murciano *et al.*, 2021); sin embargo, no se han encontrado evidencias de validez en población mexicana, por lo que se plantea el objetivo de obtener evidencias de validez del Gaming Disorder Test (GDT) en videojugadores mexicanos mediante la correlación de sus puntuaciones con las dimensiones del Internet Gaming Disorder Test-20 (IGD-20).

La validez convergente, como parte de la validez de constructo, se basa en la relación entre las puntuaciones de diferentes instrumentos que evalúan el mismo constructo, ayudando a confirmar la interpretación de los resultados de una prueba (American Educational Research Association, 2014). Validar el Gaming Disorder Test (GDT) en videojugadores mexicanos, comparando sus puntuaciones con las del Internet Gaming Disorder Test-20 (IGD-20) permitirá evaluar la utilidad del GDT para medir la gravedad y los efectos del trastorno de juego en línea, apoyándose en los criterios diagnósticos del DSM-V.

Con base a los estudios anteriores realizados del GDT (Chen *et al.*, 2023; Cudo *et al.*, 2022; Evren *et al.*, 2020; Lin *et al.*, 2023; Maldonado-Murciano *et al.*, 2021; Pontes *et al.*, 2019), se plantea la hipótesis de que se obtendrá asociación entre las puntuaciones de este test con el IGD-20.

Método

Esta investigación, de enfoque cuantitativo y alcance correlacional, incluyó una muestra de 257 participantes residentes en México, con edades comprendidas entre 13 y 49 años ($M = 23.58$; $DE = 6.09$). De los participantes, 206 eran hombres ($M = 24.17$; $DE = 6.24$) y 51 eran mujeres ($M = 21.22$; $DE = 4.8$). El muestreo se realizó por conveniencia, seleccionando casos disponibles y accesibles (Hernández y Mendoza, 2018). La invitación a

participar se difundió a través de comunidades de jugadores en foros, páginas web y redes sociales relacionadas con videojuegos en línea en diversas plataformas.

En cuanto a las plataformas de juego utilizadas por los participantes, la mayoría expresó que jugaban principalmente en videoconsolas como Play-Station, Switch, Xbox, entre otras ($n = 192$, 74.7%), en computadoras ($n = 168$, 65.4%), en celular ($n = 146$, 56.8%) y en tablet ($n = 18$, 7%), cabe mencionar que los participantes mencionaron que participaban con regularidad en múltiples plataformas. Además, se les preguntó directamente si participaban en juegos en línea. Para este estudio se seleccionaron aquellos que afirmaron participar regularmente en este modo de juego.

En cuanto al género de videojuegos (tabla 1), el más frecuente fue el *Battle Royale* ($n = 111$, 43.2%), seguido por los *First Person Shooter* (FPS; $n = 101$, 39.3%) y los *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA; $n = 62$, 24.1%). Los menos frecuentes fueron los *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG; $n = 19$, 7.4%), los juegos de combate (*Fighting Games*, $n = 15$, 5.8%) y los juegos de carreras (*Racing Games*, $n = 7$, 2.7%).

Tabla 1. Frecuencia de participantes según el género de videojuegos ($N = 257$)

Género de videojuego	Frecuencia	Porcentaje*
<i>Battle Royale</i>	111	43.2
<i>First Person Shooter</i> (FPS)	101	39.3
<i>Multiplayer Online Battle Arena</i> (MOBA)	62	24.1
<i>Sandbox</i>	47	18.3
Aventura	37	14.4
Deportes	31	12.1
<i>Survival</i>	20	7.8
<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i> (MMORPG)	19	7.4
Juegos de pelea	15	5.8
Carreras	7	2.7
Otros	42	16.3

*Los jugadores participan regularmente en múltiples géneros de videojuegos.

Fuente: elaboración propia.

Instrumentos

El Gaming Disorder Test (GDT) es un cuestionario de cuatro ítems que evalúa la gravedad y los efectos perjudiciales del juego en la vida del jugador, basado en los criterios del CIE-11. Se responde en una escala Likert de 5 puntos, con puntajes que oscilan entre 4 y 20, donde un puntaje más alto indica un mayor grado de trastorno. Aunque no está diseñado para diagnosticar el trastorno, el GDT tiene una alta confiabilidad ($\alpha = .84$) y muestra buenos índices de ajuste a un modelo unidimensional ($X^2 = 46.22$, $X^2/GL = 4.20$, $p = < .001$, CFI = .97, TLI = .94, RMSEA = .07).

Se utilizó la versión validada en español del Internet Gaming Disorder Test-20 (IGD-20; Fuster *et al.*, 2016) para evaluar la actividad de juego en línea y fuera de línea en los últimos 12 meses, basándose en los criterios diagnósticos del DSM-V. Este cuestionario, fundamentado en el modelo teórico de Griffiths (2005), evalúa seis dimensiones del trastorno: *prominencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída*.

Se incluyó un formulario adicional de datos sociodemográficos que recopiló información como el sexo, la edad, el país de residencia, el tipo de plataforma de juego y los géneros de videojuegos en los que participaban.

Procedimiento

El GDT (Pontes *et al.*, 2019) fue traducido mediante la técnica de traducción inversa (Brislin, 1970). Posteriormente, fue sometido a una evaluación cualitativa del contenido de los ítems por parte de expertos en evaluación psicológica. Estos expertos revisaron aspectos de claridad, coherencia, suficiencia y relevancia con el objetivo de asegurar que los ítems fueran fáciles de comprender, representativos de la dimensión que se está midiendo, pertinentes para la dimensión que pretenden medir y adecuados para la población a la que van dirigidos.

Se tuvieron en cuenta las normas éticas de la American Psychological Association (2017): consentimiento informado de los participantes y con-

fidencialidad de los datos. Los cuestionarios se aplicaron de manera virtual mediante la plataforma Google Forms.

Análisis estadístico

Las respuestas de los participantes se analizaron con IBM SPSS Statistics-27 (IBM Corp., 2020). Se descartaron 11 protocolos con más del 5% de ítems no respondidos, mientras que los datos perdidos menores a este porcentaje se imputaron por medias. Se evaluó la normalidad de los datos, obteniendo valores de asimetría de $-.37$ a 1.27 (Pérez *et al.*, 2013) y de curtosis de $-.68$ a 2.65 , que están dentro del rango normal. Se calcularon estadísticos descriptivos y se realizaron correlaciones de Pearson entre la puntuación total y los ítems del GDT con las dimensiones del IGD-20.

Resultados

En la tabla 2 se presentan las correlaciones de Pearson entre la puntuación total del Gaming Disorder Test (GDT) y las dimensiones del Internet Gaming Disorder Test (IGD-20), junto con las medias (M) y desviaciones estándar (DE) de cada dimensión. Todos los índices de correlaciones fueron positivos y estadísticamente significativos, variaron desde *moderadas* (.61) hasta *muy bajas* (.14) con un predominio de magnitudes moderadas. La dimensión del IGD-20 que presentó la correlación más elevada con la puntuación total en el GDT fue *recaída*, seguida de *prominencia*. Por otro lado, la dimensión de *conflicto* fue la que presentó la correlación más baja con GDT-20.

Tabla 2. Correlaciones de Pearson entre la puntuación total del GDT y las dimensiones del IGD-20

	1	2	3	4	5	6	7
1 GDT	–						
2 Prominencia	.58**	–					
3 Modificación del estado de ánimo	.26**	.44**	–				
4 Tolerancia	.51**	.63**	.46**	–			

5	Abstinencia	.49**	.56**	.40**	.62**	–	
6	Conflicto	.14*	.24**	.62**	.26**	.26**	–
7	Recaída	.61**	.59**	.44**	.60**	.57**	.30**
	M	1.89	2.55	3.25	2.28	1.87	3.56
	DE	.85	.96	1.03	.81	.74	.68
	α	.85	.62	.80	.51	.70	.81

** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

* La correlación es significativa en el nivel 0.05 (bilateral).

Fuente: elaboración propia.

En la tabla 3 se muestran los resultados de las correlaciones de Pearson entre los cuatro ítems del GDT y las seis dimensiones del IDG-20. Como se puede observar, la mayoría de los ítems del GDT muestran correlaciones significativas con las dimensiones del IGD-20, a excepción de la dimensión conflicto con los ítems 2 y 3. La dimensión de recaída fue la que presentó los índices de correlación más altos con los cuatro ítems de la escala GDT.

Tabla 3. Correlaciones de Pearson entre los ítems del GDT y las dimensiones del IGD-20

Ítems del GDT	Prominencia	Modificación del estado de ánimo	Tolerancia	Abstinencia	Conflicto	Recaída
1.	.48**	.25**	.45**	.44**	.15*	.62**
2.	.53**	.20**	.42**	.38**	.11	.44**
3.	.48**	.20**	.39**	.39**	.06	.46**
4.	.41**	.19**	.41**	.40**	.14*	.49**

** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

* La correlación es significativa en el nivel 0.05 (bilateral).

Fuente: elaboración propia.

Discusión y conclusiones

El estudio evaluó la validez del GDT en videojugadores mexicanos mediante su correlación con el IGD-20. Los resultados mostraron asociaciones positivas moderadas entre el GDT y las dimensiones de *recaída*, *prominencia*, *tolerancia* y *abstinencia* del IGD-20, indicando que comparten una cantidad significativa de varianza. Sin embargo, se observaron correlaciones bajas con las dimensiones de *modificación del estado de ánimo* y *conflicto*, sugiriendo una baja asociación entre estas dimensiones y el GDT.

El análisis de consistencia interna del GDT mostró un valor bueno ($\alpha = .85$), siendo muy similar a la obtenida por la versión original ($\alpha = .84$; Pontes *et al.*, 2019). En cuanto a las dimensiones del IGD-20, se observaron buenos niveles de consistencia interna en las dimensiones de *modificación del estado de ánimo* ($\alpha = .80$) y *conflicto* ($\alpha = .81$), niveles aceptables en *abstinencia* ($\alpha = .70$), y débiles en *prominencia* ($\alpha = .62$), *recaída* ($\alpha = .62$) y *tolerancia* ($\alpha = .51$). Estos resultados pueden compararse con los obtenidos por Fuster *et al.* (2016) en las mismas dimensiones: *modificación del estado de ánimo* ($\alpha = .79$), *conflicto* ($\alpha = .76$), *abstinencia* ($\alpha = .85$), *prominencia* ($\alpha = .68$), *recaída* ($\alpha = .66$) y *tolerancia* ($\alpha = .61$).

Los resultados muestran una correlación positiva moderada entre el IGD y las dimensiones del GDT-20, indicando que ambos instrumentos miden constructos similares que no son redundantes y pueden complementarse en la evaluación del trastorno por juego en línea en la población mexicana. Cada cuestionario aborda aspectos únicos, ampliando y enriqueciendo la comprensión del trastorno. Las correlaciones consistentes reflejan validez convergente, sugiriendo que los instrumentos evalúan constructos similares (Anastasi y Urbina, 2007).

Otros estudios de validez concurrente han demostrado consistentemente fuertes correlaciones con otras escalas que evalúan el trastorno por juego en línea. Por ejemplo, Maldonado-Murciano *et al.* (2022) correlacionaron las puntuaciones del GDT con las del Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF; Pontes y Griffiths, 2015), obteniendo resultados de asociación fuerte ($r = 0.76$, $p < .01$). Asimismo, la versión polaca, presentada por Cudo *et al.* (2022), también mostró una fuerte asociación entre las puntuaciones del GDT y el IGDS9-SF ($r = .85$, $p < .001$). Por su parte, la versión turca, presentada por Evrem *et al.* (2020), mostró una buena correlación entre los puntajes del GDT y el IGDS9-SF ($r = 0.78$, $p < 0.001$).

Este estudio proporciona evidencia de validez convergente del GDT en videojugadores mexicanos, no obstante, es importante reconocer ciertas limitaciones que podrían afectar la generalización de los resultados. Se ha utilizado solo la validez convergente, sin explorar otras formas, como la validez discriminante, que podría ofrecer una visión más completa del constructo. Además, la muestra utilizada en este estudio podría verse enriquecida si se obtiene una mayor diversidad y tamaño, lo que permitiría

una mejor representación de la población de videojugadores mexicanos. A pesar de estas limitaciones, el estudio proporciona herramientas valiosas para medir la dependencia al juego y puede mejorar la intervención en salud mental, pero es crucial considerar estas limitaciones a la hora de aplicar el GDT en población mexicana.

Bibliografía

- American Educational Research Association, American Psychological Association, y National Council on Measurement in Education (Eds.) (2014). *Standards for educational and psychological testing*. American Educational Research Association.
- American Psychiatric Association [APA] (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales DSM-V* (5a ed.). Editorial Panamericana.
- American Psychological Association (2017). *Ethical principles of psychologists and code of conduct*. American Psychological Association. <https://www.apa.org/ethics/code/ethics-code-2017.pdf>
- Anastasi, A. y Urbina, S. (2007). *Test psicológicos* (7a ed.). Pearson Education.
- Brislin, R. W. (1970). Back-Translation for Cross-Cultural Research. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 1(3), 185-216. <https://doi.org/10.1177/135910457000100301>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz, R., Ortega, R., Lopez, M. R., Batalla, C. y Toran, 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>
- Chen, I.-H., Chang, Y.-L., Yang, Y.-N., Yeh, Y.-C., Ahorsu, D. K., Adorjolo, S., Strong, C., Hsieh, Y.-P., Huang, P.-C., Pontes, H. M., Griffiths, M. D. y Lin, C.-Y. (2023). Psychometric properties and development of the Chinese versions of Gaming Disorder Test (GDT) and Gaming Disorder Scale for Adolescents (GADIS-A). *Asian Journal of Psychiatry*, 86, 103638. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2023.103638>
- Cholis, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Cudo, A., Montag, C. y Pontes, H.M. (2022). Psychometric Assessment and Gender Invariance of the Polish Version of the Gaming Disorder Test. *International Journal Mental Health and Addiction*, 22, 1333-1356 <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00929-4>
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.050>
- García-Naveira, A., Jlménez, M., Teruel, B. y Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/10.5093/rpadef2018a15>

- Griffiths, M. D. (2005). A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Lin, C. Y., Potenza, M. N., Pontes, H. M. y Pakpour, A. H. (2023). Psychometric properties of the Persian Gaming Disorder Test and relationships with psychological distress and insomnia in adolescents. *BMC Psychology*, 11. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01368-z>
- Evren, C., Pontes, H. M., Dalbudak, E., Evren, B., Topcu, M. y Kutlu, N. (2020). Psychometric Validation of the Turkish Gaming Disorder Test: A Measure That Evaluates Disordered Gaming According to the World Health Organization Framework. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*, 30(2):1-8. DOI: 10.5455/PCP.20200429072430
- Maldonado-Murciano, L., Pontes, H. M., Barrios, M. Gómez-Benito, J. y Guilera, G. (2023) Psychometric Validation of the Spanish Gaming Disorder Test (GDT): Item Response Theory and Measurement Invariance Analysis. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21, 1973–1991. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00704-x>
- Organización Mundial de la Salud [OMS] (2023). Clasificación internacional de enfermedades, undécima edición [CIE-11]. OMS. <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Pérez, E., Medrano, L. y Sánchez, J. (2013). El Path Analysis: conceptos básicos y ejemplos de aplicación. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 5(1), 52-66. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3334/333427385008>
- Pontes, H. M. y Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M. y Montag, C. (2021). Measurement and conceptualization of Gaming Disorder according to the World Health Organization framework: The development of the Gaming Disorder Test. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 508-528. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00088-z>
- Statista Search Department (diciembre 2021). *Porcentaje de videojugadores que jugaron videojuegos en línea en México de 2016 a 2021*. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/1295888/mexico-penetracion-de-juegos-en-linea/#:~:text=En%202020%2F2021%2C%20el%2072,las%20cifras%20siguen%20aumentando%20constantemente.>
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H. y King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553-568. <https://doi.org/10.1177%2F0004867420962851>