



Psicología Educativa

www.elsevier.es/psed



Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas

Carlos Buiza-Aguado^{a,*}, Alfonso García-Calero^b, Araceli Alonso-Cánovas^c, Paloma Ortiz-Soto^a, Miguel Guerrero-Díaz^d, Manuel González-Molinier^e e Ignacio Hernández-Medrano^c

^a Instituto de Atención al Desarrollo Integral (ADI), Madrid, España

^b Unidad de Salud Mental Comunitaria de Villamartín, Hospital de Jerez de la Frontera, Jerez de la Frontera, Cádiz, España

^c Hospital Universitario Ramón y Cajal, Madrid, España

^d Unidad de Salud Mental Comunitaria Marbella, Hospital Universitario Virgen de la Victoria, Málaga, España

^e Centro de Salud Mental de Adultos de Horta, Barcelona, España

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Historia del artículo:

Recibido el 21 de mayo de 2015

Aceptado el 1 de mayo de 2017

On-line el xxx

Palabras clave:

Videojuegos

Neurobiología

Adicción al juego

Población infantojuvenil

Uso patológico del juego

Uso excesivo del juego

Keywords:

Videogames

Neurobiology

Videogames addiction

Child-adolescent

Pathological gaming

Overuse of gaming

R E S U M E N

La difusión de los videojuegos ha aumentado exponencialmente en los últimos años. Un porcentaje de jugadores puede hacer un uso perjudicial con características de adicción. Se llevó a cabo una revisión de referencias bibliográficas (2009-2015) y su análisis. La mayor parte de los estudios se centran en población infantojuvenil, faltando datos recientes de población española. No existe una definición clínica consensuada de la adicción a videojuegos, aunque sí se han desarrollado instrumentos para detectar el uso perjudicial. Jugar a videojuegos tiene implicaciones neurobiológicas y psicosociales beneficiosas y perjudiciales. Un mal funcionamiento psicosocial parece el factor fundamental para el desarrollo de patrón adictivo de uso, que también se ha relacionado con el sexo masculino, juego online, tiempo de juego y factores sociofamiliares. Los resultados indican que a nivel preventivo es necesario concienciar a la población del riesgo de jugar a videojuegos de manera descontrolada. Asimismo, a nivel de intervención, es preciso saber detectar y abordar el uso perjudicial.

© 2017 Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Publicado por Elsevier España, S.L.U. Este es un artículo Open Access bajo la licencia CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

Video gaming: A hobby with neuropsychiatric implications

A B S T R A C T

Video gaming has increased worldwide over the last years. A subgroup of gamers may develop an unhealthy pattern of use with features of addiction. A literature review and analysis (2009-2015) was carried out. Most research is focused on children and adolescent, and recent data on Spanish population is lacking. There is no consensus definition of videogames addiction, although several tools have been developed to assess the unhealthy use. There are both positive and negative neurobiological and psychosocial implications of video-gaming. A poor psychosocial functioning seems to be a key factor for developing an addictive pattern of use. Being a male, online gaming, time spent playing, and socio-family factors have also been implicated. Conclusions reveal that, at a prevention level, society needs to be aware of the risk of uncontrolled gaming and, at a therapeutic level, clinicians need to be able to identify and treat unhealthy gaming.

© 2017 Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Published by Elsevier España, S.L.U. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

El avance de los videojuegos (VDJ), de la mano de la revolución tecnológica, ha sido exponencial en los últimos años. Su difusión en la sociedad a través de los múltiples formatos existentes (consola,

ordenador, dispositivos móviles) es cada vez mayor, el número de jugadores de VDJ se incrementa cada año y la complejidad de estos (tanto técnica como desde la perspectiva de la experiencia del usuario) también aumenta (tabla 1). El gasto de los consumidores en este mercado, y por tanto la potencia de la industria de VDJ, crece cada año. En 2013 se gastaron 21.530 millones de dólares en EE.UU. sólo en VDJ, accesorios y equipos (Brockmyer, 2015). La tabla 1 resume

* Autor para correspondencia.

Correo electrónico: carlosbuizaaguado@gmail.com (C. Buiza-Aguado).

<http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>

1135-755X/© 2017 Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Publicado por Elsevier España, S.L.U. Este es un artículo Open Access bajo la licencia CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

Tabla 1
Estadísticas de uso y abuso de videojuegos a nivel mundial

Área geográfica	Estadísticas de uso de VDJ infantojuvenil	Estadísticas de adicción VDJ infantojuvenil
Asia	- 96% varones y 90,5% mujeres (adolescentes, Hong Kong)	- 15% Hong Kong - 10,3% China - 9% Singapur - 7,5% Taiwan
Norteamérica	- 90% global niños y adolescentes, 97% adolescentes - 50% 6-11 años EEUU > 2 horas/día - 15% niños y adolescentes Canadá > 3 horas/día.	- 4,9-8% EEUU
Europa	- 83% niños y adolescentes (Francia) - 95,25% de 7-16 años (España, 2006) - 11% de 7-16 años > 2 horas/día (España, 2006)	- 11,9% (15-27 años, Alemania) - 4,4% (12-25 años, Alemania) - 4,2% (adolescentes, Noruega) - 3% (adolescentes, Holanda)
Oceanía	- 98% niños y adolescentes - 39% niños y 30% niñas de 8-9 años > 2 horas/día	- 3,3% (adolescentes, Australia)

Nota. Todas las cifras, salvo la especificada, corresponden a referencias posteriores a 2009 (AVACU, 2006; Gentile et al., 2011; Gentile, Li, Khoo, Prot y Anderson, 2014; Gentile, Reimer, Nathanson, Walsh y Eisenmann, 2014; Houghton et al., 2015; King, Delfabbro, Zwaans, Kaptsis, 2013; Le Heuzey y Mouren, 2012; Rooij, Schoenmakers, van de Eijnden y van de Mheen, 2010; Strasburger, Jordan, Donnerstein, 2010; Walther, Morgenstern y Hanewinkel, 2012; Wang et al., 2014; Yau, Crowley, Mayes y Potenza, 2012).

la epidemiología de este fenómeno, aunque faltan datos recientes de la población española.

La mayor parte de usuarios de VDJ practica esta afición sin repercusiones relevantes en su vida, pero en muchos casos el tiempo de uso puede hacerse excesivo y, en un porcentaje menor, derivar en un uso perjudicial. No existen recomendaciones precisas desde organismos oficiales sobre el tiempo de uso de VDJ adecuado para cada edad. La Asociación Americana de Pediatría aconseja un tiempo de pantalla (total, incluyendo o no VDJ) no superior a dos horas al día en mayores de dos años de edad. Este límite no se cumple en un amplio porcentaje de menores en todo el mundo, sólo contabilizando el tiempo dedicado a VDJ. La impresión es que estas cifras pueden estar incrementándose (AVACU, 2006), aunque faltan estudios epidemiológicos actualizados, especialmente en población española.

La mayor parte de los estudios están centrados en población infantojuvenil e inciden en el potencial adictivo y perjudicial. No obstante, existe evidencia de que el uso de VDJ puede ser beneficioso en el desarrollo de niños y adolescentes que, por otro lado, también se correlaciona con factores psicosociales en población adulta.

Esta revisión incluye los aspectos positivos y negativos de los VDJ y abarca tanto población infantojuvenil como adulta. Consideramos que es importante para el psicólogo conocer los efectos de los VDJ y saber evaluar si el uso de los mismos está siendo perjudicial o beneficioso para la persona.

Método

Se realizó una búsqueda bibliográfica en Pubmed-Medline, con combinaciones de los términos *videogames*, *children*, *infantile*, *adolescent*, *adult*, *addiction*, *abuse*, *excessive*, seleccionando los artículos de publicación posterior a 2009. Se añadieron datos epidemiológicos de instituciones internacionales (como la Organización para la Colaboración y Desarrollo Económico - OCDE) y nacionales (Instituto Nacional de Estadística - INE, Consejería de Educación de

la Comunidad Valenciana y Consejo Escolar de la Comunidad de Madrid).

Resultados

Definición de abuso y adicción. Aspectos epidemiológicos

Inicialmente, Goldberg propuso en 1995 el trastorno de adicción a internet, mientras que Young contribuyó a su *definición* aplicando los criterios de las adicciones del DSM-4 (Fisher, 2010), desarrollando el primer centro en EE.UU. para el tratamiento del mismo. No obstante, no existe una definición estandarizada de adicción a VDJ como trastorno o entidad clínica. Los criterios empleados en cada estudio para calificar un uso de adictivo/abusivo son heterogéneos (Gentile, Reimer, Nathanson, Walsh y Eisenmann, 2014). El DSM-5 propone en el capítulo de reflexión para futuras clasificaciones el diagnóstico de adicción a juegos online (tabla 2) (American Psychiatric Association, 2013) y únicamente menciona tangencialmente el abuso de VDJ *offline* (Carbonell, 2014; Potenza, 2014). En todo caso, las estadísticas apuntan a un fenómeno de prevalencia significativa, sobre todo en Asia y EE.UU. (tabla 1).

Existe una razonable reticencia de la comunidad científica a diagnosticar adicciones conductuales y aún más en menores, en los que aparentes trastornos pueden ser evolutivos y transitorios (Le Heuzey y Mouren, 2012). Sin embargo, la evidencia parece apuntar a un sustrato neurobiológico y psicopatológico común del concepto de adicción a VDJ y de las adicciones a sustancias, lo que respaldaría su definición clínica (Carbonell, 2014). Como se verá más adelante, el uso excesivo de VDJ se ha relacionado con consecuencias psicosociales similares a otras adicciones, con las que comparte la activación de los mismos sistemas de recompensa (Carbonell, 2014; Yau, Crowley, Mayes y Potenza, 2012) y rasgos neuropsicológicos análogos (van Holst et al., 2012).

Se han desarrollado *instrumentos de medida* que tratan de identificar un patrón adictivo de uso de VDJ. La primera escala relacionada fue la *Internet Addiction Scale*, propuesta en 1995 por Young, quien posteriormente desarrolló la *Video and Online Game Addiction* (Fisher, 2010; Young, 2015). Tejeiro y Bersabé (2002) validaron su cuestionario, *Problem Videogame Playing*, que se ha empleado en muchos estudios internacionales. Más recientes son la *Gaming Addiction Scale* (Lemmens, Valkenburg y Peter, 2009) (tabla 3), la *Video Game Addiction Test* (Rooij, Schoenmakers, van den Eijnden, Vermulst y Mheen, 2015) y la *Internet Gaming Disorder Scale* (Lemmens, Valkenburg y Gentile, 2015), que aplica los criterios diagnósticos esbozados en el DSM-5. Evalúan el tiempo invertido, la incapacidad para reducir el uso, la utilización como vía de escape a problemas personales y la repercusión en las relaciones familiares y sociales, en el rendimiento escolar/laboral, en el sueño, la alimentación y otros aspectos, pero carecen de puntos de corte definidos para abuso y/o adicción a VDJ. La heterogeneidad de estos instrumentos de medida y de criterios diagnósticos para identificar un trastorno por adicción a VDJ dificulta la comparación y análisis conjunto de los resultados de los diversos estudios. Los elementos nucleares de este trastorno parecen ser los síntomas de abstinencia, la pérdida de control y los conflictos interpersonales (King, Haagsma, Delfabbro, Gradisar y Griffiths, 2013).

Implicaciones neurobiológicas

Beneficiosas. Los efectos neurobiológicos de los VDJ son heterogéneos y dependen de cuatro factores interrelacionados: tiempo de uso, patrón de uso, déficits neuropsiquiátricos previos y tipo de VDJ. Aunque la mayoría de estudios son transversales y no permiten determinar causalidad, se han mostrado diferencias relevantes en el cerebro del jugador sano respecto del adicto, estableciendo interesantes hipótesis de investigación. En la figura 1 se detallan

Download English Version:

<https://daneshyari.com/en/article/7276031>

Download Persian Version:

<https://daneshyari.com/article/7276031>

[Daneshyari.com](https://daneshyari.com)