

Since January 2020 Elsevier has created a COVID-19 resource centre with free information in English and Mandarin on the novel coronavirus COVID-19. The COVID-19 resource centre is hosted on Elsevier Connect, the company's public news and information website.

Elsevier hereby grants permission to make all its COVID-19-related research that is available on the COVID-19 resource centre - including this research content - immediately available in PubMed Central and other publicly funded repositories, such as the WHO COVID database with rights for unrestricted research re-use and analyses in any form or by any means with acknowledgement of the original source. These permissions are granted for free by Elsevier for as long as the COVID-19 resource centre remains active.

Psiquiatría Biológica 28 (2021) 100335

Psiquiatría Biológica

www.elsevier.es/psiquiatriabiologica

Caso clínico

El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico.

Óscar Bueno Sáinz*

Servicio de Psiquiatría, Hospital Clínico Universitario Lozano Blesa, Zaragoza, España

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Historia del artículo:
Recibido el 3 de septiembre de 2021
Aceptado el 24 de septiembre de 2021

Palabras clave:
Trastorno de adicción a videojuegos
Adicción a videojuegos
DSM-V
CIE-11
COVID-19
Confinamiento

RESUMEN

El trastorno de adicción a los videojuegos ha generado en los últimos años unaimportante controversia, siendo incluido en las próximas ediciones de la CIE y del DSM dentro del apartado de trastornos comportamentales. El uso abusivo de los videojuegos puede llevar a un patrón de comportamiento que derive en un importante deterioro clínico de la persona. Se presenta el caso de un varón de 19 años, sin antecedentes psiquiátricos que, tras el confinamiento por la pandemia de COVID-19 desarrolló un trastorno de adicción a los videojuegos.
© 2021 Elsevier España, S.L.U. y Sociedad Española de Psiquiatría y Sociedad Española de Psiquiatría Biológica. Todos los derechos reservados.

Keywords:
Video game addiction disorder
Video game addiction
DSM-V
ICD-11
COVID-19
Confinement

ABSTRACT

Video game addiction disorder has generated significant controversy in recent years, being included in the next editions of the CIE and DSM within the section on behavioral disorders. The abusive use of video games can lead to a pattern of behavior that results in a significant clinical deterioration of the person. We present the case of a 19-year-old male with no psychiatric history, who, after confinement due to the COVID-19 pandemic, develops a video game addiction disorder.
© 2021 Elsevier España, S.L.U. and Sociedad Española de Psiquiatría y Sociedad Española de Psiquiatría Biológica. All rights reserved.

Introducción

En el año 2019, la OMS aprobó la CIE-11 con la inclusión del trastorno por uso de videojuegos en la categoría de trastornos debido a comportamientos adictivos[1]. Sin embargo, este trastorno de adicción a los videojuegos no ha sido aún incluido en la versión actual del DSM-V, en donde sí se recoge como adicción comportamental única, el juego patológico. Existe una clara diferencia entre el trastorno de adicción al juego patológico y el trastorno de adicción a videojuegos, ya que, en el primero el principal móvil adictivo es conseguir un valor mayor que el que se apuesta (generalmente dinero) y en el segundo no[2].

El trastorno por adicción a los videojuegos se caracteriza porque el individuo tiene un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente presentando un importante deterioro en el control sobre el propio juego y malestar clínicamente significativo por un periodo de 12 meses. Asimismo, anteponen el uso de los videojuegos a otros intereses y actividades de la vida diaria, haciendo uso excesivo de los mismos a pesar de presentar importantes consecuencias negativas afectando a diferentes áreas vitales (social, laboral/académica y/o familiar).

Es posible que debido a la situación actual de pandemia por COVID-19 y situaciones excepcionales como el confinamiento domiciliario obligatorio haya podido influir produciendo un aumento de casos.

Caso clínico

Varón de 19 años de edad que acude a consulta de psiquiatría acompañado por sus padres. No constan antecedentes psiquiátricos personales. Antecedentes psiquiátricos familiares de la abuela materna

* Autor de correspondencia.
Correo electrónico: oscarbuenosainz@hotmail.com.

con depresión, sin otros antecedentes de interés. Consumo de tabaco (10 cigarros/día), niega el consumo de otros tóxicos.

Se trata de un paciente soltero que vive en el domicilio con sus padres. Es el mayor de una fratria de 2. Relaciones intrafamiliares armónicas con los progenitores y el hermano. No ha desarrollado ningún oficio, excepto algunos veranos que trabaja como camarero. Realiza el primer año del grado de Ingeniería Informática, con mal rendimiento.

Durante la entrevista en urgencias, el paciente muestra un importante decaimiento emocional, verbaliza «ya no quedo tanto con amigos, ni estoy con mi familia mucho tiempo, prefiero estar encerrado en mi cuarto jugando al *Warcraft*, al *Counter Strike* o al *Fortnite*…», «me puedo pasar horas, una tarde entera o incluso hasta las tantas de la madrugada, jugando… es adictivo…», «antes del confinamiento jugaba, pero desde que nos han encerrado en casa por el COVID-19 he perdido el control...». El paciente refiere una importante ansiedad cuando se encuentra desconectado de la red y aunque a veces intenta limitar el uso del mismo refiere serle imposible: «si hay algún día que la wifi de casa no va, entro en pánico, tengo que hacer lo que sea para que funcione…, si no estoy conectado me siento fatal y me pongo muy nervioso…». Asimismo, el paciente refiere sensación de euforia en relación al uso de los videojuegos o cuando gana alguna partida con sus amigos. Sus padres que se encuentran presentes en la entrevista refieren que el paciente ha descuidado sus hábitos dietéticos, de higiene y de relación social, pasando horas encerrado en su habitación.

En el examen mental, el paciente se encuentra consciente, alerta y orientado en las 3 esferas. Su aspecto es desaliñado impresionando de malos hábitos higiénicos. Su mirada es efectiva y sintónica, hay reactividad emocional conservada, ciertamente está intranquilo, aunque colaborador durante la entrevista. Habla en tono y ritmo normales, elaborando un discurso coherente y organizado centrado en relatar su problemática vital actual. Presenta malestar emocional reactivo al uso adictivo de videojuegos en la red acrecentado por el confinamiento debido a la pandemia de COVID-19. No presenta por el momento, clínica depresiva mayor, endogenomorfa ni polaridad afectiva. Hay un aumento de la ansiedad basal con paroxismos autolimitados y relacionados con los momentos de imposibilidad del uso de los videojuegos. Presenta insomnio mixto, hiperoxia, no hay ideación tanática, ni auto/heterolítica. No hay clínica de la esfera sensoperceptiva ni clínica psicótica, delirante ni disociativa. El juicio de realidad es conservado con un insight adecuado.

La impresión diagnóstica en la consulta es de trastorno de adicción a los videojuegos. Se propuso como tratamiento psicoterapéutico la terapia cognitivo conductual, ya que existen investigaciones que demuestran la eficacia de este tipo de tratamiento en las adicciones de tipo comportamental[3]. El modelo de intervención que se usó, así como las técnicas incluidas en él, son una adaptación del modelo del tratamiento cognitivo-conductual utilizado para el tratamiento de la adicción a internet[4]. Asimismo, se añadió el tratamiento psicofarmacológico al inicio pautándole al paciente ansiolíticos (BZD) y antidepresivos (ISRS). Tras 5 meses de tratamiento el paciente ha evolucionado favorablemente, disminuyendo el uso abusivo de los videojuegos y retomando paulatinamente sus actividades cotidianas y la interacción con sus amigos y familia.

Discusión

A priori no existen diferencias entre las adicciones a las sustancias y las adicciones comportamentales más allá de la ausencia de la sustancia en las segundas. Hay estudios donde se observa que hay una gran cantidad de similitudes entre los trastornos adictivos relacionados con las sustancias y los trastornos comportamentales, por ejemplo, la incapacidad para dejar de realizar la conducta a pesar de los intentos reiterados, o la tolerancia (la necesidad de incrementar la cantidad de la actividad, para conseguir los mismos efectos)[5]. Asimismo, se ha observado que las conductas adictivas sin sustancia comparten con las adicciones vinculadas a sustancias el comienzo, ya que se inician con reforzadores positivos terminando por ser controladas por reforzadores negativos[6,7].

Algunos autores como Holden[8], establecen una clara conexión entre la adicción dependiente de sustancias y las que no, ya que en ambas interviene de la misma forma el circuito del refuerzo con la maquinaria dopaminérgica de diferentes estructuras cerebrales como el núcleo *accumbens* y el hipocampo.

Dentro de las adicciones comportamentales podríamos encuadrar la adicción a los videojuegos. En la actualidad, es muy frecuente el uso de videojuegos en línea conocidos como *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* o por su acrónimo MMORPG, que son videojuegos que permiten a los jugadores interactuar entre ellos en un mundo virtual de forma simultánea.

En los MMORPG, a diferencia de los videojuegos tradicionales, los jugadores pueden escoger o caracterizar su personaje o avatar y decidir cuáles serán sus rutas de desarrollo argumental. Por otro lado, el jugador puede crear uno o más avatares con las características físicas y psíquicas que desea con los que puede jugar simultáneamente[9]. Este tipo de juegos están disponibles las 24 h del día, por lo que son muy accesibles posibilitando la existencia de un mundo virtual persistente en el que el juego prosigue su devenir y evoluciona, cambia y se transforma pese a que el jugador no esté conectado[10]. Esta persistencia, a veces, implica una cierta obligación a jugar, ya que el sujeto percibe que jugar es el mejor modo de progresar estando sujeto a cumplir una serie de objetivos grupales que implican presión social de jugar[11].

El problema del uso excesivo de los MMORPG es que existen muchas semejanzas con la vida real. Según Griffiths et al.[9], existen varias motivaciones de los usuarios para jugar a los MMORPG, entre ellas, evasivas y aliviar el estrés, aunque el motivo más importante es de tipo social. Para Fuster et al.[12], las principales motivaciones son: la socialización, el interés por descubrir un entorno virtual, el alcance de logros u objetivos, la evasión de la realidad y la identificación con un avatar virtual hecho a gusto del jugador.

En 2017, Satoko Mihara y Susumu Higuchi[13] realizaron una revisión sistemática arrojando como resultados que este trastorno por adicción a los videojuegos afectaba a un 0,7% y el 27,5% de las muestras de su estudio. En el momento actual, estas cifras pueden estar incrementadas en relación a la pandemia por coronavirus y determinadas medidas excepcionales y obligatorias como el confinamiento domiciliario. El OEDA[14] ha impulsado durante la pandemia por COVID-19 una encuesta online, destacando algunos resultados como el incremento en la frecuencia de uso de los videojuegos (pasando de 1-3 días al mes, a 5-7 días/semana). En esta encuesta se incluyeron preguntas basadas en los criterios DSM-V para poder detectar un posible trastorno por videojuegos, según lo cual el 7,2% de las personas jugadoras de videojuegos presentaban un posible trastorno por adicción a los videojuegos que habría que estudiar en mayor profundidad.

Conclusiones

La inclusión de la adicción a los videojuegos en las próximas ediciones de la CIE y la DSM permitirá aumentar el espectro de adicciones conductuales reconocidas. A su vez, esto ayudará a continuar el estudio de este tipo de adicciones y profundizar en la prevención, el tratamiento y la rehabilitación de los pacientes afectados por las mismas. En este trabajo se expone un caso clínico en el que el paciente mejoró con base en las técnicas de modificación de la conducta acompañadas de una entrevista motivacional y un tratamiento psicofarmacológico. Asimismo, es importante recalcar la importancia de determinados factores externos como ha sido la pandemia por COVID-19 que ha motivado un aumento en el número de personas con problemas por uso excesivo de videojuegos.

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Bibliografía

1. World Health Organization. International classification of diseases 11th revision (ICD-11). World Health Organization (WHO); 2018.
2. American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5). American Psychiatric Association; 2013.
3. Marco C, Chóliz M. Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. Anales de psicología. 2014;30(1):46–55. https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851.
4. Chóliz M, Marco C. Adicción a internet y redes sociales: tratamiento psicológico. Alianza Editorial; 2012;20–220.
5. Ochoa E, Labrador FJ. El juego patológico. Plaza & Janés; 1994;100–290.
6. Echeburúa E. ¿Adicciones sin drogas? Desclée de Brouwer. 1999;4:114.
7. Marks I. Behavioral (non-chemical) addictions. Br J Addict. 1990;85:1389–94. https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.1990.tb01618.x.
8. Holden C. Behavioral addictions: do they exist? Science. 2001;294(5544):980–2. https://doi.org/10.1126/science.294.5544.980.
9. Griffiths M, Davies MN, Chappell D. Demographic factors and playing variables in online computer gaming. Cyberpsychol Behav Soc Netw. 2004;7:479–87. https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.479.
10. Ng BD, Wiemer-Hastings P. Addiction to the internet and online gaming. Cyber Psychology & Behavior. 2005;8:110–3. https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.110.
11. Carbonell X, Torres-Rodríguez A, Fuster H. El potencial adictivo de los videojuegos. In abuso de internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar on-line? Pirámide. 2016:83–103.
12. Fuster H, Oberst U, Griffiths M, et al. Psychological motivation in online role-playing games: a study of Spanish world of warcraft players. An. de Psicol. 2012;28:274–80.
13. Satoko Mihara BA, Susumu Higuchi MD. Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of internet gaming disorder: a systematic review of the literatura. Psychiatry Clin. Neurosci. 2017;71:425–44. https://doi.org/10.1111/pcn.12532.
14. Delegación del Gobierno para el plan nacional sobre drogas y el Observatorio español de las drogas y adicciones –OEDA- (2020). COVID-19, consumo de sustancias psicoactivas y adicciones en España. Ministerio de Sanidad de España. Disponible en: https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2020_Coronavirus/pdf/20200715_Informe_IMPACTO_COVID-19_OEDA_final.pdf.