

CARTA AL DIRECTOR

Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención, diagnóstico y tratamiento

Juan Ricardo Sotés Martínez^{1*} , Yeany Mesa Rodríguez² 

¹Policlínico Universitario “Abel Santamaría Cuadrado”, Encrucijada, Villa Clara, Cuba

²Escuela Rural 1, Encrucijada, Villa Clara, Cuba

*Juan Ricardo Sotés Martínez. juanrsm@infomed.sld.cu

Recibido: 17/12/2021 - Aprobado: 17/01/2022

Señor Director:

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) se erigen como una revolución tecnológica y social, hecho que facilita agilizar la solución de problemas que se presentan de forma práctica en la cotidianidad; no obstante, este beneficio puede verse atenuado por los resultados negativos que ocasiona su utilización excesiva en el comportamiento humano. Los perjuicios asociados al uso de las NTIC comienzan a evidenciarse; sin embargo, desde el punto de vista científico, existe controversia acerca de la problemática,^(1,2) contradicción que se acentúa en torno al uso de los videojuegos.

La polémica se centra en los criterios reflejados en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales V (DSM-V, por sus siglas en inglés) y propuestos por la *American Psychiatric Association* (APA) y en lo postulado por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en la oncenava versión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11).

La APA, que defendió en un inicio la inclusión de los videojuegos como un subtipo de trastorno adictivo, reconsideró su postura al argumentar que no existía suficiente evidencia que justificara esta inclusión.⁽³⁾ En el CIE-11 se plantea que “los trastornos debidos a comportamientos adictivos son síndromes reconocibles y clínicamente significativos asociados con malestar o interferencia con las funciones personales que se desarrollan como resultado de comportamientos repetitivos en búsqueda de alguna recompensa que no implican el uso de sustancias que producen dependencia. Los trastornos debidos a comportamientos adictivos incluyen el trastorno por juego de apuestas y el trastorno por uso de videojuegos, lo que puede implicar comportamientos tanto en línea como fuera de línea.”⁽⁴⁾

La adicción a los videojuegos (*gaming disorder*) se ubica dentro de la sección sobre trastornos mentales, del comportamiento o del desarrollo neurológico. La adicción a los videojuegos conlleva a un “incremento del deseo de jugar y del grado de prioridad que se le da a jugar en relación a otros intereses y actividades diarias.”^(5,6)

El enfoque de la OMS resulta más útil porque enfatiza en dos aspectos básicos de la adicción: la dependencia psicológica (observada en la pérdida de control, el deseo intenso, la fluctuación del estado ánimo y la focalización) y las graves consecuencias intrapersonales (físicas y psicológicas o ambas) e interpersonales (académicas, laborales, familiares, económicas, legales, ...) o ambas.⁽²⁾

Con independencia de estar a favor o en contra, estos razonamientos constituyen uno de los primeros pasos para diferenciar entre los videojugadores por distracción o pasatiempo y los que asumen la actividad de forma nociva.

El término adicción a los videojuegos se replica en las publicaciones científicas y su inclusión en la lista de la CIE-11 se hará oficial y entrará en vigor a partir del primero de enero de 2022, lo que supone que los países miembros de la OMS deberán preparar estrategias de acción para diagnosticar e imponer alternativas terapéuticas contra el *gaming disorder*.^(5,6)

Cuba, sin desconsiderar que el fenómeno tiene características idiosincráticas, no debe ser la excepción respecto a asumir los argumentos que aparecen en la CIE-11. Los videojuegos ocupan un papel de relevancia en la vida de los cubanos, especialmente entre los adolescentes, situación que si bien se exacerbó durante la pandemia de COVID-19, ya se manifestaba de forma ingente dentro del escenario nacional. Entre las causas que pueden incidir en este proceso están las que dependen del entorno social, del grupo familiar y de las particularidades de la adolescencia, así como las directamente relacionadas con el diseño de los videojuegos; sin embargo, la temática ha sido poco abordada a pesar de que los videojuegos ganan espacio en la vida cotidiana de los adolescentes. Urge la realización de oportunos y certeros diagnósticos para, posteriormente, trazar e implementar estrategias de promoción, prevención, tratamiento y rehabilitación que reduzcan las consecuencias negativas de esta adicción sin sustancias.

Para dictaminar la adicción a los videojuegos en el ámbito internacional se han puesto en práctica diferentes cuestionarios: la Escala de adicción al juego para adolescentes (GASA, por sus siglas en inglés) que adopta los siete criterios diagnósticos para el juego de apuestas al uso de videojuegos (saliencia, tolerancia, emoción, abstinencia, recaídas, conflictividad y problemas), el *Problem Video Game Playing Questionnaire* (PVP), diseñado según los criterios de adicción a sustancias del DSM-IV, y el Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV),⁽³⁾ entre otros.

La Atención Primaria de Salud resulta el nivel idóneo para desarrollar acciones que enfrenten, de modo integral, el uso problemático de los videojuegos en Cuba, desafío que debe ser abordado integralmente, lo que traduce realizar valoraciones en los componentes físico, social y emocional, que intervienen en el proceso salud-enfermedad. Este enfoque holístico necesita del diseño o la validación de instrumentos de trabajo que respondan a demandas y particularidades nacionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aarseth E, Bean AM, Boonen H, Colder Carras M, Coulson M, Das D, et al. Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder

- proposal. *J Behav Addict* [Internet]. 2017 Sep [citado 15/12/2021];6(3):267-270. Disponible en: <https://akjournals.com/view/journals/2006/6/3/article-p267.xml>. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
2. Carbonell X. El diagnóstico de la adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Restos y oportunidades para clínicos. *Pap Psicol* [Internet]. 2020 [citado 15/12/2021];41(3):210-222. Disponible en: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/778/77865632008/77865632008.pdf>. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
 3. Lloret Irles D, Morell Gomis R, Marzo Campos JC, Tirado González S. Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Aten Prim* [Internet]. 2018 [citado 15/12/2021];50(6):350-358. Disponible en: <https://www.elsevier.es/en-revista-atencion-primaria-27-articulo-validacion-espanola-escala-adiccion-videojuegos-S0212656716303948>. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
 4. De Muro G. Nuevos Paradigmas en Salud Mental: Adicciones Comportamentales mediadas por Nuevas Tecnologías como prevalencia de Patología Dual [tesis]. Córdoba: Universidad Siglo 21; 2020 [citado 12/11/2021]. Disponible en: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/18645/TFG-%20De%20Muro%20Germ%C3%A1n-%20Nuevos%20Paradigmas%20en%20Salud%20Mental%20Adicciones%20Comportamentales%20Mediadas%20por%20Nuevas%20Tecnolog%C3%ADas%20como%20Prevalencia%20de%20Patolog%C3%ADa%20Dual%20-%20german%20de%20muro.pdf>
 5. World Health Organization. ICD-11 International Classification of Diseases 11th Revision. The global standard for diagnostic health information [Internet]. Ginebra: WHO; 2021 [citado 12/11/2021]. Disponible en: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
 6. Arroyo D. *Diario As* [Internet]. Madrid: Diario As; 2019 [citado 12/11/2021]. Disponible en: https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918_863987.html

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran no tener conflicto de intereses.