

21/03/2022

Co-morbiditat: el cas de l'addicció als videojocs i el trastorn de jocs d'apostes



L'addicció als videojocs és una condició clínica complexa amb múltiples factors bio-psico-socials interactuant, sent el sexe masculí, l'edat jove, i les habilitats socials pobres algunes de les variables més associades a l'addicció. A nivell clínic, hi ha una co-morbiditat de prevalença notable de la psicopatologia amb el trastorn de jocs d'apostes. Un estudi de l'Hospital Universitari de Bellvitge i la UAB ha conclòs que la identificació dels factors específics que incrementen la vulnerabilitat de presentar la condició psicopatològica dual permetria desenvolupar plans individualitzats d'intervenció, eines de cribratge i de diagnòstic, i programes preventius enfocats als grups més vulnerables.

istock/filistimlyanin

Igual que altres addiccions amb i sense ús de substàncies, l'addicció a videojocs és una condició clínica complexa amb múltiples factors bio-psico-socials interactuant. Les variables sociodemogràfiques amb més alta associació amb l'inici i la progressió del problema són l'edat jove (habitualment durant l'adolescència i l'inici de l'edat adulta), sexe masculí, alguns trets de personalitat (com els nivells alts de neuroticisme i els nivells baixos d'auto-concepte i extraversió, en comparació a mostres control), habilitats socials pobres, percepció de baixa acceptació social, nivells baixos de cooperació, i la percepció de falta de recolzament social.

Altres factors que prediuen inici precoç i la ràpida progressió de l'addicció a videojocs són la falta de maduresa, baixa autoestima, alta impulsivitat, baixa tolerància a la frustració,

inestabilitat emocional, tendència a l'aïllament, introversió, dificultats comunicatives, exposicions a experiències negatives (o esdeveniments traumàtics previs), fracàs escolar continuat, conflictes personals o laborals, i presència de diferents processos que afecten la salut (física i mental).

Diferents estudis han documentat un gran número de condicions psiquiàtriques comòrbides amb la presència de l'addicció a videojocs. Les condicions clíniques més freqüents concurrents són els trastorns d'ansietat, la depressió, el trastorn per dèficit d'atenció amb hiperactivitat, i la fòbia social. Un trastorn amb elevada comorbiditat amb l'addicció a videojocs és el trastorn de joc d'apostes, una psicopatologia caracteritzada per conductes impulsives/recurrents de joc d'apostes que comporten un greu malestar i un important deteriorament en múltiples àrees de funcionament. L'addicció a videojocs i el trastorn de joc es categoritzen com addiccions comportamentals en les taxonomies diagnòstiques de referència, i alguns estudis han explorat quines variables poden explicar la concurrència d'ambdues condicions a nivell transversal i longitudinal. Dins d'aquesta àrea de recerca s'ha observat que la vulnerabilitat d'aquesta condició dual és major entre individus amb nivells més elevats en recerca de sensació/novetat, impulsivitat i sensibilitat/dependència al càstig/recompensa. Altres factors de risc que incrementen el risc de comorbiditat són valors baixos en sensibilitat a la/les pèrdua/pèrdues, patrons aberrants d'aprenentatge de recompensa, i ser homes en edat jove.

Un estudi liderat per la Dra. Susana Jiménez-Murcia (Servei de Psiquiatria de l'Hospital Universitari de Bellvitge) i la Dra. Roser Granero-Pérez (Departament de Psicobiologia i Metodologia, Universitat Autònoma de Barcelona) ha explorat mecanismes mediacionals que contribueixen a la presència de la patologia dual caracteritzada per addicció a videojocs i trastorn de joc, en base a factors sociodemogràfics, de personalitat i altres variables específicament associades a les conductes addictives. La mostra va incloure n=117 pacients que varen assolir criteris clínics per addicció a videojocs. Els resultats obtinguts varen mostrar que la condició comòrbida objecte d'estudi estava present al 14.5% dels pacients. La presència concurrent d'ambdues addiccions (videojocs amb joc d'apostes) es va associar de forma directa a edat més tardana en l'inici de les conductes problemàtiques, major nivell en recerca de novetat, i situació laboral activa. Els nivells més alts de malestar psicològic es varen associar a sexe femení, nivells alts d'evitació del dany i persistència, i nivells baixos en auto-direcció.

Aquests resultats corroboren que la prevalença de la condició dual d'addicció a videojocs i el trastorn de joc és alta, i que els individus amb aquesta comorbiditat poden compartir patrons comuns comportamentals i mecanismes mediacionals que constitueixen factors de risc que poden quedar millor representats amb aproximacions trans-diagnòstiques (en comparació als models clàssics de síndromes específics diferenciats). La identificació dels factors específics que incrementen la vulnerabilitat de presentar la condició patològica dual d'addicció a videojocs i joc d'apostes pot ajudar al desenvolupament de plans individualitzats d'intervenció, focalitzats en el perfil particular dels pacients amb poli-addiccions. En l'àmbit clínic també s'haurien de considerar aquestes característiques per millorar les eines de cribatge i de diagnòstic. Finalment, els programes preventius haurien de prestar especial atenció als grups més vulnerables amb l'objectiu de disminuir el risc d'inici i progressió d'aquesta complexa condició comòrbida.

Roser Granero

Departament de Psicobiologia i Metodologia
Universitat Autònoma de Barcelona

Roser.Granero@uab.cat

Referències

Ayala-Rojas RE, Granero R, Mora-Maltas B, Rivas S, Fernández-Aranda F, Gómez-Peña M,... Jiménez-Murcia S. (2022). **Factors related to the dual condition of gambling and gaming disorders: A path analysis model.** *Journal of Psychiatric Research*, 145, 148-158.
<https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2021.12.005>.

[View low-bandwidth version](#)