

21/03/2022

Comorbilidad: el caso de la adicción a los videojuegos y el trastorno de juegos de apuestas



La adicción a los videojuegos es una condición clínica compleja con múltiples factores bio-psico-sociales interactuando, siendo el sexo masculino, la edad joven y las habilidades sociales pobres algunas de las variables más asociadas a la adicción. A nivel clínico, hay una comorbilidad de prevalencia notable de la psicopatología con el trastorno de juegos de apuestas. Un estudio del Hospital Universitario de Bellvitge y la UAB ha concluido que la identificación de los factores específicos que aumentan la vulnerabilidad de presentar la condición psicopatológica dual permitiría desarrollar planes individualizados de intervención, herramientas de cribado y de diagnóstico, y programas preventivos enfocados a los grupos más vulnerables.

istock/filistimlyanin

Igual que otras adicciones con y sin uso de sustancias, la adicción a videojuegos es una condición clínica compleja con múltiples factores bio-psico-sociales interactuando. Las variables sociodemográficas con mayor asociación con el inicio y la progresión del problema son la edad joven (generalmente durante la adolescencia y el inicio de la adultez), sexo masculino, algunos rasgos de personalidad (como los niveles altos de neuroticismo y los niveles bajos de auto-concepto y extraversión, en comparación a muestras control), pobres habilidades sociales, percepción de baja aceptación social, bajos niveles de cooperación, y

la percepción de falta de apoyo social. Otros factores que predicen el inicio precoz y la rápida progresión de la adicción a videojuegos son la falta de madurez, baja autoestima, alta impulsividad, baja tolerancia a la frustración, inestabilidad emocional, tendencia al aislamiento, introversión, dificultades comunicativas, exposición a experiencias negativas (o eventos traumáticos previos), fracaso escolar continuado, conflictos personales o laborales, y presencia de diferentes procesos que afectan la salud (física y mental).

Diferentes estudios han documentado un gran número de condiciones psiquiátricas comórbidas con la presencia de la adicción a videojuegos. Las condiciones clínicas más frecuentemente concurrentes son los trastornos de ansiedad, la depresión, el trastorno por déficit de atención con hiperactividad y la fobia social. Un trastorno con elevada comorbilidad con la adicción a videojuegos es el trastorno de juego de apuestas, una psicopatología caracterizada por conductas impulsivas/recurrentes de juego de apuestas que conllevan un grave malestar e important deteriorament en múltiples àrees de funcionament. La adicción a videojuegos y el trastorno de juego se categorizan como adicciones comportamentales en las taxonomías diagnósticas de referencia, y algunos estudios han explorado qué variables pueden explicar la concurrencia de ambas condiciones a nivel transversal y longitudinal.

Dentro de esta área de investigación se ha observado que la vulnerabilidad a esta condición dual es mayor entre individuos con niveles más elevados en búsqueda de sensación/novedad, impulsividad y sensibilidad/dependencia al castigo/recompensa. Otros factores de riesgo que incrementan el riesgo de comorbilidad son valores bajos en sensibilidad a la/s pérdida/s, patrones aberrantes de aprendizaje de recompensa, y ser hombres en edad joven.

Un estudio liderado por la Dra. Susana Jiménez-Murcia (Servicio de Psiquiatría del Hospital Universitario de Bellvitge) y la Dra. Roser Granero-Pérez (Departamento de Psicobiología y Metodología, Universidad Autónoma de Barcelona) exploró mecanismos mediacionales que contribuyen a la presencia de la patología dual caracterizada por adicción a videojuegos y trastorno de juego, en base a factores sociodemográficos, de personalidad y otras variables específicamente asociadas a las conductas adictivas. La muestra incluyó n=117 pacientes que cumplían criterios clínicos para adicción a videojuegos. Los resultados obtenidos mostraron que la condición comórbida objeto de estudio estaba presente en el 14.5% de los pacientes. La presencia concurrente de ambas adicciones (videojuegos con juego de apuestas) se asoció de forma directa a edad más tardía en el inicio de las conductas problemáticas, mayor nivel en búsqueda de la novedad, y situación laboral activa. Los niveles más altos de malestar psicológico se asociaron a sexo femenino, niveles altos de evitación de daño y persistencia, y niveles bajos de auto-dirección.

Estos resultados corroboran que la prevalencia de la condición dual de adicción a videojuegos y el trastorno de juego es alta, y que los individuos con esta comorbilidad pueden compartir patrones comunes comportamentales y mecanismos mediacionales que constituyen factores de riesgo que pueden quedar mejor representados con aproximaciones trans-diagnósticas (en comparación a los modelos clásicos de síndromes específicos y diferenciados). La identificación de los factores específicos que incrementan la vulnerabilidad de presentar la condición patológica dual de adicción a videojuegos y a juego de apuestas puede ayudar al desarrollo de planes individualizados de intervención, focalizados en el perfil particular de los pacientes con poli-adicciones. En el ámbito clínico también deben considerarse estas características para mejorar las herramientas de cribado y de diagnóstico. Finalmente, los programas preventivos deberían prestar especial atención

en los grupos más vulnerables con objeto de disminuir el riesgo del inicio y la progresión de esta compleja condición comórbida.

Roser Granero

Departamento de Psicobiología i Metodología

Universitat Autònoma de Barcelona

Roser.Granero@uab.cat

Referencias

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](#)