



## Juegos online: una mirada desde el juego patológico

### *Online games: a view from the pathological game*

Daniel Uchuypoma Canchumani<sup>1</sup>

Universidad Alas Peruanas, Perú

Recibido: 15-08 -2017

Aceptado: 12-12 -2017

#### CITA RECOMENDADA

Uchuypoma, D. (2017) Juegos online: una mirada desde el juego patológico. Hamut'ay, 4 (2), 55-64. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>

#### RESUMEN

Se presenta una revisión bibliográfica de la adicción a los juegos online, desde la perspectiva de la psicología y psiquiatría, realizada entre los años 2011 y 2017 en países de la Unión Europea, Asia y Latinoamérica, en los cuales existe una mayor prevalencia en este tema, por lo que ha recibido la atención creciente por parte de los expertos en ludopatía, de los clínicos e investigadores de diversas disciplinas y partes del mundo.

Siendo el objetivo de este estudio el análisis documental para la caracterización de la adicción a los juegos online: juego patológico, jugador patológico, características del juego patológico y el juego online. El método utilizado fue una exploración de la revisión de la literatura de trabajos de investigación en esta línea, en base de datos, repositorios, bibliotecas virtuales y otras fuentes especializadas. Los resultados sugieren que es fundamental proponer acciones preventivas en jóvenes y adultos hacia los juegos online, así como concientizar a esta población acerca del riesgo de estos, ya que puede repercutir en problemas psicosomáticos, de salud y además asociarse a un gran número de complicaciones sociales, personales, laborales y familiares, al haberse observado que los individuos del género masculino y con un mayor nivel de estudios son más propensos al juego patológico.

**Palabras Clave:** Adicción, Juegos en línea, Internet, Trastorno por Juego en Internet.

#### ABSTRACT

A bibliographic review of addiction to online games is presented, from the perspective of psychology and psychiatry. It was carried out from 2011 to 2017 in countries of the European Union, Asia and Latin America, where

there is a higher prevalence of this matter. Hence, it has received increasing attention from gambling experts, clinicians and researchers from various disciplines and parts of the world.

The objective of this study is the documentary analysis for the characterization of addiction to online games: pathological game, pathological player, characteristics of pathological game and online game. The method we used was an exploration of the literature review of research works on this topic, in databases, repositories, virtual libraries and other specialized sources. The results suggest

<sup>1</sup> Licenciado en Psicología Humana por la Universidad Alas Peruanas, psicoterapeuta freelance. E-mail: [daniel5770@hotmail.com](mailto:daniel5770@hotmail.com)



that it is necessary to propose preventive actions on young people and adults coping online games, as well as to make this population aware of the risks, since it can have repercussions in psychosomatic and health problems and also be associated with a large number of social, personal, work and family complications; it has been discovered that men with a higher level of education are more prone to pathological gaming.

**Keywords:** Addiction, Online games, Internet, Internet Gaming Disorder.

## INTRODUCCIÓN

La adicción a los juegos online como trastorno del comportamiento se ha identificado en distintas partes del mundo, así como el perfil de quienes lo experimentan. En el año 2013 se incluyó la adicción al juego online en la quinta sección del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales o DSM V (Carbonell, 2014). La inclusión de esta adicción dentro del manual de trastornos psiquiátricos más utilizado en el mundo tiene implicaciones sociales muy importantes, ya que es un reflejo de los grandes cambios de la última década en el desenvolvimiento de la sociedad mundial y los avances en el diagnóstico de trastornos mentales ligados a los desarrollos tecnológicos (Pontes & Griffiths, 2014). Desde la aparición del Internet y la legalización de los juegos online, se han incrementado las consecuencias sobre la salud y en particular sobre el equilibrio mental de hombres y mujeres adolescentes (Olason et al, 2011; Estévez et al, 2013), así como de personas adultas y mayores (Festl et al, 2013). En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y especialmente la Internet, desempeñan un papel fundamental en la vida cotidiana de las personas, de tal forma que los trastornos de la salud mental también irrumpen el ciberespacio, provocando nuevas patologías como la dependencia a Internet o la adicción a los juegos online. El incremento de la disponibilidad de dispositivos móviles, las redes sociales y la difusión de publicidad que realizan los operadores de juego en todos los medios de comunicación contribuyen de manera importante en aumentar la problemática (Yanke, 2014). La conceptualización de las denominadas adicciones conductuales es un paso fundamental para

el campo de los juegos de azar y para la investigación de las adicciones en general, en especial las que están ligadas al uso de Internet y las TIC. Esto lo convierte en un tema actual de investigación para los expertos en el estudio y atención de la ludopatía en psiquiatría, psicología y otras disciplinas (Albero, 2002; Wood & Williams, 2011; Brunelle et al, 2012; Castilla et al. 2013; Gentile et al, 2013; Echeburúa et al, 2014; Luengo, 2014; Chóliz, 2017 y Gómez, 2017).

El establecimiento de centros de tratamiento especializados en diversas partes del mundo, como el sudeste asiático, Japón, China, Estados Unidos, México y Europa, refleja la creciente necesidad de ayuda profesional. En los países de Asia sudoriental, los efectos negativos de la adicción al juego online han llevado a los gobiernos y a los proveedores de servicios de salud a tomar el problema en serio y a desarrollar una serie de iniciativas para frenar y mitigar el problema; se han realizado investigaciones (Cía, 2013; Starcevic, 2012; Ko, Yen y Yen, 2012) para obtener más información sobre estos trastornos psiquiátricos coexistentes, ya que se considera esencial entender el mecanismo de la adicción a los juegos online. En China y Corea del Sur, la adicción al juego online se considera una preocupación importante para la salud pública. Su prevalencia ha sido estimada en 8.4% en varones y 4.5% en mujeres (Cía, 2013), por lo que el gobierno de ese país ha reconocido el problema, a consecuencia de un estudio realizado por el Ministerio de Educación, y para revertir esta situación crearon campos de abstinencia, con la finalidad de que las personas que sufren de adicción al juego sean ayudadas, donde los aíslan de la tecnología por completo (Majumdar, 2013). En México, existe la Comisión Nacional Contra

Adicciones y una de sus áreas se orienta hacia el juego patológico (CNCA, 2012). En Europa, en los últimos años, han surgido centros de atención a la adicción a los juegos online en países, como Alemania (Centro de atención ambulatoria para adicciones conductuales, en Mainz), Reino Unido (Hospital Capiro Nightingale, en Londres) y recientemente en España donde existen dos unidades de atención: Hospital de Bellvitge, en Barcelona y el Hospital Ramón y Cajal, en Madrid; lo anterior refleja la creciente necesidad de ayuda profesional en esta área. En este país, el mercado de los juegos online ha experimentado un auge económico importante desde su aparición y legalización en junio del 2012. El sector de los juegos online es una actividad económica en fase de crecimiento, solamente en el año 2016 se movieron capitales por más de 700 millones de euros. No obstante, a la par de este crecimiento económico se ha dado un importante incremento de los problemas y trastornos psicológicos relacionados con la adicción al juego online. Según la Dirección General de Ordenación del Juego de España, en el año 2016 se registraron 1.38 millones de personas que participaron con juegos online: juegos de rol, juegos de simulación, juegos de estrategia, juegos de azar. El análisis demográfico de los jugadores activos reveló que los jugadores son mayoritariamente hombres (83%) y menores de 46 años (87%). El perfil de edad más representativo, tanto en hombres como en mujeres, es el que está entre 26 y 35 años, 37% del total (DGOJ, 2016a; DGOJ, 2016b). Según Echeburúa, et al. (2013) en su artículo Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico encontraron que:

Mientras las motivaciones de los hombres para jugar son la obtención de un dinero fácil y la búsqueda de excitación, las mujeres juegan más para aliviar el malestar emocional y para hacer frente a la soledad. Las mujeres comienzan a jugar a una edad más tardía que los hombres, pero la adicción se desarrolla más rápidamente (Echeburúa et al., 2014, p.32).

El informe del Proyecto Europeo de Encuesta Escolar sobre el alcohol y otras Drogas (ESPAD, 2015) realizado entre 600 000 mil estudiantes procedentes de 35 países europeos, 24 de ellos de

los Estados miembros de la Unión Europea (UE), reportó que más de uno de cada cinco estudiantes (23%) usaban Internet para jugar online regularmente (4 veces por semana). Casi la mitad de los estudiantes de Dinamarca jugaron regularmente en línea (45%). Los juegos online regulares no eran tan comunes en Georgia (13%), la ex República Yugoslava de Macedonia y Moldova (16% cada uno). Los juegos online eran mucho más comunes entre las personas de género masculino (39%) que entre las del género femenino (7%). Entre los niños, las cifras más elevadas para el juego online se registraron en Dinamarca (64%), Suecia (58%), Estonia (55%), Noruega (52%) y Finlandia (51%), la menor frecuencia de uso fue en Georgia y Mónaco (23% cada uno). Dinamarca (28%) y Mónaco (18%) son los países con la mayor proporción de niñas que informan regularmente el uso de juegos online.

En el 2016 se realizó la II Jornada de Adicciones Comportamentales y Patología Dual, dentro de este marco de referencia el presidente de la Fundación Patología Dual de España, Néstor Szerman, señaló que en el 96% de los casos de adicción al juego patológico está asociado con otros trastornos mentales, como el trastorno por déficit de atención, la hiperactividad (TDAH), la fobia social, el trastorno obsesivo compulsivo o la psicosis, entre los de mayor prevalencia (Szerman, 2016).

En Latinoamérica, es importante resaltar la importancia que se le ha brindado también a conocer las implicancias que tiene el juego patológico en la actualidad, es el caso de Perú, Colombia y Chile. Rojas (2013), realizó un estudio en el Centro de Información y Educación para la prevención del abuso de Drogas (CEDRO) en Perú, con la finalidad de conocer esta problemática realizó el estudio "Epidemiológico nacional del Juego, uso de Internet y Redes Sociales virtuales en el Perú y fundamentos clínicos", en el 2010; la muestra estuvo conformada por 1 200 viviendas de Lima Metropolitana y 400 viviendas en cuatro ciudades de la costa, de la sierra y selva de Perú, haciendo un total n= 6 000 viviendas, siendo este un aproximado de 12 000 personas a nivel nacional. Las características de la población el 54.5% eran mujeres y el 45.5% varones, el mayor porcentaje

de edad fue entre 30 y 39 años, el 52.8% tiene educación secundaria y el 37% es de educación superior, dentro de los resultados obtenidos resaltan que a mayor nivel de instrucción hay una mayor prevalencia de vida de los juegos de azar, siendo las personas del nivel universitario con mayor prevalencia 27%, de la ciudad de la selva 37.6% seguido de la Sierra con 29%, siendo los varones con mayor incidencia a diferencia de las mujeres; asimismo, reportó que el inicio al juego de azar se está dando en promedio a los 22 años en Lima Metropolitana a diferencia que en las otras ciudades del interior del Perú, a los 20 años. También se observó que el juego en esta muestra tiene una relación con los criterios diagnósticos en la evaluación de la ludopatía, como es la necesidad de gastar más dinero en juegos de azar del que tenían pensado, al incrementar el monto de dinero en las apuestas, siendo los varones, en 8.3%, los que tienen una mayor prevalencia y las edades estaban en un rango de 25 a 29 años (10.1%) y con un nivel de educación superior, procedentes de la región de la selva. Otras de sus principales conclusiones, es lo relacionado al uso de Internet ya que se observó que los varones con un nivel de instrucción superior y en su mayoría residentes en Lima Metropolitana, con edad promedio entre 12 a 18 años, son quienes tienen una mayor preponderancia al uso de esta tecnología. Asimismo, refieren que, de los 1 500 casos atendidos durante un periodo de 11 años, el 15% de los pacientes tienen problemas asociados a ludopatía y juegos online, lo cual se expone en la Figura 1.

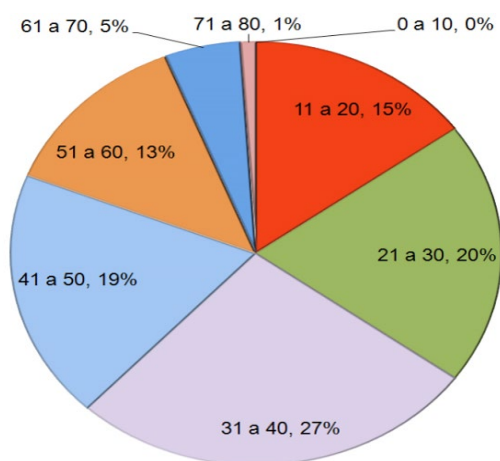


Figura 1. Ludopatía 1999-2010, por grupos de edad, N=995.  
Fuente: Rojas (2013)

En Chile, un estudio realizado por Giacaman, Ñancupil y Jobet (2016) sobre “prevalencia estimada del juego patológico en estudiantes de la universidad Austral de Chile”, en una muestra de 1 254 estudiantes, con el 53.9% de hombres y 46.09% de mujeres y una edad promedio de 21 años, detectaron que el 6.38% son potenciales jugadores patológicos, siendo los varones los de mayor prevalencia. Similares estudios realizados en Colombia coinciden en que las personas con mayor nivel de estudios, del género masculino (57.33%), tienen una mayor prevalencia en ludopatía o juego patológico (González, Flórez y Franco, (2013); Ruiz-Pérez, 2009 y Zapata; Torres y Montoya, 2011).

Toda vez que se incrementa la oferta de juegos online y se ha identificado que la incursión a ellos puede llegar a afectar a la creciente población de sus usuarios, el objetivo de este trabajo es aportar fundamentos para la definición y caracterización de la adicción a los juegos online.

## MÉTODO

Este es un trabajo de revisión descriptiva y exploración sistemática bibliográfica, un meta análisis. Se exploraron diversas fuentes primarias, secundarias y otras de trabajos de investigación en el campo de la psicología y la psiquiatría relacionados con la temática Juegos online. En la primera etapa se realizó una búsqueda e identificación de documentos expuestos en sociedades científicas dedicadas a salud, así como de revisiones sistemáticas y estudios científicos de la Unión Europea, Asia y Latinoamérica y de otros países. Adicionalmente se realizó una búsqueda en Google Scholar de documentos y guías de práctica clínica publicados por asociaciones profesionales; esta búsqueda se hizo tanto en español como en inglés. Además, se recurrió a varias bases de datos electrónicas como el MEDLINE, The Cochranre Library Plus y el INDEX MEDICUS. En esta etapa se identificaron 110 artículos completos. En la siguiente etapa se seleccionaron aquellos documentos que incluían referencia exclusivamente al tema, quedando un total de n=46 artículos de los que se rescataron los antecedentes, definiciones y carac-

terísticas relacionadas con la adicción a los juegos online e investigaciones relacionadas.

El producto del análisis documental permitió la integración de los siguientes temas principales relacionados con la adicción a los juegos online: juego patológico, jugador patológico, características del juego patológico, el juego online y resultados.

### Juego patológico

El juego patológico se reconoció por primera vez como un trastorno psiquiátrico en los años 80 y se agrupó inicialmente en los trastornos de control de impulsos (OMS, 1992). La comprensión de las consecuencias adversas del juego excesivo ha sufrido un cambio profundo. Durante la mayor parte de esta historia, los individuos que experimentaron consecuencias adversas del juego fueron vistos como jugadores con problemas; hoy, se consideran como personas con problemas psicológicos y trastornos comportamentales. Este cambio es análogo a la transformación del tema de estudio en los alcohólicos y el alcoholismo, y se ha reflejado o estimulado por la evolución de la clasificación y descripción clínica del juego patológico en las distintas ediciones del Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) publicado por la Asociación Americana de Psiquiatría desde 1980. El juego patológico es una de las primeras formas de dependencia sin consumo de drogas que ha sido estudiada desde la psicología y la psiquiatría, pero también desde los medios de comunicación y otras disciplinas en general (Ortiz-Tallo, Cancino y Cobos, 2011). La Organización Mundial de la Salud, en su Clasificación Internacional de Enfermedades versión 10 (CIE-10, 2013), clasifica el juego patológico, como una enfermedad crónica que genera un trastorno del control de impulsos, que se caracteriza porque las personas dedican gran parte de su atención y sus recursos para mantenerse jugando, ya sea en centros de juego o más actualmente en escenarios virtuales en línea. Aunque a algunas personas les gusta jugar de vez en cuando, el jugador patológico generalmente avanza de juego ocasional a juego habitual. Una serie de investigaciones en la última década ha revelado múltiples similitudes

entre el juego patológico y los trastornos por uso de sustancias, incluyendo la superposición neurobiológica (Dong et al, 2014; Potenza y Dong 2014; Potenza et al. 2013).

El jugador patológico se presenta ansioso de una gratificación inmediata y no repara en las posibles consecuencias negativas de esa conducta. Cuando la adicción conductual avanza, los comportamientos se vuelven automáticos, son activados por las emociones e impulsos, con pobre control cognitivo y autocrítica sobre ellos. Un papel fundamental en el diagnóstico de esta adicción se puede determinar por la cantidad de horas que la persona dedica a los juegos online. Chóliz y Saiz (2016) en su artículo Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca señalan que la justificación dada por la APA para definir el trastorno de juego como un trastorno adictivo no puede ser más explícita, ya que

...los comportamientos de juego patológico activan los sistemas de recompensa de manera semejante a las drogas de abuso y porque éste produce síntomas conductuales similares a los de los trastornos por consumo de sustancias... (APA, 2013, p. 481).

Además de esto se suma que, al igual que la adicción a las drogas, el juego patológico es considerado un trastorno crónico que tiende a empeorar sin un tratamiento adecuado. En el Manual Diagnóstico V (APA, 2013) se incluye el juego patológico en la clasificación de adicciones debido a las similitudes del tratamiento con otras adicciones. Hoy en día, las adicciones no están limitadas a las conductas generadas por el consumo de drogas, ya que las personas también pueden generar hábitos de conducta que en principio pueden ser normales y que luego pueden convertirse en adictivos según la frecuencia, intensidad o tiempo que invierten en el hecho, generando problemas en sus actividades cotidianas y también de salud mental. Los jugadores online requieren un alto grado de compromiso y tiempo de inversión en detrimento de otras actividades de tipo social, ocupacional y recreativo. En la actualidad la identificación del juego online patológico, como un problema de salud, ha dado paso a diversos estudios que han llegado a un consenso sobre algunas de las caracte-

terísticas clínicas, su prevalencia y consecuencias negativas en la salud mental de las personas jugadoras (Gómez et al, 2017; Echeburúa, Salaberría y Cruz-Sáez, 2014; Brunelle et al, 2012; Castilla et al, 2013).

### Características del Juego Patológico

Cuando un individuo juega compulsivamente puede resultar de una combinación de distintos factores biológicos, genéticos y ambientales. El juego patológico a menudo implica comportamientos repetitivos. La Asociación Psiquiátrica Americana (APA, 2014), en el DSM-V, clasifica el juego patológico dentro de la categoría de trastornos relacionados con el consumo de sustancias adictivas. Según el DSM-V, un comportamiento de juego patológico puede diagnosticarse en una persona si están presentes cuatro o más de los siguientes síntomas: i) Preocupación. La persona está preocupada por los juegos de azar y tiene pensamientos frecuentes sobre las experiencias de juego, perjudicando o pensando en las maneras de conseguir dinero con el cual de nuevo apostar, etc. ii) Tolerancia. Similar a la tolerancia a los fármacos, la persona necesita apostar de manera compulsiva y aumentan las cantidades de dinero para lograr nuevas emociones o satisfacciones. iii) Pérdida de control. La persona ha realizado repetidos intentos infructuosos para controlar, reducir o detener el juego, pero es incapaz de hacerlo por sí mismo. iv) Retirada. La persona se inquieta o irrita al intentar reducir o detener el juego. v) Escape. La persona juega para evadirse de los problemas o para aliviar un estado de ánimo desagradable vi) Persecución. Después de perder dinero al jugar, la persona intenta recuperar las pérdidas. vii) Mentir. La persona miente para intentar ocultar el grado de implicación en el juego. viii) Actividad ilegal. La persona comete actos ilegales como falsificación, fraude, robo o malversación de fondos para financiar el juego y ix) Relaciones riesgosas. La persona arriesga su trabajo o las relaciones personales y familiares debido al juego (Garrido et al, 2017); lo cual conlleva a consecuencias psicológicas que incluyen sacrificar las relaciones de la vida real, privarse de dormir, agresividad, estrés, soledad, hostilidad, afrontamiento disfuncional, empeoran los logros

académicos y problemas con la memoria verbal. El juego patológico también puede estar asociado con trastorno bipolar, trastorno obsesivo-compulsivo (TOC) o trastorno de déficit de atención / hiperactividad (TDAH).

### El juego online

El juego online tiene una serie de características que le confieren un componente adictivo mayor, ya que la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, hace posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante las 24 horas del día. Así mismo, la privacidad de jugar sin tener que asistir a ningún establecimiento de manera presencial es otra característica que incide en el desarrollo de la adicción de los jugadores en línea. Si un jugador pasa dos o tres días jugando en un casino, alguien probablemente lo notará (por ejemplo, familia, amigos, personal del casino, etc.); en contraste, los jugadores online pueden jugar en el trabajo, en casa, o incluso en teléfonos inteligentes sin que nadie sea consciente de que son en realidad adictos al juego. La facilidad de acceso a través de cualquier dispositivo tecnológico (tablet, móvil, portátil, teléfono, etc.) lo hace más tentador para el jugador. Además del típico juego patológico, el ordenador o computadora añade otra dimensión. El juego por Internet es una actividad sedentaria, las computadoras e Internet crean aislamiento y un sentido de la fantasía. Esta combinación pone a un individuo en mayor riesgo de problemas de salud mental, según afirman Kuss y Griffiths, 2012 y Kuss et al, 2013.

El juego online exagera y aumenta la velocidad de los efectos negativos de la adicción. Los autores Hilgard, Engelhardt & Bartholow (2013) en su artículo Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: the gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES) señalan que, cuando una adicción al juego está ya presente en la vida de una persona, no suele aparecer como el único trastorno psicológico; algunos otros trastornos psicológicos están altamente correlacionados con ésta. Las repercusiones sobre la salud tanto psicológica como fisiológica pueden ser muy graves y las personas que lo

sufren tienden a no darse cuenta de la seriedad del problema. Estos autores destacan que son tres los factores que están relacionados significativamente con el uso patológico del juego online: el uso de juegos para escapar de la vida cotidiana, el uso de juegos como salida social y las actitudes positivas hacia la acumulación constante de recompensas en el juego. Los juegos de azar patológicos online se asocian con una salud mental deficiente en general. Las preocupaciones parecen basarse en un número creciente de estudios, como los que reportan Jeong y Kim (2011), Hellström, et al. (2012), Kuss & Griffiths (2012) y Cia (2013), que indican que la adicción al juego online está asociada con varias consecuencias negativas, la depresión, la ansiedad, las fobias, la somatización, el trastorno de la personalidad antisocial, el alcoholismo, etc.

Para Basile (2011), la adicción al juego online debe ser vista desde una perspectiva holística, integrando los factores neurobiológicos, individuales, relacionados con el juego y culturales que contribuyen a la patogénesis y a la experiencia de los síntomas, la cual puede denotar una enfermedad neurobiológica crónica que es menos estigmatizante porque no sugiere que los pacientes que requieren medicación se vuelven “adictos” a su requerido tratamiento psicofarmacológico. La adicción, a diferencia de la dependencia, lleva a perseguir compulsivamente comportamientos gratificantes independientemente de los problemas biológicos, psicológicos y sociales asociados. Hellström et al. (2012) realizaron un estudio para examinar la relación entre tiempo de juego, motivos para jugar, y las consecuencias negativas debido a jugar en línea; la muestra fue sobre un total de 7 757 adolescentes suecos (3 872 niños y 3 885 niñas) entre 13 y 18 años, los cuales completaron un cuestionario durante las horas de clase. Los resultados indicaron que el tiempo dedicado al juego estaba asociado con consecuencias negativas. El juego por motivos sociales y de diversión se asoció con un riesgo reducido, mientras que los juegos para escapar, ganar estatus o debido a demandas de otros se asociaron con un mayor riesgo de consecuencias negativas; los motivos para jugar deben ser considerados como un indicador principal de las consecuencias negativas, incluso más que el tiempo dedicado a los juegos. Los resultados de la investigación mostraron que

el aumento del tiempo de juego online durante los días de semana aumenta la probabilidad de tener síntomas depresivos, músculo-esqueléticos y psicósomáticos, pero si el juego fuera por diversión o tenía motivos sociales, la probabilidad de enfermedad disminuía.

## CONCLUSIONES

Esta revisión bibliográfica ha demostrado que la investigación sobre la adicción al juego online ha aumentado en calidad y cantidad, particularmente durante la última década. La definición de la adicción al juego online es cada vez más comprensible, así como sus consecuencias. Sin embargo, se requieren investigaciones futuras para superar las limitaciones de la investigación actual, incluyendo un escrutinio más detallado del contexto del juego (incluyendo el individuo, el juego y la cultura) y mayor acervo documental. Los factores contextuales juegan un papel importante en la comprensión de la adicción al juego online como un fenómeno holístico. Se sugiere que un diagnóstico oficial de la adicción al juego online debe considerar la incorporación de la conducta problemática en el contexto del individuo, el juego y las prácticas de juego, así como el entorno sociocultural más amplio y cómo el significado de la conducta de juego se deriva de su contexto. En última instancia, una comprensión holística beneficiará a las personas que buscan ayuda profesional para su conducta problemática ante los juegos en línea, así como a los enfoques de tratamiento para que se vuelvan más específicos y, por lo tanto, más eficaces.

La presente revisión desde las perspectivas actuales sobre la adicción al juego online conduce a una mayor base de evidencia que incluye hallazgos importantes que se apoyan en la perspectiva actual de entender la adicción al juego online desde un marco de enfermedad. Además, se sugiere explorar la causalidad de la relación entre las alteraciones neurobiológicas y las anomalías neuro-estructurales y los síntomas de adicción al juego en línea. La exploración adicional de estas cuestiones mejorará nuestra comprensión de este problema de salud mental.

La base de investigación actual sobre la adicción al juego online ha llevado a la American Psychiatric Association a incluir juegos de Internet como desorden en el apéndice del DSM-5 como la segunda adicción de comportamiento junto con el juego patológico, lo que sugiere que el problema está demandando mayor interés a nivel mundial y como se ha podido observar en este estudio que existe el problema de los juegos online habiendo una mayor prevalencia en los individuos con mayor nivel de estudios y del género masculino los más propensos a sufrir de este trastorno.

Lo expuesto en este documento sugiere que los problemas con el juego online deben ser tomados en serio, ya que pueden afectar negativamente al individuo de varias maneras. Algunos de los problemas van desde la comorbilidad con otros trastornos psiquiátricos hasta los graves problemas que pueden tener a nivel familiar, en su entorno de trabajo y la probabilidad de tener síntomas negativos a nivel fisiológico y psicológico como la depresión, la ansiedad, trastornos cardiovasculares, trastornos del sistema nervioso, trastornos del sueño, problemas de espalda, problemas dentales u orales, obesidad crónica cansancio, músculo-esqueléticos etc., afectaciones que han de comprobarse en estudios colaterales.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albero, M. (2002). Adolescentes e Internet. Mitos y realidades de la sociedad de la Información. *Revista de estudios de comunicación*, 7, 177-191. Recuperado de: [www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer13-10-albero.pdf](http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer13-10-albero.pdf)

APA. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th Edition)*. American Psychiatric Association. Washington, DC: American Psychiatric Association.

APA. (2014). *DSM-5. Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*. American Psychiatric Association, España, Editorial Panamericana.

Basile, H. (2011). *Adicción a Internet: ciberadicción*. Bogotá: Universidad de los Andes.

Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M., Dufour, M., Gendron, A. & Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26, 364-370. Recuperado de: <https://doi.org/10.1037/a0027079>

Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26 (2), 91-95. Recuperado de: <https://doi.org/10.20882/adicciones.10>

Castilla, C., Berdullas, S., Vicente, A. y Villamarín, S. (2013). Apuestas online: el nuevo desafío del juego patológico. *Infocop*, 61, 3-6.

Chóliz, M. (2017). Prevención de las adicciones tecnológicas en la adolescencia. *Journal of Parents and Teachers*. 369, 53-59. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5883019>

Chóliz, M. y Saiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Revista de sociodrogalcohol* 28 (3), 174-181. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5838610>

Cia, A. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista Neuropsiquiatria* 76 (4), 210-217. Recuperado de: <https://doi.org/10.20453/rnp.v76i4.1169>

CIE-10 (2013). F60-F69 Trastornos de la personalidad y del comportamiento del adulto. *Psicomed.net*. Recuperado de: [http://www.psicomed.net/cie\\_10/cie10\\_F63.html](http://www.psicomed.net/cie_10/cie10_F63.html)

CNCA. (2012). *Consideraciones Generales hacia la Prevención y la Atención del Juego Patológico en México*. Comisión Nacional contra las Adicciones. Secretaría de Salud. México D.F.

DGOJ. (2016a). Análisis del perfil del jugador online. Edición Dirección General de Ordenación del Juego, España. Recuperado de: <https://www.ordenacionjuego.es/es/otros-informes-estudios>

DGOJ. (2016b). Memoria anual 2016. Dirección General de Ordenación del Juego, España. Recuperado de: <http://www.dgojuego.minhap.gob.es/es/memorias-informe-anual>

Dong, G., Lin, X., Zhou, H. & Lu, Q. (2014). Cognitive flexibility in Internet addicts: fMRI evidence from difficult-to-easy and easy-to-difficult switching situations. *Addict Behav.* 39, 677-688. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2013.11.028>

Echeburúa, E., Salaberría, K., y Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos Retos en el Tratamiento del Juego Patológico. *Terapia Psicológica*, 32 (1), 31-40. Recuperado de: <https://doi.org/10.4067/S0718-48082014000100003>

ESPAD. (2015). European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. EMCDDA, ESPAD. Recuperado de: <http://www.espad.org/report/home/>

Estévez, A., Herrero, D. y Sarabia, I. (2013). Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes. *ONCE: Juego en adolescentes: nuevas formas, mismas consecuencias*. Universidad de Deusto. Recuperado de: <http://www.jugarbien.es/cm/s/browse?id=workspace://SpacesStore/6fa8e6d7-514a-4536-951f-1c7433be6a66>

Festl, R., Scharnow, M. & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older



- adults. *Addiction*, 108, 592–599. Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23078146>
- Garrido, M., Del Moral, G y Jaén, P. (2017). Antecedentes de juego y evaluación del sistema familiar de una muestra de jóvenes jugadores patológicos. *Health and Addictions*, 17 (2), 25-36.
- Gentile, A., Coyne, M. y Bricolo F. (2013). Pathological technology addictions: what is scientifically known and what remains to be learned, en *The Oxford Handbook of Media Psychology*, ed. Dill K. E., editor New York, NY: Oxford University Press. 382.
- Giacaman, I. Ñancupil, W. y Jobet, J. (2016). Prevalencia estimada del juego patológico en estudiantes de la Universidad Austral de Chile, Valdivia. *Revista Anacem*, 9 (2), 1-14. Recuperado de: <http://www.revistaanacem.cl/wp-content/uploads/2016/11/1.-EPUB-16-TC-002.pdf>
- González, P., Flórez, M. y Franco, G. (2013). Ludopatía y estrategias de afrontamiento en personas que asisten a los casinos en el municipio de Dosquebradas. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Recuperado de: <http://repository.unad.edu.co/bitstream/10596/2178/1/Ludopata.pdf>
- Gómez, J. (2017). La transformación del juego problemático en España, *Revista Española de Sociología*, 26, 219-252.
- Gómez, J., Cases, J., Gusano, G. y Lalanda, C. (2017). Percepción social sobre el juego de azar en España. Instituto de Política y Gobernanza IPOLGOB-Universidad Carlos III de Madrid.
- Hellström, C., Nilsson, W., Leppert, J. & Aslund, C. (2012). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Comput. Human Behav.* 28, 1379–1387. Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26072677>
- Hilgard, J., Engelhardt, C. & Bartholow, B. (2013). Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: the gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). *Frontiers in Psychology*, 4, 608. Recuperado de: <http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2013.00608/full>
- Jeong, J. & Kim D. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 14, 213–22. Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21067285>
- Ko, H., Yen Y. & Yen, F. (2012). The association between Internet addiction and psychiatric disorder: A review of the literature. *European Psychiatry*, 27, 1–8. Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/2215373>
- Kuss, D. & Griffiths, D. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *Int J Ment Health Addict*, 10, 278–296. Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4061797/>
- Kuss, D., Griffiths, D., Karila L. & Billieux J. (2013). Internet addiction: a review of epidemiological research for the last decade. *Curr Pharm Des*, 20(25), 4026-52. Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24001297>
- Luengo, A. (2014). Adicción a Internet: conceptualización y propuesta de intervención. *Revista Profesional Española de Terapia Cognitivo - Conductual*, 2, 22-52. Recuperado de: <http://www.jogoremoto.pt/docs/extra/BL5L6u.pdf>
- Majumdar A. (2013). Japan plans 'fasting camps' for Web-addicted children. *Tech*, 2, 20. Recuperado de: <http://www.firstpost.com/tech/news-analysis/japan-plans-fasting-camps-for-web-addicted-children-3635073.html>
- Olason, D. T., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G. & Derevensky, J. (2011). Internet gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 257–263. Recuperado de: <https://goo.gl/Xhy5z2>
- OMS. (1992). Clasificación Internacional de Enfermedades. Organización Mundial de la salud. CIE-10. Descripciónes Clínicas y Pautas para el Diagnóstico. Madrid: Meditor.
- Ortiz-Tallo, M., Cancino, C. y Cobos, S. (2011). Juego patológico, patrones de personalidad y síndromes clínicos. *Adicciones*, (23) 3, 189-197. Recuperado de: <https://doi.org/10.20882/adicciones.143>
- Pontes, H. & Griffiths, M. (2014). Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and Validation of a Short Psychometric Scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143. 10.1016/j.chb.2014.12.006. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Potenza, M. & Dong, G. (2014). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications. *PLoS ONE*, 9(7), e101801. Recuperado de: [http://www.journalofpsychiatricresearch.com/article/S0022-3956\(14\)00202-7/fulltext](http://www.journalofpsychiatricresearch.com/article/S0022-3956(14)00202-7/fulltext)
- Potenza, M., Balodis, M., Franco, A., Bullock, S., Xu, J. & Chung, T. (2013). Neurobiological considerations in understanding behavioral treatments for pathological gambling. *Psychol Addict Behav: J Soc Psychol Addict Behav*, 27, 380–392. PMID:23586456. Recuperado de: <https://doi.org/10.1037/a0032389>
- Rojas, M. (2013). Epidemiología Nacional del Juego, uso de Internet y Redes Sociales Virtuales en el Perú y Fundamentos Clínicos. Área de investigación y monitoreo de CEDRO-Centro de Información y Educación para la prevención del abuso de drogas. Perú; CONCYTEC. Recuperado de: <http://www.repositorio.cedro.org.pe/bitstream/CEDRO/343/1/2974-DR-CEDRO.pdf>
- Ruiz-Pérez, J. (2009). Juego patológico en usuarios de casinos en Bogotá: Prevalencia y relaciones con consumo de alcohol, búsqueda de sensaciones y patrones de juego. *Revista Colombiana de Psicología*, 18 (2), 145-156. Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/9993/36344>
- Starcevic, V. (2012). Is Internet addiction a useful concept? *Aust N Z J Psychiatry*, 47, 16–19. Recuperado de: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0004867412461693>
- Szerman, N. (2016). Adicciones comportamentales y Trastorno Bipolar, conferencia. II Jornada de Adicciones Com-

portamentales y Patología Dual, Madrid, 23 de junio.

Wood, R. & Williams, R. (2011). A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status. *New Media & Society*, 13(7), 1123-1141. Recuperado de: <https://doi.org/10.1177/1461444810397650>

Yanke, R. (30 de octubre de 2014). Atrapados por el juego 'on line'. *El Mundo*. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/espana/2014/10/30/54515869268e3e23258b4571.html>

Zapata, M., Torres, Y. y Montoya, L. (2011) Riesgo de juego patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín – Colombia. *Revista adicciones*, 23 (1), 17-25. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/2891/289122829003/>