

Existen dos predictores principales de la adicción a los juegos de ordenador entre los adolescentes: ser varón y mostrar una baja conducta prosocial

# ¿Quién desarrollará una adicción a los videojuegos?

DANIELA MOCKER

**D**urante el confinamiento debido a la pandemia del nuevo coronavirus, es probable que muchos adolescentes pasen más horas de lo habitual jugando con las consolas y videojuegos. Esta conducta preocupa a numerosos padres y profesionales ante la posibilidad de que el largo tiempo frente a la pantalla del ordenador pueda terminar siendo perjudicial. De hecho, la Organización Mundial de la Salud (OMS) incluye en su última revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) —que entrará en vigor el 1 de enero de 2022— la adicción a los videojuegos como una enfermedad con entidad propia.



#### LA AUTORA

Daniela Mocker es redactora de Spektrum.de y de *Gehirn und Geist*, edición alemana de *Mente y Cerebro*.

Sin embargo, el nuevo diagnóstico no está exento de controversia entre los expertos, pues no abundan los estudios sobre este tipo de adicción. Con el fin de cerrar esta brecha, investigadores dirigidos por Sarah Coyne, de la Universidad Brigham Young, en Estados Unidos, han acompañado a 385 adolescentes en su transición de la adolescencia a la edad adulta.

Durante un período de seis años, los participantes, que tenían unos 15 años al comienzo del estudio y eran aficionados a los videojuegos, tuvieron que cumplimentar de manera regular cuestionarios que evaluaban su comportamiento y bienestar psicológico, entre otros aspectos.

#### Más depresivos o agresivos

Según publican los autores en *Developmental Psychology*, el análisis de los datos reveló que alrededor del 10 por ciento de los participantes mostraban un comportamiento patológico de juego; así, pasaban mucho tiempo jugando a los videojuegos, tenían dificultades para mantenerse alejados del ordenador y de la videoconsola y descuidaban otras áreas de la vida hasta el punto de que su salud y vida social se veían afectadas. También era más probable que mostraran signos de depresión, que fueran

Los adolescentes adictos a los videojuegos tienden a mostrar signos de depresión, a ser agresivos o, por el contrario, tímidos y ansiosos.



ISTOCK / MILAN JOVIC

agresivos o tímidos y ansiosos, y que estuvieran muchas horas conectados a su teléfono inteligente. En general, los jóvenes con un comportamiento prosocial (cooperativo y altruista) reducido presentaban un mayor riesgo de desarrollar una conducta de juego problemática.

Además del 10 por ciento mencionado, cuya conducta de juego se fue deteriorando cada vez más en el curso del estudio, los investigadores identificaron otro grupo de jóvenes que manifestaban síntomas moderados de una conducta patológica. Este grupo comprendía alrededor del 18 por ciento de los participantes. Pero, en contraste con los adolescentes y jóvenes adultos más afectados, no mostraron un empeoramiento de los síntomas a lo largo del tiempo. El 72 por ciento de los adolescentes restante tenía un nivel relativamente bajo de síntomas de adicción en los seis años de recopilación de datos, apuntan los autores.

Los resultados sugieren que alrededor del 90 por ciento de los usuarios jóvenes de videojuegos los utiliza

de manera no perjudicial para su salud y vida social, indica un [comunicado de prensa](#) de la universidad. Sin embargo, una minoría considerable es adicta a los videojuegos y muestra síntomas de dependencia. ★

---

#### PARA SABER MÁS

[Pathological video game symptoms from adolescence to emerging adulthood: A 6-year longitudinal study of trajectories, predictors, and outcomes](#), S. M. Coney et al., publicado en línea en *Developmental Psychology*, mayo de 2020.

#### EN NUESTRO ARCHIVO

[Adictos a las nuevas tecnologías](#), Enrique Echeburúa, *en este mismo número*.