



GAMING DISORDER "Trastorno del juego"

La definición corriente del "gaming disorder" es "un comportamiento relacionado con los juegos de video por internet y fuera de la red, que se caracteriza por una pérdida de control del juego, una prioridad creciente acordada al juego con relación a otras actividades, hasta el punto de que predomina sobre otros centros de interés

Para que se diagnostique el trastorno del juego, el patrón de comportamiento debe ser lo suficientemente grave como para provocar un deterioro significativo en el funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes de funcionamiento y normalmente habría sido evidente durante al menos 12 meses



- **¿Todas las personas que se dedican a los juegos deberían preocuparse por desarrollar un trastorno del juego?**

Los estudios sugieren que el trastorno de los juegos afecta solo a una pequeña proporción de personas que participan en actividades de juegos digitales o de videojuegos. Sin embargo, las personas que participan en juegos deben estar alerta a la cantidad de tiempo que dedican a las actividades de juego, particularmente cuando se excluyen otras actividades diarias, así como a cualquier cambio en su salud física o psicológica y funcionamiento social que podría atribuirse a su patrón de comportamiento de juego.

La Organización Mundial de la Salud ha reconocido oficialmente la adicción al juego como una enfermedad moderna.

El perfil de los adictos a los juegos de azar por Internet no responde a ningún patrón. Afecta a todo tipo de personas sin importar la clase social, el nivel educativo, el estado civil o la edad. Sin embargo, las cifras de afectados por este trastorno han aumentado desde que en el año 2011 se legalizó el juego *online*. Sobre todo, entre los más jóvenes.

Tener conexión a internet y una tarjeta de crédito son los únicos requisitos para jugar 24 horas los 365 días del año desde cualquier lugar. A esto se une la inmediatez del resultado en muchos tipos de apuesta, algo que no ocurre en las quinielas o loterías tradicionales. Y, por último, las modalidades de juego son muy variadas.

Junto a esta nueva situación social, también hay que tener en cuenta las características de las personas. La impulsividad es una de ellas, "que es mayor en los más jóvenes y está relacionada con cuestiones evolutivas y neuropsicológicas".



- **Los menores ludópatas pasan entre dos y tres horas al día en internet**

Internet se ha fusionado con el mundo real en todas las actividades de entretenimiento. A través de las 'app', las páginas web y las redes sociales, niños y adolescentes encuentran una puerta de entrada a la ludopatía, considerada una adicción no tóxica. Desde 1980, la Sociedad Americana de Psiquiatría la reconoce como un "trastorno psicológico" en el Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-III).

Cada vez hay más menores adictos a las apuestas deportivas 'online'. El perfil más habitual del menor ludópata: adolescente "muy impulsivo", entre los 15 y los 17 años, con una necesidad de "búsqueda de sensaciones" y dificultades para "gestionar emociones". Existen otros factores que contribuyen a la adicción: la "presión de grupo", por ejemplo, y también la "baja supervisión" y el "poco control" de uso del móvil por parte de los padres.

Además, también influye la edad de inicio: "Cuanto antes empieza el adolescente a jugar, mayor riesgo hay de que desarrolle un trastorno".

En una reciente encuesta, el 60% de los adolescentes reconocían haber jugado alguna vez, en el último año, a alguna de estas apuestas, y es habitual que pasen entre 2 y 3 horas al día.

Aunque parece obvio que el dinero es un elemento clave para el juego, no es un criterio necesario para desarrollar problemas patológicos con el juego ni para diagnosticarlos. De hecho, muchos de los adolescentes jugadores en línea suelen empezar con páginas de juego gratuitas o de prácticas, que es, un potente licitador de la conducta de juego que facilita el desarrollo de conductas patológicas.

A los menores les resulta fácil engancharse a las apuestas deportivas 'online' por varios motivos. El primero de ellos, es el "refuerzo inmediato", esto es, la rápida recepción del premio. Y también, el hecho de que en los anuncios de juego online aparezcan "figuras referentes", como futbolistas como Neymar (en Betfair, compañía de apuestas en línea) o Cristiano Ronaldo (en Pokerstars, la compañía de póker 'online' más grande del mundo). Funcionan como atractivo que hace que a los menores les resulte más fácil engancharse.

- **Síntomas para el diagnóstico**

Se trata de síntomas muy concretos. Entre los mayores, está la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores, y estar siempre pensando en las apuestas o intentar recuperar el dinero perdido volviendo a jugar. Estas personas a menudo juegan cuando sienten desasosiego, por un sentimiento de culpabilidad o ansiedad.

También mienten para ocultar su grado de implicación. Cuentan con los demás para salir del paso ante su situación financiera, y ponen en peligro una relación importante (ya sea personal o laboral). Además, se muestran irritados cuando intentan reducir o abandonar el juego; y siempre que lo intentan lo hacen sin éxito.

En esta, como en el resto de adicciones, el papel de la familia es esencial. Además, la familia, como víctima de la conducta del jugador, también ha de pasar por un proceso de comprensión de esta enfermedad para poder entender el problema.

Una vez detectado el problema, hay que pedir ayuda. Bien en alguna asociación especializada o en los centros de atención primaria. Es importante realizar un diagnóstico y, sobre todo, que el enfermo acepte su situación.



En el caso de menores con problemas de juego, muchos tienen también otra problemática, como ansiedad social, trastorno por déficit de atención e hiperactividad, consumo de sustancias o problemas de conducta. La familia es fundamental. El tratamiento debe seguirlo tanto el paciente como la familia, limitándole el uso del móvil al menor, haciendo que lo utilice en espacios comunes y no encerrado en su habitación, y supervisando el historial web.

Prof. Alejandra Farneti y María José Barciocco

📖 FUENTE DE INFORMACIÓN:

<https://translate.google.com.ar/translate?hl=es&sl=en&u=https://time.com/5597258/gaming-disorder-icd-11-who/&prev=search&pto=aue>

https://retina.elpais.com/retina/2019/06/11/tendencias/1560253806_604555.html

<https://www.ifema.es/fitur/noticias/exp/ludopatia-y-juego-el-riesgo-de-internet-en-las-conductas-adict>

<https://www.medicalnewstoday.com/articles/322478>

<https://www.nobbot.com/personas/como-enfrentarse-a-la-ludopatia-en-internet/>

<https://www.elperiodico.com/es/sanidad/20181209/apuestas-deportivas-online-menores-ludopatas-adicciones-7189696>