



Caso clínico. Salud mental

Adicción a videojuegos: ¿realidad o ficción?

Patricia Morte Coscolín^a, Carmen Villanueva Rodríguez^b, M.^a Pilar Calvo Estopiñán^c,
Tamara Moliner Morón^a, Andrés Domingo Belanche^a, Ana Sancho Mensat^a

^aMIR-Pediatría. Hospital Universitario Miguel Servet. Zaragoza. España • ^bPediatra. CS Torrero-La Paz. Zaragoza. España • ^cPsiquiatra. Unidad de Salud Mental. CS Torrero-La Paz. Zaragoza. España.

Publicado en Internet:
31-marzo-2023

Patricia Morte Coscolín:
patrimorte4@gmail.com

INTRODUCCIÓN

La CIE-11 define el trastorno por uso de videojuegos como un patrón de comportamiento con control deficiente sobre el juego, priorizándolo sobre otros intereses y continuándolo pese a sus consecuencias negativas. Para el diagnóstico, debe provocar un deterioro significativo en la vida del paciente y durar mínimo 12 meses. Según la encuesta ESTUDES (2018), un 82,2% de adolescentes ha jugado alguna vez a videojuegos y se ha diagnosticado un trastorno al 6,1%.

RESUMEN DEL CASO

Paciente varón de 14 años que consulta por episodios de taquicardia, mareo y desorientación. Verbaliza sentimientos como “no sé dónde estoy”, “oigo voces, pero no las siento conmigo”. Durante los episodios es consciente de lo que ocurre, siente miedo y ocasionan gran angustia familiar.

En los 2 años previos había consultado por episodios de taquicardia, sensación de falta de aire, mareo, hormigueos y miedo a que pase algo. Ante sospecha de ansiedad, se propuso derivación a salud mental, que la madre rechazó.

Al investigar sus hábitos diarios, destaca que, desde el confinamiento por COVID-19, había comenzado un juego excesivo a la PlayStation, intensificándose en verano ante la ausencia de horario escolar y continuándolo al iniciar el curso. Refiere sentirse muy activo durante la noche, permaneciendo despierto hasta las 07:00 h. Niega problemas escolares, familiares o amistosos, pero menciona una ruptura sentimental que le ocasiona mayor nerviosismo.

Se explica la importancia de limitar los videojuegos y mejorar la higiene del sueño. A los seis meses ha evolucionado

favorablemente, sin nuevos episodios, habiendo mejorado su rendimiento escolar y deportivo.

COMENTARIOS Y CONCLUSIONES

La principal sospecha diagnóstica son episodios de desrealización, una alteración pasajera de la percepción del mundo exterior, que se presenta como extraño, con sensación de desconexión del entorno. Pueden sentir que viven un sueño, desconexión emocional, modificaciones de tiempo, objetos...

La desrealización puede deberse a una patología orgánica (epilepsia, migrañas, traumatismos), consumo o abstinencia de sustancias, trastornos del sueño, ansiedad, situaciones de estrés o maltrato, utilizándola como mecanismo de defensa. Debe realizarse diagnóstico diferencial con trastornos psicóticos, donde no distinguen lo que es real y lo que no, asociando delirios y alucinaciones.

Varios estudios demuestran una fuerte correlación entre el exceso de videojuegos y sentimientos de ansiedad, pánico, despersonalización y desrealización. Los campos electromagnéticos en iluminaciones fluorescentes y dispositivos electrónicos disminuyen la serotonina, noradrenalina y dopamina, y aumentan la adrenalina y el cortisol. Además, en este caso añadimos la ansiedad y el estrés de la competitividad por ganar, así como la disminución de horas de sueño.

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran la ausencia de conflicto de intereses en la redacción del presente artículo.

Cómo citar este artículo: Morte Coscolín P, Villanueva Rodríguez C, Calvo Estopiñán MP, Moliner Morón T, Domingo Belanche A, Sancho Mensat A. Adicción a videojuegos: ¿realidad o ficción? Rev Pediatr Aten Primaria Supl. 2023;(32):e295.