



**Universidad de Jaén**

Facultad de Trabajo Social

# ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN JÓVENES EN ESPAÑA DURANTE LOS ÚLTIMOS DIEZ AÑOS Y HERRAMIENTAS PARA SU DETECCIÓN DESDE EL TRABAJO SOCIAL

Autor: Alba María Valdivia Ramírez

**Grado en Trabajo Social**

Director: Rafael Martínez Nogueras

Departamento del director: Departamento de Ciencias de la Salud

Fecha: 27/06/2024



CREA

Este Trabajo Fin de Grado tiene una extensión de 9800 palabras, sin contar portada, índice, bibliografía ni posibles anexos.

## **RESUMEN/ABSTRACT:**

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se enfoca en analizar la evolución de las adicciones a los videojuegos en España durante los últimos diez años, con un énfasis particular en adolescentes y jóvenes. Este análisis se llevará a cabo mediante una revisión bibliográfica.

El objetivo principal es investigar la prevalencia e incidencia de la adicción a los videojuegos, así como las herramientas disponibles en España para detectar esta dependencia. Para ello, es esencial comprender los factores de riesgo y las posibles consecuencias asociadas. La importancia de este estudio se centra en la necesidad de mejorar el sistema de prevención y tratamiento a través de la creación de herramientas y estrategias multidisciplinarias, empleadas desde la profesión del Trabajo Social con la finalidad de abordar esta problemática mediante una intervención integral que minimice el impacto negativo que puede ocasionar esta adicción.

## **ABSTRACT:**

This Final Degree Project (TFG) focuses on analyzing the evolution of video game addictions in Spain during the last ten years, with a particular emphasis on adolescents and young people. This analysis will be carried out through a bibliographic review.

The main objective is to investigate the prevalence and incidence of video game addiction, as well as the tools available in Spain to detect this dependence. To do this, it is essential to understand the risk factors and the possible associated consequences. The importance of this study focuses on the need to improve the prevention and treatment system through the creation of multidisciplinary tools and strategies, used by the Social Work profession with the purpose of addressing this problem through a comprehensive intervention that minimizes the negative impact that this addiction can cause.

**PALABRAS CLAVE:** Salud mental, DSM-V, videojuegos, jóvenes, España, últimos diez años, adicción y dependencia.

## ÍNDICE:

<b>1. INTRODUCCIÓN:</b> .....	<b>4</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN:</b> .....	<b>6</b>
<b>3. OBJETIVOS:</b> .....	<b>7</b>
<b>3.1 Objetivo general:</b> .....	<b>7</b>
<b>3.2 Objetivos específicos:</b> .....	<b>7</b>
<b>4. MARCO TEÓRICO:</b> .....	<b>7</b>
<b>¿ QUÉ ES LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS?</b> .....	<b>7</b>
<b>CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN DE DIFERENCIACIÓN DE DEPENDENCIA A INTERNET :</b> .....	<b>8</b>
<b>¿TODOS LOS VIDEOJUEGOS SON IGUALES DE ADICTIVOS? ¿ QUÉ TIPOS DE VIDEOJUEGOS EXISTEN?</b> .....	<b>10</b>
<b>¿ DÓNDE SE RECOGE ESTA ADICCIÓN Y QUÉ HA SIGNIFICADO ?</b> .....	<b>11</b>
<b>¿QUÉ MOTIVACIONES EXISTEN PARA QUE SE PRODUZCA ESTA NECESIDAD?</b> .....	<b>13</b>
<b>5. METODOLOGÍA:</b> .....	<b>14</b>
<b>6. RESULTADOS:</b> .....	<b>17</b>
<b>→ Prevalencia e incidencia de la adicción en los jóvenes españoles en los últimos diez años:</b> .....	<b>17</b>
<b>→ Herramientas de detección disponibles en la actualidad para identificar este tipo de adicción:</b> .....	<b>18</b>
<b>→ Factores de riesgo y posibles consecuencias asociados a esta adicción:</b> .....	<b>22</b>
<b>→ Una mejora en el sistema de prevención, detección y tratamiento elaborado desde el Trabajo Social:</b> .....	<b>23</b>
<b>7. CONCLUSIONES:</b> .....	<b>26</b>
<b>8. REFERENCIAS:</b> .....	<b>27</b>

## 1. INTRODUCCIÓN:

En este trabajo abordaremos las adicciones en videojuegos en España centrándonos especialmente en adolescentes y jóvenes. Asimismo, analizaremos las consecuencias que puede tener este tipo de hábitos y en qué forma puede llegar a afectarles.

Podemos observar que el uso de Internet ha ido aumentando con el paso del tiempo, una parte considerable de estas personas que usan Internet es ocupada por jóvenes y adolescentes. (Durkee et al., 2012).

Incluso, diversos autores han puesto de relieve la preocupante realidad de la dependencia a los videojuegos, catalogándola como un problema clínico emergente que afecta principalmente a las generaciones más jóvenes. Esta problemática, que se inicia a menudo en edades tempranas, acarrea un sinnúmero de repercusiones negativas en la salud física y mental de los individuos. (Rial y García, 2020).

El uso excesivo a los videojuegos puede llegar a ser tan desmesurado que pueden llegar a presentar síntomas muy similares a otra que es adicta a una sustancia. (Tejeiro y Bersabé, 2002)

Entre las consecuencias más notables encontramos:

1. La disminución del sueño, un factor que afecta directamente al rendimiento académico, laboral y personal. (Rial y García- Couceiro, 2020).

2. Además, se observan con frecuencia trastornos obsesivo-compulsivos y de ansiedad, derivados de la incapacidad para controlar el impulso de jugar y la dependencia emocional que se genera hacia el videojuego. (Rial y García-Couceiro, 2020).

3. Por otro lado, la adicción a los videojuegos también se asocia a problemas de conducta, incluyendo un aumento de la agresividad, irritabilidad y aislamiento social. Estas dificultades en las relaciones interpersonales se traducen en una disminución de la conducta prosocial, es decir, la capacidad de comportarse de manera positiva y constructiva en beneficio de los demás. (Rial y García- Couceiro, 2020).

4. Por último, el inicio temprano del consumo, exigiendo así una atención urgente por parte de los diversos profesionales específicos.

Las investigaciones puestas en prácticas en España hasta la actualidad sobre el juego patológico son escasas (Rial y García-Couceiro, 2020).

La necesidad de videojuegos también denominadas como adicciones sin sustancia, ha ido adquiriendo de forma progresiva una gran complejidad debido al crecimiento de las mismas. (Rial y García-Couceiro, 2020).

La descripción según la Organización Mundial de la Salud (OMS) sobre el concepto adicción comenta que es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. Una persona que sufre dependencia es aquella que, aún sabiendo que el consumo de sustancias o la realización de conductas adictivas están causando problemas en su vida, es incapaz de dejar de consumirlas o de realizarlas

(Organización Mundial de la Salud [OMS], 1994)

Estas conductas adictivas también denominada como juego patológico, está llegando a preocupar a muchos investigadores teniendo la necesidad de tener que incluirla dentro del Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. Este preocupante auge ha conllevado a que el Plan Nacional sobre Drogas haya publicado un informe que pone de manifiesto la magnitud del problema. (Rial y García-Couceiro, 2020).

El estudio indica que el 77% de jóvenes juega a videojuegos donde el 84,5% son chicos y el 69,7% son chicas. Esta problemática es especialmente preocupante entre los jóvenes. Al desglosar los datos por sexo, se observa una clara disparidad de género: los varones presentan un número mucho mayor llegando a un 67,9% juegan a diario. Mientras que el sexo femenino obtiene un 44,8% que lo hacen todos los días. El dato más preocupante se encuentra entre los más jóvenes especialmente entre 15 y 19 años donde se obtiene una prevalencia de un 11,3% las mujeres y un 18,8% los hombres (Fad Juventud, 2023).

Los videojuegos en línea presentan una marcada predominancia masculina, con un 47,5% de usuarios hombres frente a un 15,7% de mujeres. En cambio, las mujeres, en términos relativos, muestran una preferencia por los juegos en solitario. Dejando así, entrever la clara disparidad de género (Fad Juventud, 2023).

Esta brecha significativa podría estar relacionada con la división tradicional de roles de género, donde los videojuegos se asocian con mayor frecuencia a actividades masculinas. (Rial y García, 2020).

En España, más concretamente en Andalucía, existe una asociación con el objetivo de rehabilitar a los afectados por la adicción al juego patológico denominada AGRAJER. (AGRAJER, 1991).

## **2. JUSTIFICACIÓN:**

La elección de la problemática de las adicciones sin sustancia, y en particular el patrón persistente del uso de los videojuegos, responde a su creciente relevancia como problema de salud pública tanto en España como en la Unión Europea (Rial y García-Couceiro, 2020).

En este contexto, la dependencia a los videojuegos representa un desafío que requiere una acción conjunta por parte de las instituciones públicas, las entidades educativas, las familias y las autoridades. Es fundamental implementar estrategias de prevención y tratamiento eficaces para minimizar el impacto negativo que esta problemática tiene en el bienestar de los adolescentes y la sociedad en su conjunto. (Rial y García, 2020).

Desde el ámbito del Trabajo Social, resulta crucial abordar esta problemática de manera integral, centrandó la atención tanto en el individuo como en su entorno. Además de la detección precoz de la adicción a los videojuegos en el ámbito escolar, familiar y social, así como la intervención oportuna, son elementos clave para prevenir el desarrollo de consecuencias graves y promover el bienestar de los adolescentes.

La detección precoz de este hábito, especialmente en casos de riesgo, se considera como una prioridad absoluta, constituyendo la base para una derivación e intervención oportunas. En este sentido, los programas de prevención de riesgos adquieren una importancia junto con la influencia y el apoyo de las instituciones públicas y políticas resultan indispensables. Asimismo, el establecimiento de políticas públicas destinadas a la sensibilización y la prevención resulta fundamental para reducir el uso problemático de los videojuegos. Estas políticas deben abarcar diversos ámbitos, incluyendo la educación, la salud, la familia y la comunidad.

En la actualidad ante la creciente prevalencia de la adicción a los videojuegos en adolescentes, resulta evidente la necesidad de contar con profesionales necesarios en este ámbito. Estos profesionales deben estar capacitados para desarrollar tratamientos y herramientas eficaces que permitan la detección precoz de esta necesidad tanto en los propios adolescentes como en su entorno familiar y social. Siendo por ello, la formación de estos un pilar fundamental para la resolución de dicho problema (Rial y García-Couceiro, 2020).

No obstante, en España, la implementación de programas de detección e intervención específicos para esta problemática especialmente en adolescentes presenta un panorama preocupante. A pesar de la creciente prevalencia de esta adicción, sólo siete comunidades autónomas cuentan con iniciativas de este tipo, lo que deja a la gran mayoría del territorio nacional sin acceso a estrategias de prevención, diagnóstico y tratamiento adecuado (Rial y García-Couceiro, 2020). En Andalucía tan solo existe un programa de detección e intervención denominado Federación Andaluza de Jugadores de Azar Rehabilitados (FAJER). Esta, es la unión entre diez asociaciones como son Acojer, Agrajer, Alujer, Alsubjer, Amalajer, Aonujer, Aplijer, Asejer, Indalajer y Jarca (FAJER, 2020).

Esta situación pone de manifiesto la necesidad urgente de ampliar la cobertura de estos programas a nivel nacional, garantizando el acceso equitativo a una atención especializada para todos los adolescentes que la requieran (Rial y García-Couceiro, 2020).

La importancia de estas intervenciones está garantizada ya que la finalidad de estos programas es la detección temprana para prevenir que la adicción se desarrolle o se agrave, minimizando su impacto negativo en el bienestar de los adolescentes. Además de que un diagnóstico preciso y un tratamiento individualizado son esenciales para lograr resultados positivos en la recuperación de los adolescentes afectados por la adicción a los videojuegos. Es por ello, que la Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria publicó en 2017 el denominado “Decálogo para buen uso de las Tecnologías de la información y la Comunicación” mediante esta publicación desarrollaba una herramienta dirigida a los padres y a los educadores con el objetivo de fomentar el uso racional de los videojuegos. (Rial y García, 2020).

### **3. OBJETIVOS:**

**3.1 Objetivo general:** Analizar la evolución de la adicción a los videojuegos en jóvenes en España y evaluar la eficacia de las herramientas llevadas a cabo desde el ámbito del Trabajo Social.

#### **3.2 Objetivos específicos:**

- Describir la prevalencia e incidencia de la adicción en los jóvenes españoles en los últimos diez años.
- Estudiar las herramientas de detección disponibles en la actualidad para identificar este tipo de adicción.
- Identificar los factores de riesgo y posibles consecuencias asociados a esta dependencia.
- Proponer una mejora en el sistema de prevención, detección y tratamiento elaborado desde el Trabajo Social.

### **4. MARCO TEÓRICO:**

#### **¿ QUÉ ES LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS?**

En el marco de esta revisión bibliográfica, es fundamental precisar el concepto del patrón persistente al uso de juegos para delimitar el alcance de la investigación. El concepto de acciones que ha sido anteriormente explicado. Por lo tanto, ¿qué es lo que se conoce como dependencia a los videojuegos?

Esta necesidad a los videojuegos, también conocida como un trastorno por uso de videojuegos (TUV), se caracteriza por un patrón de uso excesivo y persistente de videojuegos que interfiere significativamente en la vida personal, familiar, académica, laboral o de otro tipo del individuo. Normalmente este uso es de manera grupal. Las personas con adicciones a

videojuegos son considerados como non substance-related disorders (trastornos no relacionados con sustancias) (Carbonell, 2014).

No obstante, las conductas de videojuegos se activan de forma muy similar a cómo se activan las adicciones con sustancias (Carbonell, 2014).

Griffiths (2010 como se citó en Carbonell, 2014) destaca como uno de los autores más reconocidos en el campo de la adicción al juego y a las tecnológicas. Sus contribuciones han sido fundamentales para comprender y abordar estos fenómenos en la sociedad contemporánea. Sus investigaciones y publicaciones han generado un impacto significativo en la comunidad académica y en la formulación de políticas relacionadas con el uso problemático de los juegos y la tecnología. Griffiths (2010 como se citó en Carbonell, 2014) ha sido un pionero en la identificación y descripción de los comportamientos adictivos relacionados con el juego en línea y ha contribuido en gran medida a aumentar la conciencia sobre los riesgos asociados con el uso excesivo de la tecnología. Su trabajo ha sido ampliamente citado y ha influido en la dirección de la investigación y las intervenciones destinadas a abordar estas problemáticas emergentes en la sociedad moderna (Carbonell, 2014).

## **CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN DE DIFERENCIACIÓN DE DEPENDENCIA A INTERNET :**

Según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) establece que para considerar la adicción a los videojuegos, es necesario cumplir al menos cinco de los nueve síntomas durante un período mínimo de doce meses. Por lo tanto, si no se cumplen estos criterios sería denominado como un uso excesivo (Carbonell, 2014). Los síntomas que se establecen son los siguientes: (Díaz Y Ávila 2016)

**1.Preocupación por los videojuegos en línea:** El individuo piensa constantemente en sesiones de juego anteriores o anticipa la próxima; jugar en línea se convierte en la actividad principal de su vida diaria.

**2.Síntomas de abstinencia cuando no se puede jugar en línea:** Estos síntomas suelen manifestarse como irritabilidad, ansiedad o tristeza, sin presencia de síntomas físicos o de abstinencia farmacológica.

**3.Tolerancia:** Necesidad de incrementar el tiempo dedicado a los videojuegos en línea para obtener el mismo nivel de satisfacción.

**4.Intentos fallidos de controlar el tiempo de juego:** Repetidos esfuerzos infructuosos para reducir o detener la participación en juegos en línea.

**5.Pérdida de interés en actividades previas:** Abandono o disminución significativa del interés en otros pasatiempos y entretenimientos debido al juego en línea.

**6. Juego excesivo a pesar de problemas psicosociales:** Continuar jugando en línea en exceso a pesar de conocer los problemas psicológicos y sociales que esto causa o agrava.

**7. Engañar sobre el tiempo de juego:** Mentir a familiares, terapeutas u otros acerca de la cantidad de tiempo dedicada a jugar en línea.

**8. Uso de videojuegos para escapar o aliviar emociones negativas:** Jugar en línea para evitar o mitigar estados de ánimo negativos, como sentimientos de desesperanza, culpa o ansiedad.

**9. Deterioro de relaciones y oportunidades debido al juego:** Comprometer o perder relaciones significativas, empleos u oportunidades educativas o laborales por la participación excesiva en juegos en línea.

Es importante destacar que, si bien el DSM-5 establece estos criterios, otros autores como Charlton y Danforth (2007) y Wood, Griffiths y Parke (2007) proponen indicadores adicionales para diferenciar la dependencia del uso excesivo. Uno de estos indicadores es el tiempo dedicado a jugar. Sin embargo, este factor por sí solo no es suficiente para determinar el trastorno por uso de juegos.

En cambio, según Griffiths (2010 como se citó en Sánchez-Carbonell et al., 2008) proponen considerar las consecuencias negativas que el juego tiene en la vida de la persona, evaluando su impacto en todos los ámbitos.

Por último, un tercer indicador clave es la dependencia psicológica, que se caracteriza por la presencia de deseo irrefrenable de jugar, preocupación constante por los videojuegos, generando cambios en el estado de ánimo y la incapacidad para controlar el tiempo de juego. Este criterio, presente en todas las adicciones, debe evaluarse en su intensidad para determinar la gravedad del problema (Carbonell, 2014).

Según Griffiths (2010 como se citó en Carbonell, 2014) sugiere que el uso excesivo de juegos se caracteriza por una cantidad de tiempo a ello y si excede las recomendaciones de salud pública o interfiere significativamente con las responsabilidades laborales, académicas o personales.

No obstante, Según Griffiths (2010 como se citó en Carbonell, 2014) expone que existe la posibilidad de que los jugadores lleven a cabo muchas horas a la semana llegando a ser excesivo. Sin embargo, no todos los jugadores que ejercen un uso excesivo son adictos.

## **¿TODOS LOS VIDEOJUEGOS SON IGUALES DE ADICTIVOS? ¿ QUÉ TIPOS DE VIDEOJUEGOS EXISTEN?**

La amplia gama de temáticas en los juegos podría llevar a la falsa percepción de que solo existe un tipo de videojuego, pero la realidad es que se distinguen dos categorías principales con efectos diferenciados en la adicción. Por un lado nos encontraríamos ante los videojuegos tradicionales y por otro ante los videojuegos en línea o más actuales (Carbonell, 2014).

1. Los videojuegos en línea también denominados como Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) son más actuales y representan una forma de entretenimiento relativamente reciente que ha ganado gran popularidad en los últimos años, un aspecto característico es que la participación en estos juegos implican interacciones sociales y frecuentemente, el juego en equipo. (Carbonell, 2014).

Asimismo este tipo, han revolucionado la industria del entretenimiento, ofreciendo una experiencia de juego única que va más allá del simple entretenimiento individual. Estos, se caracterizan por su naturaleza inmersiva y social, donde miles de jugadores de todo el mundo pueden interactuar simultáneamente en un universo virtual compartido, donde los jugadores tienen la libertad de crear un avatar o personaje personalizado que los represente dentro del mundo virtual. Este personaje no solo es una representación visual del jugador, sino que también posee características únicas que evolucionan a medida que se avanza en el juego que se conseguirá mediante la lucha con otros personajes o realizando diversas aventuras o misiones. A través de esta interacción, los jugadores pueden formar clanes o grupos con objetivos comunes, lo que facilita el progreso dentro del juego. Los clanes suelen establecer normas y roles específicos para sus miembros, fomentando el trabajo en equipo y la colaboración estratégica (Carbonell, 2014).

Los videojuegos en línea, representan una evolución significativa en el panorama del entretenimiento digital. Si bien comparten algunas características con los tradicionales, los MMORPG se distinguen por su naturaleza inmersiva, abierta y social, lo que los convierte en una experiencia de juego única y atractiva (Carbonell, 2014).

Esta libertad de acción permite a los jugadores crear su propia historia y vivir experiencias únicas, lo que aumenta considerablemente el valor de rejugabilidad de estos juegos (Carbonell, 2014).

Por último, en los MMORPG no hay control externo de estímulos por lo tanto, los Massively Multiplayer Online Role-Playing Games están disponibles las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana, lo que permite a los jugadores acceder a ellos desde cualquier lugar y en cualquier momento. Esta disponibilidad ininterrumpida, junto con la naturaleza social de estos juegos puede generar un mayor riesgo de dependencia en los MMORPG. La falta de límites claros y la constante búsqueda de recompensas pueden llevar a algunos jugadores a dedicar una cantidad excesiva de tiempo al juego, descuidando otras áreas importantes de su vida (Carbonell, 2014).

2. En los videojuegos tradicionales en los que se juegan normalmente solos contra la máquina de la consola o bien contra un ordenador. Asimismo, los juegos tradicionales suelen tener un desarrollo argumental lineal y un final definido (Carbonell, 2014).

### **¿ DÓNDE SE RECOGE ESTA ADICCIÓN Y QUÉ HA SIGNIFICADO ?**

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, Quinta Edición (DSM-5), publicado por la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (APA) en 2013, que reconoce la necesidad irresistible y persistente de jugar a los videojuegos como un trastorno mental y la incluye en la sección III en específico en Trastornos relacionados con sustancias y adicciones no relacionadas con sustancia (Jáuregui-Lobera, 2012).

El Diagnostic and statistical manual of mental disorders-5 define que la dependencia a los juegos, también conocida como trastorno por uso de videojuegos (TUV), como un patrón persistente y recurrente de comportamiento de estos mismos conllevan consecuencias negativas significativas en la vida de una persona (Jáuregui-Lobera, 2012).

Por lo tanto, el punto esencial que se encuentra en el Diagnostic and statistical manual of mental disorders-5 es que tiene en cuenta la habituación de los juegos pero no tiene en cuenta el surgimiento de una necesidad de Internet (Carbonell, 2014).

Según O'Brien (2013, como se citó en Carbonell, 2014) la inclusión del trastorno por uso de videojuegos (TUV) en la sección III del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, Quinta Edición (DSM-5) en 2013 marcó un hito importante en el reconocimiento de este tipo de necesidad como un problema de salud mental legítimo.

Según O'Brien.... Esta decisión ha generado un debate significativo sobre la naturaleza de las adicciones y la necesidad de ampliar el enfoque del DSM-5 para incluir otras dependencias conductuales.

Según O'Brien...., presidente del grupo de trabajo de los trastornos por consumo de sustancias del DSM-5, ha expresado su apoyo a la inclusión del TUV en el manual.

Tal como expone O'Brien (2013, como se citó en Carbonell, 2014) considera que esta decisión abre las puertas a la discusión y el reconocimiento de otras formas de adicción conductual que no se basan en sustancias, como la habituación al trabajo, al juego o la necesidad de Internet .

Según Petry y O'Brien (2013, como se citó en Carbonell, 2014):

- Aumento del reconocimiento: Ha contribuido a aumentar el reconocimiento y la comprensión de las adicciones conductuales como problemas de salud mental legítimos.
- Estimulación de la investigación: Ha estimulado la investigación sobre las adicciones conductuales, lo que ha llevado a una mejor comprensión de sus causas, síntomas y tratamientos.

- Desarrollo de nuevos tratamientos: Ha impulsado el desarrollo de nuevos tratamientos para las adicciones conductuales, incluyendo terapias cognitivo-conductuales, intervenciones basadas en la atención plena y enfoques basados en la reducción del daño.

Según Petry y O'Brien (2013, como se citó en Carbonell, 2014): Sin embargo, la inclusión del TUV en el DSM-5 también ha presentado algunos desafíos:

- Definición precisa: Existe un debate en curso sobre la definición precisa de las dependencias conductuales y los criterios para su diagnóstico.
- Estigma: Los hábitos conductuales aún están asociados con un estigma significativo, lo que puede dificultar que las personas que los padecen busquen ayuda.
- Falta de recursos: Hay una falta de recursos para el tratamiento de las necesidades conductuales, lo que puede dificultar que las personas que los necesitan obtengan la ayuda adecuada.

A pesar de estos desafíos, la inclusión del TUV en el DSM-5 ha sido un paso importante hacia un mayor reconocimiento y comprensión de las adicciones conductuales.

### **¿CÓMO SURGIÓ ESTE ESTABLECIMIENTO EN DICHO MANUAL?**

A mediados de la década de 1990, comenzaron a surgir las primeras propuestas para incluir estas conductas en los manuales de diagnóstico psiquiátrico. En 1995, Ivan K. Goldberg publicó un artículo titulado "¿Adicción a la red? Un debate crítico", donde argumentaba que la necesidad patológica de Internet podría considerarse un nuevo trastorno mental (Jáuregui-Lobera, 2012).

Un año más tarde, en 1996, el Dr. Kimberly Young presentó un informe titulado "Adicción a Internet: el surgimiento de un nuevo trastorno" en la reunión anual de la Asociación Americana de Psicología (APA). En este informe, Young describió los síntomas y las consecuencias de la adicción a Internet, y proponía criterios diagnósticos para este nuevo trastorno (Jáuregui-Lobera, 2012).

Las ideas de Goldberg y Young fueron las pioneras para conseguir el reconocimiento de que esta habituación a Internet como un problema de salud mental. Sin embargo, no fue hasta la publicación del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, Quinta Edición (DSM-5) en 2013 que se incluyó en específico oficialmente como un trastorno mental (Jáuregui-Lobera, 2012).

En el año 2000 se publicó DSM-IV-TR que sería reemplazado por esta quinta edición en el año 2013 en la cual se experimentarían nuevas clasificaciones de sujeciones (Jáuregui-Lobera, 2012).

Desde las publicaciones de estos autores, el tema ha sido objeto de análisis tanto en los medios de comunicación como en la literatura científica. Este interés creciente ha sido en gran parte motivado por la investigación de Griffiths (1995 como se citó en Carbonell, 2014), introdujo el concepto de "adicciones tecnológicas". Dejando entrever se ha la necesidad un

aumento en la creación de programas y estrategias de intervención para abordar este tipo de problema. Investigadores de diferentes disciplinas continúan explorando las causas y consecuencias del uso excesivo de las tecnologías, así como las mejores prácticas para su prevención y tratamiento ( Carbonell et al., 2009).

### **¿QUÉ MOTIVACIONES EXISTEN PARA QUE SE PRODUZCA ESTA NECESIDAD?**

Diversos investigadores han examinado las motivaciones de los jugadores de Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG). Según Griffiths (2010 como se citó en Carbonell, 2014), una parte significativa de estos jugadores utiliza los juegos como una forma de aliviar el estrés. Sin embargo, la motivación principal es de naturaleza social, ya que muchos jugadores establecen amistades a través del juego o participan en estas actividades junto con familiares y amigos. Estos estudios destacan la importancia de los aspectos sociales en la participación en MMORPG, subrayando que las interacciones y conexiones personales son factores clave que impulsan la dedicación a estos juegos (Carbonell, 2014).

Es por ello que, en 2012, el autor Fuster junto a otros investigadores, identificaron cuatro motivaciones principales por las cuales los jugadores, especialmente aquellos que se entretienen en línea, se dedican a los juegos (Carbonell, 2014). Estas motivaciones son las siguientes:

1. En el caso de la socialización, se destaca que la interacción con otros jugadores y la formación de nuevas amistades constituyen una motivación fundamental. Los juegos en línea facilitan esta conexión social al proporcionar plataformas donde estos pueden comunicarse, colaborar y establecer relaciones interpersonales. Estas interacciones no solo enriquecen la experiencia de este entretenimiento, sino que también pueden extenderse más allá del entorno virtual, fomentando comunidades y redes sociales significativas.(Carbonell, 2014).

2. En segundo lugar, se encuentra la exploración, donde la principal motivación es el interés por descubrir y comprender cada uno de los componentes del entorno virtual. Estas personas se sienten atraídas por participar activamente en la temática de dicho pasatiempo y se esfuerzan por completar todas las aventuras o misiones que este ofrece. Esta motivación implica un deseo profundo de investigar y experimentar todos los aspectos de recreamiento, desde los más evidentes hasta los más ocultos, lo que enriquece la experiencia del jugador y aumenta su inmersión en el mundo virtual (Carbonell, 2014).

3. En penúltimo lugar se encuentra la motivación del logro. Aquí, los jugadores buscan obtener prestigio, liderazgo y, sobre todo, dominar sobre otros. Esta motivación es una de las más importantes e influyentes, ya que tiene un impacto significativo en los estados de ánimo de estos, de manera tanto favorable como desfavorable. La búsqueda de reconocimiento y éxito dentro del juego proporciona a estas personas un sentido de valor y relevancia, incentivando su participación y compromiso continuos (Carbonell, 2014).

4. En último lugar se encuentra la motivación de disociación. Este término se refiere al interés de los jugadores por evadirse de la realidad y llegar a sentirse identificados con un avatar virtual creado por ellos mismos. A través de la disociación, las personas que juegan pueden experimentar una desconexión temporal de sus vidas cotidianas, permitiéndoles adoptar nuevas identidades y vivir experiencias alternativas en el entorno virtual. Esta motivación no solo proporciona un escape del estrés y las preocupaciones diarias, sino que también ofrece una oportunidad para la autoexploración y la expresión creativa dentro del mundo del juego (Carbonell, 2014).

Presentadas estas motivaciones, Fuster y otros investigadores, en el mismo año, propusieron una relación teórica entre las motivaciones mencionadas. Por una parte, identificaron las motivaciones del juego adaptado, que incluyen la socialización y la exploración. Estas motivaciones se consideran adaptadas porque fomentan interacciones positivas y un compromiso saludable con el entorno virtual. Por otro lado, definieron las motivaciones del juego desadaptado, que comprenden el logro y la disociación. Estas motivaciones se consideran desadaptadas debido a que pueden llevar a un comportamiento competitivo excesivo o a una desconexión significativa de la realidad, afectando potencialmente el bienestar del jugador de manera negativa (Carbonell, 2014).

## **5. METODOLOGÍA:**

En esta revisión bibliográfica se utilizarán fuentes secundarias que incluyen libros de texto, páginas web, artículos de revista, informes de investigación, tesis doctorales e informes de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales, algunos de ellos en inglés. La elección de estas fuentes se fundamenta en dos razones principales:

En primer lugar, las fuentes secundarias proporcionan una perspectiva amplia y consolidada sobre el tema de estudio, permitiendo el acceso a análisis y datos ya interpretados por expertos en la materia.

En segundo lugar, la diversidad de fuentes asegura una visión comprensiva y equilibrada, enriqueciendo la calidad del análisis al incorporar diferentes enfoques y puntos de vista. Este enfoque metodológico garantiza una revisión exhaustiva y bien sustentada, basada en la información más relevante y actualizada disponible en múltiples formatos y lenguajes.

Esto resulta crucial para comprender la complejidad de la adicción a los videojuegos y las herramientas disponibles para su detección desde la perspectiva del Trabajo Social. Las bases de datos de donde se han obtenido estos datos incluyen plataformas y organismos reconocidos como Dialnet, Web of Science, el Ministerio de Sanidad, Google Scholar, la Organización Mundial de la Salud, la Asociación APPARAT y science direct

La investigación sobre este hábito hacia los juegos se ha llevado a cabo durante la elaboración del presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), abarcando el periodo de febrero a junio.

El diseño metodológico se centra en el análisis documental, mediante la búsqueda, selección y revisión exhaustiva de información de las diversas bases de datos mencionadas anteriormente. En consecuencia, este trabajo sigue una estructura de revisión bibliográfica. Dado que se trata de una revisión bibliográfica, se ha utilizado un enfoque cualitativo, puesto que permite una interpretación profunda y contextualizada de los datos recopilados, facilitando la comprensión de fenómenos complejos como la adicción a los videojuegos. Asimismo, el método cualitativo nos ha permitido explorar en profundidad aspectos subjetivos, experiencias y perspectivas que no siempre pueden ser observados desde el método cuantitativo valorando la diversidad de perspectivas e ideas expuestas por los diversos autores.

Para la obtención de información en las distintas bases de datos, se han empleado palabras clave específicas. Las palabras clave utilizadas en este trabajo son: salud mental, DSM-V, videojuegos, jóvenes, España, últimos diez años, adicción y dependencia.

Los criterios de selección de las bases de datos y fuentes han sido establecidos de manera rigurosa y selectiva, y se pueden clasificar en las siguientes categorías:

- Estudios que investigan la prevalencia o las características de la adicción a videojuegos en adolescentes españoles.
- Estudios que desarrollan o evalúan herramientas para la detección de la adicción a videojuegos en adolescentes desde el ámbito del Trabajo Social.
- Estudios publicados en revistas científicas revisadas por pares o informes de organizaciones con un reconocido rigor científico.
- Estudios que cumplen con los criterios éticos de investigación.

Estas pautas aseguran que las bases de datos seleccionadas aporten datos y análisis relevantes y fiables, lo que permite una comprensión profunda y bien fundamentada del fenómeno de la adicción a los videojuegos y de las estrategias para su abordaje desde el Trabajo Social.

Las limitaciones que pueden surgir en esta investigación son diversas y se pueden destacar las siguientes:

**- Limitaciones del investigador:**

Una de las principales limitaciones es la falta de estudios previos sobre el tema a investigar. La escasez o la reducida cantidad de investigaciones anteriores sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes españoles dificulta la contextualización del estudio y la comparación con hallazgos previos. Esta carencia de antecedentes puede obstaculizar la comprensión integral del fenómeno y la elaboración de un marco teórico robusto.

### **- Limitaciones al ser una enfermedad emergente:**

La adicción a los videojuegos es un fenómeno relativamente nuevo que ha visto un notable incremento en su incidencia y prevalencia en los últimos años, lo que complica su control y tratamiento.

### **- Limitaciones en el acceso a datos:**

El acceso a datos confiables y actualizados sobre la adicción a los videojuegos también representa un desafío significativo. Debido a que esta área de estudio no ha sido ampliamente explorada, existe una limitada disponibilidad de información. Esta limitación afecta la representatividad de la muestra y dificulta la generalización de los resultados obtenidos. Además, la escasez de datos puede impedir un análisis exhaustivo y preciso del problema.

### **- Restricciones institucionales:**

Otra limitación importante es la reticencia de algunas instituciones a compartir datos sobre la prevalencia y evolución de la adicción a los videojuegos. Las restricciones en el acceso a información completa y precisa por parte de estas instituciones dificultan la obtención de un panorama detallado y veraz sobre esta adicción. La falta de colaboración institucional puede limitar la profundidad y la amplitud del estudio, afectando su capacidad para ofrecer recomendaciones fundamentadas.

Estas limitaciones, aunque poco significativas, subrayan la necesidad de continuar investigando y promoviendo la colaboración entre investigadores e instituciones para mejorar la comprensión y abordaje de la adicción a los videojuegos en adolescentes.

### **- Por último, observamos limitaciones que se dan en la metodología:**

La investigación sobre la adicción a los videojuegos ha avanzado significativamente en los últimos años, proporcionando información valiosa sobre la naturaleza, los factores de riesgo y las consecuencias de este problema.

Sin embargo, es importante reconocer que existen algunas limitaciones metodológicas que deben considerarse al interpretar los resultados de estos estudios.

Uno de los principales desafíos en el estudio de la adicción a los videojuegos es la escasez de estudios longitudinales.

Los estudios longitudinales permiten seguir a los participantes a lo largo del tiempo, lo que posibilita observar cómo evoluciona la adicción a los videojuegos y sus posibles efectos a largo plazo.

La ausencia de estudios longitudinales impide:

- **Comprender la trayectoria de la adicción:** No se puede determinar con precisión cómo se desarrolla y progresa la necesidad a los videojuegos a lo largo del tiempo.
- **Identificar factores predictivos:** Es difícil identificar qué factores de riesgo aumentan o disminuyen la probabilidad de desarrollar una habituación a los videojuegos a largo plazo.
- **Evaluar la eficacia de los tratamientos:** Resulta complicado evaluar la efectividad a largo plazo de los tratamientos para la adicción a los videojuegos, ya que no se puede hacer un seguimiento de los participantes durante un período extenso.

El impacto de las limitaciones en la investigación:

A pesar de las limitaciones mencionadas, se considera que su impacto en la investigación es relativamente bajo. La implementación de estrategias exhaustivas de búsqueda de información, la cuidadosa selección de bases de datos confiables y el empleo de metodologías rigurosas permiten minimizar el sesgo y garantizar la obtención de resultados válidos.

## **6. RESULTADOS:**

### **→ Prevalencia e incidencia de la adicción en los jóvenes españoles en los últimos diez años:**

Para comenzar, se han llevado a cabo diversas investigaciones sobre este tema, revelando que más del 70% de los jóvenes entre seis y veinticuatro años han jugado a videojuegos al menos una vez. Asimismo, se ha determinado que entre el 9% y el 23% de los jóvenes en España juegan diariamente, con un incremento en el número de jugadores y el tiempo dedicado durante los fines de semana, alcanzando una media de 5,16 horas semanales. Este uso intensivo está asociado con un bajo rendimiento escolar, trastornos de ansiedad, depresión y baja autoestima, afectando entre el 2% y el 10% de los jugadores (Lloret et al., 2018).

En estudios recientes, se han identificado diversas manifestaciones clínicas que indican un inicio cada vez más temprano en el uso de los juegos, lo que tiene implicaciones negativas significativas. La evidencia sugiere que cuanto antes una persona comience a realizarlo, mayor será la probabilidad de que continúe esta actividad durante más tiempo en edades posteriores. Este fenómeno no solo incrementa el tiempo dedicado a los videojuegos, sino que también repercute negativamente en el uso del tiempo libre, desplazando otras actividades recreativas y educativas (Sandoval-Obando, 2020).

Junto a ello, el inicio temprano en el uso de videojuegos está asociado con un mayor riesgo de desarrollar comportamientos problemáticos. Entre estos, se destacan el incremento en la frecuencia de conductas de riesgo, tales como el aislamiento social, el sedentarismo y el desarrollo de hábitos poco saludables (Sandoval-Obando, 2020).

A pesar de la limitada evidencia científica sobre la dependencia a los videojuegos, este tipo de patrón persistente se encuentra asociado con los Comportamientos Adictivos a Internet (CAI), junto a otras necesidades que afectan diversas esferas de la vida de niños y adolescentes. Este trastorno se ha incrementado notablemente con la llegada de la pandemia de COVID-19, que implicó períodos prolongados de aislamiento (Salmerón, 2023).

La mayoría de los estudios realizados en los últimos años se han centrado en analizar conductas que generan necesidad de manera general. Estos estudios tienden a agrupar las conductas persistentes sin prestar atención a las particularidades y diferencias específicas de cada una. Esta falta de diferenciación y análisis detallado dificulta la obtención de comparaciones precisas y conclusiones fiables (Salmerón, 2023).

En el año 2017, se realizó una revisión sistemática que reveló una prevalencia de dependencia a Internet entre los jóvenes, fluctuando entre el 0.7% y el 20%. Asimismo, se observó que el 31.6% de los jóvenes pasan más de cinco horas diarias conectados a Internet, independientemente del día de la semana. Sin embargo, el uso de Internet varía según el sexo. Mientras que las mujeres tienden a dedicar más horas a las redes sociales en general, los hombres invierten más tiempo en el uso de videojuegos (Salmerón, 2023).

Según estudios recientes, un porcentaje significativo de padres no establece normas claras sobre el uso de videojuegos por parte de sus hijos. En concreto, solo el 29.1% de los padres implementa reglas específicas sobre el uso de la tecnología. Además, solo el 24% fija un límite de horas de uso y apenas el 13.2% restringe el acceso a ciertos contenidos.

Esta falta de regulación por parte de los padres puede tener consecuencias significativas. Se estima que el 33% de los adolescentes podría estar desarrollando un uso problemático de Internet. A medida que los jóvenes avanzan en edad, especialmente en los cursos de tercero y cuarto de la ESO, se observa una mayor diferencia en los porcentajes de uso problemático entre chicos y chicas, siendo más prevalente entre las chicas. Esta tendencia sugiere que, a medida que crecen, las adolescentes están más inclinadas a desarrollar comportamientos problemáticos relacionados con el uso de Internet (Salmerón, 2023).

En el caso específico de los videojuegos, la prevalencia de uso problemático entre los jóvenes españoles varía entre el 1.7% y el 10%. Dentro de este grupo, los chicos presentan una mayor tasa de prevalencia con un 6.8%, mientras que entre las chicas la tasa es del 1.3% (Salmerón, 2023).

### **→ Herramientas de detección disponibles en la actualidad para identificar este tipo de adicción:**

El creciente uso de videojuegos en España, particularmente entre la población joven, ha suscitado una serie de preocupaciones relacionadas con el potencial desarrollo de adicción a estos juegos.

Ante esta realidad, surge la inevitable necesidad de dotar a los profesionales, especialmente a la comunidad científica española con herramientas válidas y confiables para la detección temprana y precisa de esta habituación a los videojuegos (Rial y García-Couceiro, 2020).

En España se dispone de varios instrumentos diagnósticos del uso problemático de videojuegos. Las herramientas que se han identificado son las siguientes:

- El Problem Video Game Playing Questionnaire (PVP), diseñado según los criterios de adicción a sustancias del DSM-IV.
- El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV).
- Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) (Chamarro et al., 2014).

En este contexto, la obra de Rial y García-Couceiro en el año 2020 aportan una valiosa contribución al ofrecer una revisión de los test existentes para la detección de la adicción a videojuegos en España.

Los autores destacan la importancia de seleccionar aquellos test que cuentan con mayor evidencia científica en nuestro entorno, garantizando así la precisión y confiabilidad de la evaluación (Rial y García, 2020).

- Para comenzar, iniciaremos describiendo en qué consiste, cuál es la naturaleza y objetivos **del test de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)**: El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) es un instrumento diseñado para evaluar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles.

La metodología de dicho test consta de diecisiete ítems que exploran diferentes aspectos relacionados con el uso de videojuegos, incluyendo: La preocupación, negación, aumento de la tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de jugar. (Chamarro et al., 2014).

Asimismo, este test se compone de una estructura diferenciada en dos factores:

1. Dependencia psicológica y uso para la evasión. Este factor evalúa la dependencia emocional y psicológica del juego, así como su uso como mecanismo para escapar de problemas o emociones negativas.
2. Consecuencias negativas del uso de videojuegos. Este factor evalúa las consecuencias negativas del juego en diferentes áreas de la vida del adolescente, como el rendimiento académico, las relaciones sociales o la salud física.

Realizado ya el test se ofrecen distintos puntos de corte de la escala que determinan la situación en la que se encuentra el joven. El CERV se califica mediante la suma de las puntuaciones de los diecisiete ítems. Se ofrecen puntos de corte para clasificar a los adolescentes en tres categorías:

- **Sin problemas en el uso de videojuegos (SP)**: Puntuaciones bajas en el CERV.

- **Problemas potenciales en el uso de videojuegos (PP):** Puntuaciones intermedias en el CERV.

- **Problemas severos en el uso de videojuegos (PS):** Puntuaciones altas en el CERV.

De estos resultados se obtiene información de la que se puede observar una mayor prevalencia entre varones. Además, el uso problemático de estos juegos se lleva a cabo por los más jóvenes (Chamarro et al., 2014).

- Seguidamente nos encontraremos con el **Cuestionario Problem Video Game Playing (PVP)** es una herramienta de evaluación diseñada para identificar la presencia de juego problemático o adicción a los videojuegos, siguiendo los criterios establecidos por el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, Cuarta Edición (DSM-IV), para la dependencia del juego patológico (Tejeiro et al., 2016, p.9-13)

Este cuestionario se caracteriza por su diseño breve y sencillo de aplicar, lo que lo convierte en un instrumento práctico para evaluar la presencia el uso excesivo de los videojuegos en diversos contextos, incluyendo investigaciones, entornos clínicos y educativos (Tejeiro et al., 2016, p.9-13)

El Cuestionario PVP está compuesto por nueve ítems, cada una de las cuales se responde con un simple "sí" o "no". Las preguntas se centran en diversos aspectos del comportamiento de juego, incluyendo la frecuencia e intensidad del juego, la interferencia del juego en las actividades diarias, la pérdida de control sobre el juego y la experiencia de síntomas de abstinencia cuando se deja de jugar (Tejeiro y Gómez, 2020).

La puntuación total del Cuestionario PVP se obtiene sumando las respuestas afirmativas de las nueve preguntas. Las puntuaciones más altas indican un mayor riesgo de juego problemático o adicción a los videojuegos (Tejeiro y Gómez, 2020).

Este cuestionario surge ante la falta de un instrumento que midiera de forma objetiva estas conductas (Tejeiro y Gómez, 2020, p.147-156).

Para el desarrollo de este cuestionario que conocemos en la actualidad, comenzó aplicándose a doscientos veintitrés adolescentes pertenecientes a los institutos de Cádiz y de Granada. Tras su aplicación se buscaba detectar los posibles problemas asociados al uso excesivo de los videojuegos. Tras su éxito, se le daría validación diez años más tarde este llegó a ser tan importante que se ha instaurado en nueve países (Tejeiro y Gómez, 2020, p.147-156).

- Por último, **la Escala de Adicción a los Videojuegos para Adolescentes (GASA)** fue creada en el año 2009 por Lemmens y varios colaboradores que desarrollaron la Escala de Adicción al Juego para Adolescentes (Game Addiction Scale for Adolescents [GASA]). Esta escala fue diseñada específicamente para evaluar el grado de dependencia a los videojuegos

en la población adolescente, proporcionando un instrumento estandarizado y validado para identificar patrones de juego problemáticos (Lloret et al., 2018, p.350-358)

La Escala de Adicción a los Videojuegos para Adolescentes (GASA) es un instrumento de evaluación diseñado para identificar la presencia de adicción a los videojuegos en adolescentes. Este cuestionario está compuesto por siete ítems de tipo Likert, cada uno con cinco opciones de respuesta que van desde "Nunca" (puntuación 0) hasta "Muy a menudo" (puntuación 4) (Scott et al., 2015).

Cada ítem evalúa un criterio específico relacionado con la adicción a los videojuegos, incluyendo:

- **Saliencia:** Importancia de los videojuegos en la vida del adolescente.
- **Tolerancia:** Necesidad de jugar cada vez más tiempo para sentir el mismo placer.
- **Emoción:** Incapacidad para controlar los sentimientos negativos sin jugar.
- **Abstinencia:** Síntomas negativos que aparecen cuando se deja de jugar.
- **Recaídas:** Dificultad para mantener el control sobre el juego después de haber intentado dejarlo.
- **Conflictividad:** Problemas con familiares y amigos debido al juego.
- **Problemas:** Áreas de la vida que se ven afectadas negativamente por el juego.

La puntuación total del GASA se obtiene sumando las puntuaciones de cada ítem. Una puntuación inferior a 4 indica que el adolescente no presenta un patrón de juego problemático. Sin embargo, una puntuación igual o superior a 4 sugiere que el adolescente podría estar desarrollando un hábito a los juegos (Scott et al., 2015).

En consecuencia, la Escala de Adicción a los Videojuegos (Gaming Addiction Scale) es un instrumento ampliamente empleado para evaluar los síntomas relacionados con la adicción a los juegos. Esta herramienta mide diversos criterios diagnósticos, tales como la anticipación, la tolerancia, el síndrome de abstinencia y la pérdida de control (Lloret et al., 2017).

Para el desarrollo del cuestionario GASA se realizaron dos estudios de manera independiente. La Escala de Adicción a los Videojuegos (GASA) se desarrolló a través de dos estudios independientes que involucraron a una muestra total de mil veintidós participantes (Lloret et al., 2017).

- **Estudio 1:** Este estudio incluyó a 466 adolescentes con edades comprendidas entre 13 y 18 años.

- **Estudio 2:** Este estudio incluyó a 556 jóvenes adultos con edades comprendidas entre 19 y 26 años.

El desarrollo de la GASA se basó en una rigurosa metodología de investigación que involucró a una muestra amplia y diversa de participantes. Los resultados obtenidos en los dos estudios independientes proporcionan evidencia sólida de la utilidad de la GASA para evaluar la adicción a los videojuegos en poblaciones de adolescentes y jóvenes adultos (Lloret et al., 2017).

La importancia de GASA ha llegado a ser tan válida y adecuada llegando a ser traducida a otros idiomas y siendo implementada por otros países (Lloret et al., 2017).

→ **Factores de riesgo y posibles consecuencias asociados a esta adicción:**

El hábito de jugar videojuegos conlleva diversos factores de riesgo que pueden ocasionar consecuencias negativas. Por lo tanto, es esencial identificar y comprender estos factores para prevenir posibles efectos adversos.

● **FACTORES DE RIESGO:**

- El primer factor a considerar es el sexo, ya que, como se ha mencionado anteriormente, los varones juegan a videojuegos en mayor medida que las mujeres, independientemente de diversas características sociodemográficas como la edad, la nacionalidad y la raza. Además, los varones dedican un mayor número de horas a esta actividad (Buiza, 2018).

- Según Griffiths y McLean (2017 como se citó en Buiza, 2018) la edad es un factor determinante en el uso de videojuegos, especialmente durante la adolescencia. Esta etapa del desarrollo se caracteriza falta de maduración en ciertas regiones cerebrales socioemocionales, lo cual resulta en un menor control cognitivo sobre el comportamiento y una propensión aumentada a la búsqueda de emociones y sensaciones que la convierten en un período de mayor vulnerabilidad ante el desarrollo de un uso problemático de videojuegos.

- Por otro lado, el tipo de juego al que accede el joven tiene una influencia significativa en el desarrollo de un potencial adictivo mayor. Es especialmente notable en los videojuegos de tipo online o multijugador en línea. De hecho, la adicción a este tipo de videojuegos está siendo considerada por el DSM-5 para futuras clasificaciones (Buiza, 2018).

- La cantidad de tiempo que un adolescente dedica a los videojuegos, tanto durante los días de semana como los fines de semana, es un factor determinante en el desarrollo de un uso problemático y potencialmente adictivo (Buiza, 2018).

- Otro factor relevante está estrechamente relacionado con la cantidad de dispositivos que posee el adolescente. Un mayor número de dispositivos en el hogar aumenta las oportunidades para que los adolescentes jueguen a videojuegos en cualquier momento y lugar. Esto puede dificultar el control del tiempo dedicado a esta actividad y aumentar el riesgo (Buiza, 2018).

- La facilidad de acceso a un ordenador en el dormitorio para jugar a los videojuegos se asocia con un mayor riesgo. Asimismo, la accesibilidad inmediata al ordenador facilita que los adolescentes dediquen más tiempo de lo habitual a estos. (Buiza, 2018).

## ●CONSECUENCIAS:

- Para comenzar, el uso excesivo de videojuegos se ha asociado con consecuencias psicosociales similares a las de otras adicciones, como la dependencia a sustancias o el juego de azar. Esta similitud se debe, en parte, a la activación de los mismos sistemas de recompensa en el cerebro (Buiza, 2018).

- Seguidamente, existe evidencia que sugiere que las características neurobiológicas y psicopatológicas del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) podrían predisponer a un mayor riesgo de desarrollar un uso problemático y potencialmente adictivo a este entretenimiento. Las personas con TDAH presentan algunas alteraciones neurobiológicas que podrían explicar su mayor susceptibilidad a la habituación a dicho pasatiempo (Buiza, 2018).

- Asimismo, se ha evidenciado que la adicción a los videojuegos está asociada con síntomas de trastorno de ansiedad generalizada, de pánico, fobia social y escolar, depresión, y diversos síntomas psicosomáticos (Buiza, 2018).

- Según Griffiths y McLean (2017 como se citó en Buiza, 2018), los adolescentes que tienen permiso para jugar a videojuegos sin restricciones y sin supervisión parental suelen tener una menor percepción de las consecuencias negativas del juego. Esta falta de conciencia puede llevarlos a tomar decisiones que pongan en riesgo su salud psicosocial e incluso a veces física. Esto puede manifestarse en descuidos de la higiene, retrasos en la hora de acostarse, deterioro en la alimentación y la hidratación.

- Según Slater et al., (2003 como se citó en Buiza, 2018) tras las investigaciones realizadas en el área de los videojuegos se ha observado que hasta un 89% de los juegos en el mercado contenían elementos de violencia. Y de estos casi la mitad de ellos usaban formas de violencia grave. Este factor puede contribuir al aumento de la agresividad en los jóvenes. Además, parece haber una asociación entre el contenido violento y un incremento en las horas de juego.

- El uso excesivo de los juegos puede llegar a aislar a los jóvenes de la interacción social con familiares y amigos, llegando a afectar negativamente a su desarrollo emocional y social (Buiza, 2018).

### → **Una mejora en el sistema de prevención, detección y tratamiento elaborado desde el Trabajo Social:**

El Trabajo Social como disciplina de las ciencias sociales ha desempeñado un papel fundamental en la atención y el tratamiento de las adicciones desde sus inicios. Su trayectoria en este ámbito se remonta a más de medio siglo, consolidándose como una pieza clave en la comprensión y abordaje integral de estas problemáticas (Sánchez-Ramos y Valdez- Montero, 2019).

El Trabajo Social, como disciplina dedicada al bienestar individual y social, desempeña un papel crucial en la prevención, detección y tratamiento de la adicción a los videojuegos (Blanco et al., 2005).

Siguiendo a Gutiérrez (2007) se puede definir al Trabajo Social en el ambiente de las adicciones como: Forma especializada de Trabajo Social que, mediante un proceso de acompañamiento social, tiene por objetivo el estudio y abordaje de los factores sociales que pueden propiciar la aparición de conductas adictivas, contribuir a su mantenimiento y/o favorecer su abandono; reduciendo los factores de riesgo del contexto social e incrementando los recursos del sujeto de naturaleza interactiva (Sánchez-Ramos y Valdez- Montero, 2019).

El concepto de adicciones abre un campo de acción significativo para el Trabajo Social, especialmente en el ámbito de la salud y la dependencia. Según Sixto-Coyosta y Olivar señalan la importancia de este concepto para comprender las complejidades de las conductas adictivas y desarrollar intervenciones sociales efectivas (Sixto-Coyosta y Olivar, 2018).

Las adicciones, al ser un fenómeno complejo que involucra a individuos en su totalidad, no se reducen a un simple hábito o comportamiento. Por el contrario, engloba aspectos biológicos, psicológicos, sociales y ambientales que interactúan entre sí. Asimismo, la dependencia afecta a los individuos aumentando los efectos negativos en aquellas personas que cuenten con problemas emocionales. Por lo tanto, la prevención y detección desde el Trabajo Social así como su posterior tratamiento es fundamental. Para ello, los Trabajadores sociales deben estar capacitados para abordar los inconvenientes subyacentes y contextuales que contribuyen al desarrollo y mantenimiento de este hábito. Como antecedente de ello, Tobin en el año 1952 hace un estudio sobre el rol del trabajo social en el tratamiento de las adicciones, haciendo referencia a las variables contextuales vinculadas con los factores sociales como la familia, el trabajo y el grupo de iguales.

Es por ello que el Trabajo Social no solo se debe centrar en el individuo sino también en su entorno social, llevando a cabo no sólo una intervención social sino que necesita incluir un enfoque terapéutico utilizando diversas estrategias de intervención como son las siguientes: (Tobin, 1952).

Intervención individual, familiar y social:

1. **Nivel individual:** Se centra en la evaluación biopsicosocial del individuo, el diseño de un plan de intervención personalizado, el acompañamiento y apoyo emocional durante el proceso de recuperación, y la promoción de la autonomía y el empoderamiento. Mediante intervención individual y grupos de apoyo de usuarios con la misma situación (Tobin, 1952).

2. **Nivel familiar:** Se enfoca en fortalecer las redes de apoyo familiar, abordar los conflictos intrafamiliares, promover la comunicación asertiva y desarrollar estrategias de afrontamiento conjunto. Mediante asesoramiento y terapia familiar (Tobin, 1952).

3. **Nivel social:** Se trabaja en la prevención de las adicciones a nivel comunitario, sensibilizando sobre los riesgos y factores de protección, promoviendo hábitos de vida saludables y creando entornos sociales más favorables. Mediante grupos de apoyo con amigos (Tobin, 1952).

Asimismo, desde la perspectiva del Trabajador/a Social es fundamental la realización de programas, talleres y actividades de prevención destinado a toda la sociedad en general y sobre todo en específico a los jóvenes. Todo esto se realiza con el propósito de concienciar a la población mediante campañas de divulgación e información sobre la relevancia y repercusiones de esta problemática, tanto a nivel familiar, social como laboral (Blanco et al., 2005).

Se requiere diseñar y difundir campañas informativas en múltiples plataformas, como escuelas, centros juveniles y medios de comunicación, para concienciar a niños, adolescentes, padres y educadores sobre los riesgos y consecuencias asociados con la adicción a los videojuegos.

Además, es crucial impartir talleres y charlas en entornos educativos, asociaciones de padres y madres, y centros juveniles, enfocados en promover el uso responsable de los videojuegos, la gestión adecuada del tiempo libre y la mejora de la comunicación familiar. Estas actividades buscan educar sobre hábitos saludables y prevenir comportamientos negativos (Blanco et al., 2005).

Asimismo, se deben desarrollar programas de formación dirigidos a profesionales de la educación, Trabajo Social y salud, con el fin de fortalecer sus habilidades para identificar y abordar eficazmente la adicción a los videojuegos (Blanco et al., 2005).

El objetivo principal del Trabajo Social es fomentar un cambio en la conciencia social, reconociendo que el uso abusivo de los videojuegos no es un simple vicio ni un defecto moral, sino una enfermedad que puede tratarse y rehabilitarse (Blanco et al., 2005).

El objetivo principal del Trabajo Social es fomentar un cambio en la conciencia social ya que esta profesión en el ámbito de la necesidad al juego, se enfrenta al reto de combatir el estigma y la desinformación que rodean a esta problemática. (Blanco et al., 2005).

No obstante, todas estas estrategias e intervención realizadas por el Trabajador/a Social se serán efectuadas de manera adecuada sin la colaboración de todos los sujetos implicados. Por lo tanto, para lograr una efectiva sensibilización sobre las adicciones, es crucial la colaboración entre diversos sectores de la sociedad, incluyendo instituciones gubernamentales, organizaciones no gubernamentales, profesionales de la salud, medios de comunicación, centros educativos y la comunidad en su conjunto. Trabajando así para que las Administraciones Públicas cumplan con sus propias responsabilidades y lleguen a priorizar la salud de los ciudadanos por encima de los intereses económicos (Blanco et al., 2005).

## 7. CONCLUSIONES:

El estudio actual sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes podría servir de ayuda para obtener una mayor comprensión de este problema en aumento, el cual posee una relevancia significativa a nivel social. A continuación, se presentan las conclusiones más relevantes derivadas de esta investigación.

- **Incremento del Uso de Videojuegos:** El aumento en el uso de videojuegos ha experimentado un notable crecimiento entre la juventud española, especialmente durante la pandemia de COVID-19. Este incremento ha suscitado inquietudes acerca del desarrollo de conductas persistentes que podrían acarrear consecuencias graves para el bienestar físico, psicológico y social de los adolescentes.

- **Herramientas de Evaluación:** Se ha reconocido la necesidad apremiante de proporcionar a los profesionales de la salud y la educación herramientas válidas y fiables para la detección precoz de la adicción a los videojuegos. Entre las herramientas españolas más destacadas se incluyen el Problem Video Game Playing Questionnaire (PVP), el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) y la Game Addiction Scale for Adolescents (GASA), las cuales han demostrado ser eficaces en la evaluación de esta problemática en poblaciones jóvenes.

- **Limitaciones Metodológicas:** A pesar de los avances significativos en la investigación, se han reconocido limitaciones importantes, como la falta de estudios longitudinales que permitan seguir la evolución de la adicción a los videojuegos a lo largo del tiempo. Esta carencia de estudios impide obtener un entendimiento más completo de la trayectoria de la adicción, así como de los factores asociados a ella y la evaluación a largo plazo de la efectividad de los tratamientos.

- **Impacto en la Salud y el Rendimiento Académico:** Se ha constatado que el uso intensivo de videojuegos se vincula con dificultades en el rendimiento académico, trastornos de ansiedad, depresión y una baja autoestima. Asimismo, comenzar a utilizar videojuegos desde temprana edad aumenta el riesgo de desarrollar conductas problemáticas como el aislamiento social y el sedentarismo.

● **Necesidad de Políticas Públicas y Programas de Intervención:** Es crucial la implementación de políticas públicas y programas de intervención específicos para enfrentar la adicción a los videojuegos. En la actualidad, solo algunas regiones autónomas en España disponen de programas adecuados, subrayando la urgencia de expandir la cobertura a nivel nacional para asegurar un acceso equitativo a la atención especializada.

● **Importancia de la Detección Temprana e intervención desde el Trabajo Social:** Es fundamental detectar tempranamente la adicción a los videojuegos para evitar la manifestación de consecuencias severas. Los programas orientados a la prevención y tratamiento deben abarcar tanto al individuo como a su entorno, contemplando los ámbitos escolar, familiar y social. La capacitación de profesionales especializados en esta área constituye un componente esencial para abordar eficazmente este desafío.

En resumen, la dependencia hacia a los videojuegos entre adolescentes representa un fenómeno complejo que demanda una respuesta integral y coordinada. Es crucial perseverar en la investigación y fomentar la colaboración entre investigadores, instituciones y profesionales especializados para avanzar en la comprensión, prevención y tratamiento de esta adicción, garantizando de esta manera el bienestar integral de los jóvenes. Entre ellos, es fundamental la figura del Trabajador/a Social juega un papel crucial en la adicción a los videojuegos entre adolescentes. Los trabajadores/as sociales ayudan a identificar casos tempranamente, proporcionan apoyo integral a través de servicios especializados y colaboran con otros profesionales para asegurar un abordaje completo. Además, promueven políticas públicas que garanticen recursos adecuados y accesibles, y trabajan en la fortaleza familiar y comunitaria para apoyar a los jóvenes afectados.

## 8. REFERENCIAS:

- Association, A. P. (2021). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Publishing (2ª ed.) Chicago: EEUU.
- Blanco, D., Romero, M. L., y Fernández, S. (2005). *GUÍA PRÁCTICA DE PREVENCIÓN DEL JUEGO DE AZAR Y VIRTUAL EN EL MEDIO ESCOLAR PARA DOCENTES*. AGRAJER.  
[https://fajer.es/images/fajer/publicaciones/guias/GUIA\\_AGRAJER\\_PARA\\_DOCENTES](https://fajer.es/images/fajer/publicaciones/guias/GUIA_AGRAJER_PARA_DOCENTES)
- Buiza, C. (2018). *Videojuegos para adolescentes. Uso problemático y factores asociados* [Tesis doctoral]. Universidad de Málaga, Málaga, España.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=256399>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones* 26(2), 91–95.  
<https://recercat.cat/bitstream/handle/2072/345785/10-20-1-SM.pdf?sequence=11>

- Chamarro, A., Sánchez, X., Manresa, J.M., Muñoz, R., Ortega, R., López, M.R., Batalla, C. y Torán, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Dipòsit Digital de Documents de la UAB*. <https://ddd.uab.cat/record/128940>
- Díaz, K. G., y Ávila, M. (2016). ASOCIACIÓN ENTRE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y ADICCIÓN A LOS JUEGOS EN LÍNEA EN ADOLESCENTES DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y DE INGENIERÍA DE SISTEMAS, UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN 2016. *In TRABAJO DE INVESTIGACIÓN. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN*.  
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ec950d84-9d5a-46e3-8098-75ac4cd112d3/content>
- Durkee, T., Kaess, M., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C., Floderus, B., Apter, A., Balazs, J. A., Barzilay, S., Bobes, J., Brunner, R., Corcoran, P., Cosman, D., Cotter, P., Despalins, R., Graber, N., Guillemin, F., Haring, C., Kahn, J. P., . . . Wasserman, D. (2012). Prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: demographic and social factors. *Addiction*, *107*(12), 2210–2222. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2012.03946.x>
- FAJER. (2020). *Federación Andaluza de Jugadores de Azar Rehabilitados*. <http://fajer.es/index.php/fajer/quienes-somos/presentacion>
- Fundación de ayuda contra la drogadicción (en prensa). Videojuegos y jóvenes. Lugares, experiencias y tensiones. *FAD Juventud*. [https://fad.es/wp-content/uploads/2023/06/Dossier-de-prensa\\_2023-Videojuegos-y-jovenes.pdf](https://fad.es/wp-content/uploads/2023/06/Dossier-de-prensa_2023-Videojuegos-y-jovenes.pdf)
- Griffiths, M. (2005). ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA. *Psicología Conductual*, *13*(3). [https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf)
- Jáuregui-Lobera, I. (2012). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales v. Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6250640>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J.C. y Tirado, S (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, *50* (6), 350–358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J.C. y Tirado, S. (2017). Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). *Europa PMC*, *50*(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>

- Organización Mundial de la Salud (27 de junio de 2023). Comportamiento adictivo. [https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviour#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviour#tab=tab_1)
- Prevención de adicciones*. (7 junio de 2024). Comunidad de Madrid. <https://www.comunidad.madrid/servicios/salud/prevencion-adicciones#:~:text=%E2%80%8B%20Seg%C3%BAn%20la%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial,%2C%20gen%C3%A9ticos%2C%20psicol%C3%B3gicos%20y%20sociales>.
- Rial, A. y García-Couceiro N. Alcohol y adicciones con y sin sustancias. Herramientas de detección. En: AEPap (ed.). Congreso de Actualización Pediatría 2020 (pp. 41-53) Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2020.
- Salmerón, M.A. (2023). Adicción a pantallas. En: AEPap (ed.). Congreso de Actualización en Pediatría 2023 (pp. 325-332). Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2023.
- Sánchez-Ramos, R. y Valdez-Montero, C. (2019). La problemática social del juego patológico: un nuevo campo de exploración para el Trabajo Social. *Revista de trabajo social y ciencias sociales*, 3 (94). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7726911>
- Sandoval-Obando, E. E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico/Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87–102. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi18-1.ctvp>
- Scott, G., Hanss, D., Aune, R. y Pallesen, S. (2015). Core and Peripheral Criteria of Video Game Addiction in the Game Addiction Scale for Adolescents. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 18(5), 280–285. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0509>.
- Sixto-Costoya, A. y Olivar, L. (2018). EDUCACIÓN SOCIAL Y TRABAJO SOCIAL EN ADICCIONES: RECUPERAR EL TERRITORIO COLABORANDO. In *RES, Revista De Educación Social: Vol. Número 26 (pp. 141–143)*. <http://www.eduso.net/res>
- Tejeiro, A. y Bersabé, R.M. (2002) Medición de problemas con los videojuegos en adolescentes. *Adicción*, 97 (12), 1601-1606. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>
- Tejeiro, R. y Gómez, J. (2020). *El cuestionario problema de videojuegos (PVP): diez años de resultados de investigación*. *Dialnet*, (44), 147-156. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9054633>
- Tejeiro, R., Espada, J., González, M. y Christiansen, P. (2016). Propiedades psicométricas de la escala de Juego Problemático de Videojuegos en adultos. *Revue Européenne De Psychologie Appliquée*, 66 (1), 9-13. <https://doi.org/10.1016/j.erap.2015.11.004>
- Tobin, J. (1952). *DRUG ADDICTION: The Role of Social Work in its Recognition and Treatment*.