PRESENTACIÓN DE UN ESTUDIO PILOTO SOBRE EL USO DE LOS JUEGOS DE ORDENADOR, MÓVIL, TABLET Y CONSOLA EN USUARIOS DE UN CENTRO DE SALUD MENTAL INFANTO-JUVENIL (CSMIJ)

Díaz L, Baeza E, Marrón M, Nascimento MT, Salvador A, Siñol P, Sorli R, Vilar A, Batlle S.

Centro de Salud Mental Infanto-Juvenil Sant Martí-La Mina. INAD. Parc de Salut Mar, Barcelona

INTRODUCCIÓN

La aparición de la tecnología digital supone una transformación social de las más importantes en los últimos años. El fácil acceso a estas tecnologías ha convertido a los más jóvenes en los principales usuarios, modificando de forma radical la manera en que se comunican, juegan o se relacionan.

Cuando la tecnología pasa de ser un medio a convertirse en un fin, se corre el riesgo de desarrollar una adicción comportamental.

A pesar de la falta de consenso en la comunidad científica sobre los criterios que definen una adicción a las nuevas tecnologías, se han realizado numerosos estudios sobre el tema en la población general, estimando tasas de prevalencia del 0,8% al 5%, en España, del 0,8% al 1,5% en Europa, y en población mundial del 1,5% al 8,2%. Las discrepancias entre los resultados obedecen a las diferentes metodologías utilizadas en los trabajos y a los diferentes criterios utilizados para definir el problema.

OBJETIVOS

El estudio pretende determinar el patrón de uso de los juegos de ordenador, móvil, tablet y consola en la población usuaria de un CSMIJ.

Como objetivos específicos se propone:

- Identificar a los usuarios del CSMIJ que presentan un uso excesivo de los juegos de ordenador, móvil, tablet y consola.
- Identificar a los usuarios del CSMIJ, que siguiendo los criterios propuestos en el DSM-5, pudiesen recibir un diagnóstico de Trastorno relacionado con el Juego en Internet.
- Estudiar si existen variables clínicas y sociodemográficas que puedan relacionarse con la existencia de un uso excesivo de estos dispositivos.
- Estudiar la comorbilidad entre uso excesivo de los juegos de ordenador, móvil, tablet y consola, y otras patologías presentes durante la infancia y la adolescencia.

METODOLOGÍA

- Estudio observacional de casos consecutivos en niños y adolescentes (6-18 años) usuarios de un CSMIJ de Barcelona en el periodo de 6m.
- Variables a estudio (Tabla 1). Todas las variables se recogerán durante la visita de acogida en el CSMIJ.

Tabla 1. Variables a estudio

Sociodemográficas	• Fecha de nacimiento • Género • Área geográfica de residencia • País de origen • Nivel de estudios • Antecedentes legales
Clínicas	• Motivo de consulta • Historia del desarrollo • Antecedentes médicos propios • Antecedentes psiquiátricos propios • Consumo de sustancias • Antecedentes médicos familiares • Antecedentes psiquiátricos familiares
Relacionadas con el uso de juegos de ordenador, móvil, tablet y consola:	Cuestionario elaborado ad-hoc: • Horas dedicadas al juego • Indicadores de uso excesivo de juegos de ordenador, móvil, tablet y consola • Criterios diagnósticos de Trastorno relacionado con el Juego en Internet, propuestos en DSM5

BIBLIOGRAFÍA

- Grant JE et al. Phenomenology and Treatment of Behavioural Addictions CanJPsychiatry 2013;58(5):252–259.
- Roca, G. (Coord.) (2015) Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (ed).
- Chóliz M. (2016) ADITEC: Evaluación y prevención de la adicción a internet, móvil y videojuegos. Madrid, TEA Ediciones

INAD Institut de Neuropsiquiatria i Addiccions

Parc de Salut MAR Barcelona