

*Conference Paper*

# Abordaje Farmacológico de la Adicción a los Videojuegos: Una Mirada Científica

**Chávez-Martínez, Emmanuel Alejandro**

Servicio de Psiquiatría, Centro Médico Nacional "20 de Noviembre", ISSSTE.

Correspondencia: [alejandro.e127@gmail.com](mailto:alejandro.e127@gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3666-0743>**PALABRAS CLAVE:** Adicción, videojuegos, juego, salud mental, dopamina, bupropion, Escitalopram, metilfenidato.

## INTRODUCCIÓN

La adicción a los videojuegos es un fenómeno contemporáneo de creciente interés científico y social. Esta adicción, que afecta a personas de todas las edades, requiere un enfoque multidisciplinario para comprender sus bases neurobiológicas y desarrollar estrategias terapéuticas efectivas. Entre estas estrategias, el abordaje farmacológico ha emergido como una posible solución, generando preguntas importantes sobre su aplicabilidad y seguridad.

Este artículo explora la adicción a los videojuegos con un énfasis en su perspectiva farmacológica. Revisaremos las bases neurobiológicas, incluyendo factores genéticos, neurotransmisores y circuitos cerebrales, que subyacen a esta adicción. A continuación, examinaremos las evidencias científicas que respaldan el uso de fármacos como una opción para tratarla, destacando los resultados de estudios clínicos y preclínicos relevantes.

Este análisis contribuye a la comprensión de la adicción a los videojuegos desde una perspectiva farmacológica, evaluando las implicaciones clínicas y éticas de los medicamentos en su tratamiento. Además, identificaremos áreas de investigación futura para desarrollar terapias farmacológicas más seguras y efectivas. La adicción a los videojuegos es un problema global que merece una atención continua para ayudar a quienes la padecen.

## OBJETIVO

Revisar la adicción a los videojuegos desde una perspectiva farmacológica con el fin de explorar las bases neurobiológicas de la adicción a los videojuegos, incluyendo factores genéticos, neurotransmisores y circuitos cerebrales involucrados. Así como evaluar la eficacia y seguridad de enfoques farmacológicos en el tratamiento de la adicción a los videojuegos, mediante el análisis crítico de estudios clínicos y preclínicos. Para poder discutir las implicaciones clínicas y éticas del uso de medicamentos en la gestión de esta adicción, considerando su aplicación en la atención clínica y la sociedad en general. Y así Identificar áreas de investigación futura para desarrollar terapias farmacológicas más efectivas y seguras para abordar la adicción a los videojuegos.

## DISCUSIÓN

Este artículo aborda la creciente problemática de la adicción a los videojuegos en el contexto de la evolución tecnológica. Con la disponibilidad creciente de tecnología, el uso excesivo de Internet y los videojuegos se ha convertido en una realidad para muchas personas, con algunas dedicando de 8 a 11 horas diarias a esta actividad.<sup>1</sup>

En 2013, el Trastorno de Juegos de Internet fue reconocido en el DSM-5, y más recientemente, el Trastorno por Juego ha sido incluido en la CIE-11.<sup>2</sup> Se observa una variabilidad en la prevalencia de



**Cita:** Chavez-Martinez EA, Abordaje Farmacológico de la Adicción a los Videojuegos: Una Mirada Científica, *Inno J*, 2023, 1(1).

**Publicado:** Octubre 2023

la adicción a los videojuegos en diferentes países, siendo más común en Asia oriental y entre adolescentes varones de 12 a 20 años.<sup>3</sup> El artículo también destaca la importancia de considerar factores genéticos y ambientales en la causa de esta adicción. La adicción a los videojuegos se asocia con una serie de consecuencias negativas, desde baja autoestima hasta un menor rendimiento educativo y laboral.<sup>3</sup>

Los síntomas de la adicción a los videojuegos incluyen distorsiones en el pensamiento, problemas financieros, rasgos impulsivos, y a menudo sirve como una forma de lidiar con la depresión y la soledad. La pérdida de control y la conflictividad son síntomas centrales, y la tolerancia y el tiempo desempeñan un papel importante en el desarrollo de la adicción. Además, se han observado cambios en la actividad cerebral y diferencias neurofisiológicas en comparación con otras adicciones.<sup>4</sup>

Se realizaron ensayos con varios medicamentos, como bupropión y metilfenidato, con mejoras en los síntomas en 6-12 semanas. El bupropión resultó más efectivo que placebos para reducir el tiempo de juego. La terapia cognitivo-conductual (TCC) combinada con bupropión se destacó como la opción más eficaz, aunque los pacientes con comorbilidad de depresión tuvieron resultados menos favorables. El tratamiento con TCC también demostró mejoras en el funcionamiento psicosocial. Además, se señala que la adicción a los videojuegos puede desarrollarse gradualmente a lo largo de los años y tiene un impacto significativo en la función cerebral y la salud mental de quienes la padecen.<sup>5</sup>

## CONCLUSIÓN

La adicción a los videojuegos es un problema creciente que demanda atención especializada. La prevención y detección temprana son esenciales, con un enfoque multidisciplinario que incluye terapia cognitivo-conductual, terapia familiar y, en algunos casos, medicamentos. Padres, educadores y profesionales de la salud deben estar alerta y promover un equilibrio entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades como el ejercicio, la socialización y el estudio para un desarrollo saludable.

## REFERENCIAS

1. Stevens, G., Dorstyn, D., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553-568. doi:10.1177/0004867420962851
2. Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. H., Chen, S. H., & Ko, C. H. (2007). Efficacy of short-term treatment of internet addiction: A meta-analysis. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(5), 567-576. doi:10.1089/cyber.2007.0073
3. Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & King, D. L. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review of empirical research. *Clinical Psychology Review*, 57, 105-122. doi:10.1016/j.cpr.2017.08.001
4. American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5-TR)*. American Psychiatric Publishing.
5. King, D. L., Delfabbro, P. H., Gradisar, M., & Griffiths, M. D. (2019). Treatments of internet gaming disorder: A systematic review of the evidence. *Addiction*, 114(12), 2156-2172. doi:10.1111/add.14530



**Cita:** Chavez-Martinez EA, Abordaje Farmacológico de la Adicción a los Videojuegos: Una Mirada Científica, *Inno J*, 2023, 1(1).

**Publicado:** Octubre 2023