

INVESTIGACIÓN

¿ADICCIÓN A LOS JUEGOS ON LINE?

¿Adicción a Internet?

- **Aparición de síntomas patológicos** relacionados con el uso de Internet
- **No existen criterios diagnósticos** para definir este posible trastorno.
- Cada autor propone diferentes criterios diagnósticos.
- **Falta de cuestionarios y/o escalas** para evaluar este nuevo trastorno
- **Falta de estudios** sobre la posible Adicción a Internet → Estudio de Young, K.S.

INTRODUCCIÓN. ¿POR QUÉ JUEGOS ON LINE?

- Juegos on-line contienen **características idiosincráticas** (no hablar de Internet en general)
- ¿Se deben aplicar las **mismas escalas** para los usuarios de los juegos on-line que para los usuarios de Internet en general?
- **Investigación** dirigida a los usuarios de los juegos on-line (concretamente al **Dark Age of Camelot**)
- **Escala utilizada:** Cuestionario desarrollado por Young, K.S a partir de los criterios diagnósticos del **Juego Patológico** según el **DSM-IV**.

CUESTIONARIO

1. *¿Te sientes preocupado con el Daoc(pensamientos de la última conexión o anticipas la próxima?)*
2. *¿Sientes la necesidad de incrementar la cantidad de tiempo de uso del Daoc para lograr la satisfacción?*
3. *¿Ha hecho repetidamente esfuerzos infructuosos para controlar, disminuir o detener el uso del Daoc?*

4. ¿Se ha sentido inquieto, malhumorado, deprimido o irritable cuando ha intentado disminuir o detener el uso del Daoc?
5. ¿Se queda más tiempo conectado del que inicialmente había pensado?
6. ¿Ha perdido o puesto en peligro alguna relación significativa, trabajo, oportunidad educativa o profesional debido al uso del Daoc?
7. ¿Ha mentido a los miembros de su familia, terapeuta u otros para ocultar su grado de implicación con el Daoc?
8. ¿Usa el Daoc como un medio de evadirse de los problemas o de aliviar un estado de ánimo disfórico (sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión, etc)?

10 junio 2005

Susana Zazzo Díaz

Una vez aplicado el cuestionario:

- **Número de horas/día**
- **Número de horas/semana**
- **¿Trabaja? ¿Estudia? ¿Horas/día?**
- **¿Siempre has jugado el mismo número de horas?**

10 junio 2005

Susana Zazzo Díaz

Dark Age of Camelot

- Juego on-line ambientado en la **Edad Media**.
- Cada jugador se hace un **personaje** que va haciéndose cada vez más poderoso.
- El personaje **interaccionará** con otros jugadores como él, así como otros controlados por el ordenador.



10 junio 2005

Susana Zazzo Díaz

PROCEDIMIENTO

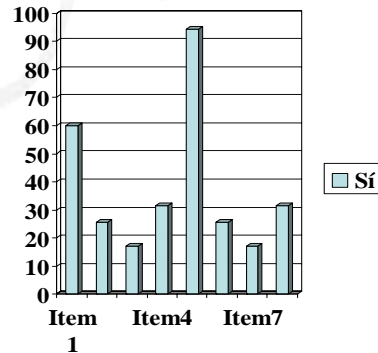
- Se le pasó el cuestionario a una **muestra** de **35 sujetos, de entre 17 y 33 años** (del servidor *Kay* del *Daoc*). 3 de ellos eran mujeres.
- El cuestionario se pasó **vía email** (*Deseabilidad Social*)
- Sujetos de la muestra **sin novia/o**

10 junio 2005

Susana Zazzo Díaz

RESULTADOS

- **14'3%** de los sujetos diagnosticados como adictos (5 sujs).
- **Media** de juego horas/semana: **40'9** (casi 7 horas diarias).



10 junio 2005

Susana Zazzo Díaz

COMENTARIOS

- Aunque tan sólo un 14'3% de los sujetos podrían ser considerados, según esta escala, adictos a este juego on-line, casi la mitad de ellos (**48'6%**) **se conecta más de 6 horas** diarias y, teniendo en cuenta que de ese 48'6% , el 35% trabaja 8 horas diarias y el 29% estudia 6 horas diarias , tenemos un 64% de esos sujetos que normalmente **duermen, trabajan o estudian y juegan**, básicamente, lo que equivaldría a un **31'1% de la muestra total**

10 junio 2005

Susana Zazzo Díaz

- El **83%** de los sujetos respondieron que **no habían intentado infructuosamente reducir o eliminar el uso del Daoc (Ítem 3)** . ¿Eso significa que no son adictos?
- El **70%** de los sujetos **no se habían sentido malhumorados o tristes al intentar reducir el uso del Daoc (Ítem 4)** . Nunca lo habían intentado.

10 junio 2005

Susana Zazzo Díaz

- El **74% de los sujetos no necesitaba incrementar el tiempo de uso del Daoc para lograr la misma satisfacción (Ítem 2)** . La mayoría de los sujetos llevaban jugando más de 1 año.
- El **70% de los sujetos no se conectaban para disminuir un estado de ánimo disfórico (Ítem 8)** . Los sujetos se conectan a los juegos on line por diversión y ocio.

10 junio 2005

Susana Zazzo Díaz

CONCLUSIÓN

- **Necesario otros cuestionarios para discriminar entre adictos – no adictos en este juego on –line.**
- **Conveniente utilizar el número de horas dedicado al juego como criterio relevante.**

HIPÓTESIS DE MANTENIMIENTO



Caso 1, 33 años

- Vive con un compañero de piso. Trabaja todos los días 8 horas (de 9 a 14'00 y de 15'30 a 18'30). Cuando llega a casa juega hasta las 3-4 de la mañana. Siempre llega tarde al trabajo, por lo que le están amenazando con echarle, pero dice que no puede evitarlo, que se duerme. Ha dejado de salir con sus amigos y casi no mantiene contacto con ellos. Con sus padres y hermano habla de vez en cuando, pero no va a visitarlos (su hermano alguna vez va a su casa). Sus padres le dicen que vaya a veces a verles (viven a 100kms) pero él no lo hace, se queda jugando. Los fines de semana juega todo el día, aunque últimamente desconecta para dormir la siesta.

Caso 2, 18 años

- Vive solo. Hace dos semanas que ha dejado de ir a clase porque se acuesta a las 7 de la mañana y el instituto es de 8'30 a 14'30. Otras veces no va porque se queda jugando (sin haber dormido en toda la noche). A veces está hasta 2 días sin dormir, aunque en ese tiempo desconecta de vez en cuando (no más de 1 ó 2 horas seguidas). Muchas veces se limita a estar conectado sin hacer nada, sólo chatear de vez en cuando. Juega durante todo el día y normalmente pide la comida por teléfono o se hace un bocadillo o algo rápido. No sale con sus amigos (alguna vez queda con alguno para tomar café, pero no es lo usual). Los fines de semana, igualmente, sólo juega, no sale ni queda con nadie.

Caso 3, 32 años

- Vive con sus padres. Son dueños de una empresa importante y ganan mucho dinero. Él no trabaja ni estudia. Se levanta y juega todo el día, aunque lleva 2 semanas que está acostándose a las 12 o así, para volver a “dormir por las noches”. No sale con nadie. A veces se va a casa de su primo, casado, donde juega con él y su mujer a este mismo juego. Antes de jugar a este juego, estuvo jugando a otro similar durante 1 años y medio.