

Artículos

- **Wiitis: Definición y reporte de un caso**
- **Definición**
- **Caso clínico**
- **Referencias**

Rafael Romero Reverón

rafa1636@yahoo.es

Profesor Agregado, Cátedra de Anatomía Normal, Escuela de Medicina J.M. Vargas, Facultad de Medicina, Universidad Central de Venezuela.

Traumatología

Wiitis: Definición y reporte de un caso

Fecha de recepción: 22/09/2008

Fecha de aceptación: 10/10/2008

El Wii de Nintendo ha cambiado el paradigma del videojugador, incitándolo a abandonar la inercia del sofá e involucrarse en la dinámica del juego, lo cual es beneficioso para la salud, al permitirle salir del sedentarismo y pasar a ser más activo, pero este cambio radical está asociado a las patologías propias de los deportes. La 'Wiitis', término incorrecto en la semiología médica, el cual consiste en una inflamación aguda e intensa de los tendones, sinoviales e inserciones musculares a nivel de las articulaciones del hombro, codo, de la muñeca, de los pulgares (pollicis), así como artralgia en estas últimas y/o contractura musculatura para-vertebral con o sin compromiso radicular, debido a su diversidad en cuanto a probables sitios anatómicos a ser afectados, lo diferencia de otros video juegos que afectan principalmente los pulgares (pollicis) y en menor medida muñecas, codos y antebrazos. El término 'Wiitis' ha sido acuñado por el médico español Julio Bonis en Junio del 2007. Se presenta aquí el primer caso clínico de 'Wiitis' reportado para su divulgación que se tenga conocimiento en Venezuela. Se trata de un paciente masculino de 32 años quien consultó en Febrero del 2008, por presentar; Lumbalgia-ciatralgia aguda irradiada al miembro inferior con incapacidad física para la de ambulación y dorsiflexión de la región toraco-abdominal sobre la pelvis, posterior ha haber estado jugando el día anterior por aproximadamente de 6 a 7 horas continuas, golf con el video juego Wii de

Palabras Claves: Wiitis, video juego Wii, tendinitis, sinovitis, lumbalgia.

Title

Wiitis: Definition and report of a case

Abstract

The new clinical entity "Wiitis" , or lesions produced by inappropriate use of Wii video consoles, is reviewed, and the first case described in Venezuela is presented.

Key Word

Wiitis, video games Wii, tendinitis, sinovitis, lumbalgia

Wiitis: Definición y reporte de un caso

Definición

"Wiitis", es una nueva 'dolencia' no por su mecanismo de producción, el cual consiste en el uso prolongado e intenso de la consola de video juego Wii de Nintendo®, sino en sus posibles diversas ubicaciones anatómicas a ser susceptibles de ser afectadas por este video juego en especial. Gramaticalmente, el sufijo itis (inflamación) antes de la palabra Wii, indica que lo inflamado es el dispositivo "Wii", lo cual no es correcto en la terminología médica. Realmente debería referirse como tenosinovitis por videojuego y/ o artralgia causada por videojuego Wii.

La 'Wiiitis' es la última 'dolencia' generada por la era de los videojuegos, las cuales empezaron con la lesión de muñeca por jugar al 'Space Invaders' en 1981, causada por presionar el botón del mando control en repetidas ocasiones. (1,2) El mando del Wii ha revolucionado los video juegos en los últimos meses, al cambiar la forma como se juegan estos, este mando del Wii es rectangular alargado y con pocos botones, lo que permite una amplia movilidad sin precedentes en los video juegos. El Wii apenas irrumpió en el mercado, fue aclamado por cambiar el paradigma del videojugador, incitándolo a abandonar la inercia del sofá e involucrarse en la dinámica del juego. Esta nueva forma de participar en videojuegos, en especial con la consola Wii de Nintendo®, es beneficiosa para la salud, permite salir del sedentarismo y la pasividad para pasar a ser mas activos, pero este cambio radical está asociado a las patologías propias de los deportes. Los videojuegos en muchos casos sobre todo en personas muy jóvenes tienden a ser adictivos y quienes se aficionan llegan a pasar largos periodos de tiempo jugando. Desde hace más de un año la consola Wii de Nintendo® mantiene el interés por los juegos de séptima generación donde los movimientos propios nos permiten competir contra oponentes virtuales. (2,3) Por lo que tras el boom inicial, comienzan a surgir los primeros problemas físicos , estos problemas pueden ser bastante serios: los fanáticos del Wii están amenazados por la 'Wiiitis', termino incorrecto en la semiología médica, él cual consiste en una inflamación aguda e intensa de los tendones, sinoviales e inserciones musculares a nivel de las articulaciones del hombro, codo, de la muñeca, de los pulgares (pollicis), así como artralgia en estas ultimas y/o contractura musculatura para-vertebral con o sin compromiso radicular, lo cual por su diversidad en cuanto a probables sitios anatómicos a ser afectados lo diferencia de otros video juegos que afectan principalmente los pulgares (pollicis) y en menor medida muñecas, codos y antebrazos. (4,5) El término 'Wiiitis' ha sido acuñado por el médico español Julio Bonis (6), en Junio del 2007. En el pasado, también se han documentado otros casos de dolencias asociadas a los videojuegos, en los años 90 del siglo XX, se reportaron casos de 'Nintendinitis' o dolor en los pulgares (pollicis) por golpear repetidamente los mandos al jugar 'Space Invaders'. En el caso de la 'Wiiitis', el tratamiento es similar, de acuerdo del sitio anatómico afectado, al del codo de tenista o codo de golfista, al de la tenosinovitis del hombro, de la muñeca y de los pulgares (pollicis), así como a las contracturas musculares para-vertebrales con o sin compromiso radicular. El tratamiento incluye suficiente reposo, combinado de ser necesario con analgésicos-desinflamatorios vía oral o parenteral de acuerdo a la intensidad de los síntomas, para mitigar el dolor y la inflamación, sin embargo, en aquellos aficionados al Wii que no prestan atención a los primeros síntomas, el cuadro podría empeorar requiriendo además del cese del juego, la combinación con otras terapias de rehabilitación, por lo que los médicos deberían desaconsejar el uso de la Wii sin un precalentamiento físico previo. (7) Al contrario de lo que sucede en el deporte convencional, el esfuerzo y la resistencia real en el videojuego no existen, por lo que la fatiga es muy leve y nos podemos pasar horas y horas enganchados jugando con el Wii, aumentando así la probabilidad de presentar las afecciones descritas previamente. (8,9)

Caso clínico

Se trata de un paciente masculino de 32 años quien consulta en el mes de Febrero del 2008 por presentar: Lumbociática aguda irradiada al miembro inferior con incapacidad física para la de ambulación y dorsiflexión de la región toraco-abdominal sobre la pelvis, consecutivas a haber estado jugando el día anterior, por aproximadamente 6 a 7 horas continuas, el juego de golf del video juego Wii de Nintendo®. Al examen se apreció contractura muscular para-lumbar a predominio derecho con dolor tipo neuropático irradiado al miembro inferior derecho hasta el dorso del pie derecho, él cual se exagera con la digitopresión en la región glútea derecha en un trayecto comprendido de medial a lateral y de superior a inferior en sentido oblicuo desde el cuadrante supero- medial al infero- lateral de la región glútea derecha. Así mismo era dolorosa la exploración articular de la cadera y rodilla derechas, con hiperreflexia patelar derecha. Se le administró por dolor intenso, una ampolla de 100 mgrs. de Ketoprofeno y una ampolla de 4 mgrs. de Tiocolchicosidos, IV. Se le realizó Rayos X de región lumbo-sacro-coccigea completa, con proyecciones decubito dorsal, antero-posterior, lateral, oblicuas derecha e izquierda, así como proyecciones dinámicas, encontrándose estos estudios sin alteraciones, dentro de límites normales. Al cabo de dos horas de recibir el tratamiento presenta mejoría sintomática, egresando con tratamiento ambulatorio vía oral con Ketoprofeno de 100 mgrs y Tiocolchicosidos de 4 mgrs. cada uno, cada doce horas por diez siete días y reposo laboral y de actividades deportivas o recreativas por quince días. Acude a consulta médica control a los seis y catorce días, encontrándose en franca mejoría sintomática, siendo entonces dado de

alta, con un examen físico dentro de límites normales, con las recomendaciones de realizar un precalentamiento físico previo al uso del Wi.i, así como su uso moderado de este video juego alternándolo con periodos de descanso. Este es que el primer caso clínico de Wiitis reportado para su divulgación de que se tenga conocimiento en Venezuela.

Referencias

1. 'Wiitis'. <http://www.elsingular.com/2007/06/09/jugar-excesivamente-a-la-wii-crea-wiitis-2/> Acceso Febrero 09, 2008.
2. Jennifer Warner. Nintendo game sparks acute 'wiitis'
3. <http://www.foxnews.com/story/0,2933,278712,00.html> Acceso Febrero 09, 2008.
4. 'Wiitis' <http://www.betadaily.com/2008/04/07/wii-players-suffer-new-injury-named-wiitis/> Acceso Febrero 09, 2008.
5. Cowley, G. Minnaar. New Generation Computer Games Watch out for Wii shoulder. *BMJ*. 2008 January 19; 336(7636): 110.
6. La Wiitis, nueva lesión deportiva. <http://www.vitonica.com/2007/06/17-la-wiitis-nueva-lesion-deportiva>. Acceso Marzo 05, 2008.
7. J. Bonis. Acute Wiitis. *The New England Journal of Medicine*. Volume 356:2431-2432. June 7, 2007 Number 23
8. How to Protect Your Wii-ness: Video Gamers Feel the Burn of "Sports-Related" Injuries. <http://www.fastpitchnetworking.com/pressrelease.cfm?PRID=19526> Press Release. Acceso Marzo 08, 2008.
9. 'Wiitis' http://www.directoriox.com.ar/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=17467 Acceso Abril 13, 2008.
10. Graves, G. Stratton. Comparison of energy expenditure in adolescents when playing new generation and sedentary computer games: cross sectional study *BMJ*. 2008 January 26; 336(7637):0.

NOTA: Toda la información que se brinda en este artículo es de carácter investigativo y con fines académicos y de actualización para estudiantes y profesionales de la salud. En ningún caso es de carácter general ni sustituye el asesoramiento de un médico. Ante cualquier duda que pueda tener sobre su estado de salud, consulte con su médico o especialista.