



Un joven disputa una partida al videojuego 'Fortnite'. EL MUNDO

La pantalla no es un juego

Un estudio del Provincial, General y la UJI analiza el primer caso de un menor hospitalizado dos meses por su grave adicción a un videojuego

CASTELLÓN

La generalización del uso de nuevas tecnologías en la vida cotidiana y el ocio ha sacado a relucir potenciales perjuicios del uso inadecuado de los videojuegos y la necesidad de tratamiento especializado en aquellas personas con signos de adicción comportamental, según confirma el caso clínico estudiado por un equipo de investigación formado por personal del Hospital Provincial, la Universitat Jaume I y el Hospital General Universitario de Castellón publicado en la *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*.

Los especialistas implicados en el estudio advierten sobre la necesidad de prestar atención a los comportamientos de los menores entre los que se ha extendido su uso dada «la precocidad creciente en su consumo», especialmente por «la falta de maduración en las funciones ejecutivas y cognitivas durante la adolescencia».

De acuerdo con las conclusiones de la investigación, las estrategias de prevención aconsejan la necesidad de supervisión del uso que realizan los menores de las pantallas «estableciendo límites claros y bien definidos» y «fomentando la práctica de otras

fuentes de satisfacción». Así mismo, también apuestan por la creación de espacios de interacción familiar para disfrutar de actividades en grupo y la restricción de los dispositivos en las habitaciones de los menores.

Para abordar el caso clínico, el equipo formado por Silvia Márquez Arbués del Hospital Provincial; Carla Ramos-Vidal, T. Álvarez-Núñez y Matías Real-López (INTEGRA-Grupo de investigación sobre la salud mental de la infancia y la adolescencia) de la UJI y el Hospital Provincial y Matilde Espinosa-Mata de la UJI y el Hospital General Universitario de Castellón, han efectuado una revisión de las publicaciones científicas sobre las actuales adicciones comportamentales y, en concreto, al videojuego *Fortnite*.

Los síntomas que han llevado a la decisión de hospitalizar durante dos meses al paciente, un menor adolescente con grave adicción comportamental al videojuego *Fortnite*, incluían aislamiento en domicilio, rechazo a interacciones sociales con negociación a acudir a servicios sanitarios, inflexibilidad personal persistente, escaso interés por su en-

torno y muy selectivo en sus gustos y con actividades restrictivas. Además, presentaba alteraciones en el desempeño de las actividades básicas de la vida diaria, en la toma del tratamiento prescrito en el hospital de día y en el ritmo de sueño.

Se trataba de un menor con un muy alto rendimiento académico previo. La familia había observado desde el inicio del comienzo del curso mayor absentismo escolar, ruptura de los horarios de descanso y desvinculación del ritmo del curso coincidiendo con un cambio de clase. Tras la evaluación, los profesionales plantean que la adicción a los videojuegos actúa como reguladora del intenso malestar por la pérdida de un familiar y por la ansiedad derivada del aumento del nivel de exigencia en el contexto educativo.

El tratamiento ha precisado un abordaje intensivo multidisciplinar, desde un enfoque cognitivo conductual y, a la vez, la implementación de estrategias de intervención como reestructuración cognitiva, desarrollo de habilidades personales, manejo de contingencias y establecimiento de pautas a diario. Esto le ha servido para «ser capaz de apreciar las repercusiones que el uso del videojuego estaba teniendo en su vida diaria» y «le ha permitido abordar el duelo por la muerte de su familiar y cómo el empleo del juego comenzó como un refugio para su malestar emocional».

Los resultados han mostrado una disminución significativa del uso de pantallas (en una primera

fase después de la hospitalización con supervisión y únicamente para contacto con iguales para fomentar su socialización), así como una mejoría del funcionamiento personal y social del paciente. En el Hospital de Día, ha proseguido con el entrenamiento en regulación emocional y la adquisición de habilidades comunicativas, de forma grupal.

La adicción a Internet fue propuesta como «trastorno del comportamiento» en 1995 y en 2010 fue definida como «la pérdida de control que genera la aparición de conductas adversas». La OMS también incluyó en 2018 el trastorno por videojuego entre las enfermedades mentales. Los especialistas no consideran

que los videojuegos supongan un problema en sí mismos, sino que su uso adecuado puede conllevar unos beneficios en los ámbitos educativo y social e incluso puede ser terapéutico para algunos trastornos.

Pese a ello, los profesionales consideran que existen factores de riesgo indicadores de abuso en el consumo como retraimiento social, bajo rendimiento académico, existencia de problemas psicopatológicos (depresión, personalidad perfeccionista u obsesiva) y sociofamiliares (sexo masculino, escaso control parental o estresores externos). En el *Fortnite*, destacan dos aspectos de su potencial adictivo: la imposición de plazos para lograr los retos de la temporada y no perder el progreso, y el acceso a plataformas de retransmisión en vivo que muestran a personas jugando mientras comentan sus estrategias.

EXPERTOS
ALERTAN SOBRE EL
CONSUMO PRECOZ DE
VIDEOJUEGOS

INSISTEN
EN LA NECESIDAD
DE ESTABLECER
LÍMITES CLAROS Y
DEFINIDOS