

Un menor español, primer adicto a un videojuego que es hospitalizado

► El joven permaneció ingresado 2 meses debido al abuso de Fortnite, que lo llevó a presentar rechazo a las interacciones sociales y a acudir a los servicios sanitarios, así como aislamiento

EFE

CASTELLÓN. Un equipo del Hospital Provincial de Castellón, la Universitat Jaume I (UJI) y el Hospital General Universitario ha publicado el primer caso clínico en el mundo de un menor que tuvo que ser hospitalizado durante dos meses por el abuso de videojuegos al presentar una grave adicción comportamental a Fortnite.

Los síntomas que han llevado a la decisión de hospitalizar al paciente, un adolescente de Castellón, incluían aislamiento en domicilio, rechazo a interacciones sociales con negación a acudir a servicios sanitarios, inflexibilidad personal persistente, escaso interés por su entorno 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. Según la UJI, 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 personas con signos de adicción comportamental.

El equipo ha efectuado una revisión de las publicaciones científicas sobre las actuales adicciones comportamentales y, en concreto, al videojuego Fortnite en las bases de datos IBECs, PubMed, Psynet, PsycArticles y Google Académico.

Tras esta evaluación, los profesionales que participaron en el caso 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 multidiscipli-

nar, desde un enfoque cognitivo conductual, trabajando tanto con el propio paciente como con su familia 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

Los expertos dicen que la adicción a los videojuegos puede actuar como regulador del malestar por la pérdida de un familiar

El menor tenía un rendimiento académico alto, que se ha visto afectado por su adicción al videojuego

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.

Los especialistas implicados en el estudio han advertido 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»