

Un menor hospitalizado dos meses por su adicción al videojuego 'Fortnite'

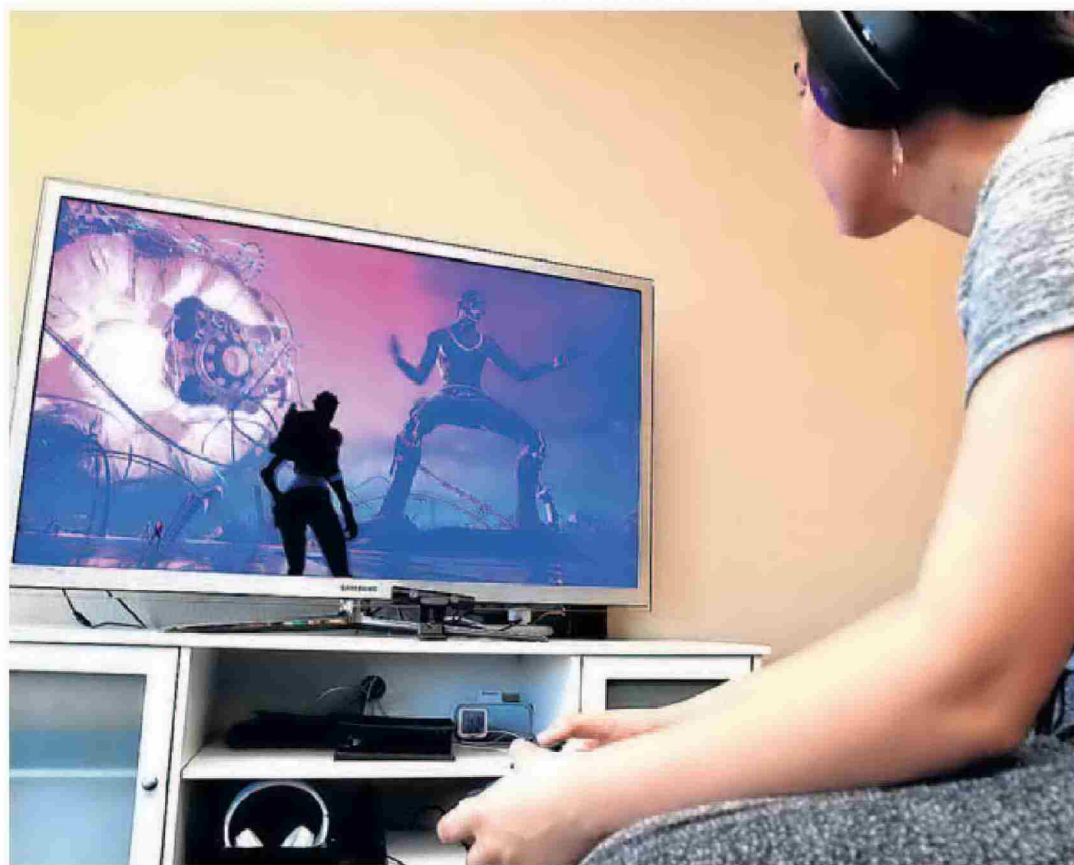
Es el primer caso clínico publicado en el mundo de un adolescente ingresado por abusar del ocio digital, y ha ocurrido en Castellón

EL CORREO

Un equipo del Hospital Provincial de Castellón, la Universitat Jaume I y el Hospital General Universitario ha publicado el primer caso clínico en el mundo de un menor que tuvo que ser hospitalizado dos meses en la provincia de Castellón por el abuso de videojuegos, según ha podido saber 'Europa Press'. Los autores del estudio, recogido por la 'Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil', advierten sobre la necesidad de prestar atención a los comportamientos de los menores, dada la «precocidad creciente» en el consumo de nuevas tecnologías.

Los síntomas que llevaron a la decisión de hospitalizar durante dos meses al paciente, un adolescente con grave adicción comportamental al videojuego de 'Fortnite', incluían aislamiento en domicilio, rechazo a interacciones sociales con negación a acudir a servicios sanitarios, inflexibilidad personal y 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 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 actuó en este caso como reguladora del in-



Una adolescente, sin relación con esta información, juega a 'Fortnite'. APF

tenso malestar por la pérdida de un familiar y por la ansiedad derivada del aumento del nivel de exigencia en el contexto educativo.

Trastorno del comportamiento

El tratamiento ha precisado un abordaje intensivo multidisciplinar, trabajando tanto con el 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 estable-

El paciente se refugió en este juego tras la muerte de un familiar y por ansiedad, según los investigadores

cimiento 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», según el equipo investigador, 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».

El trabajo con el paciente permitió una disminución significativa del uso de pantallas, así como una mejoría del funcionamiento personal y social. En el Hospital de Día, donde se ha trabajado en la prevención de recaídas y la incorporación progresiva a sus estudios, continuó el entrenamiento en regulación emocional y la adquisición de habilidades comunicativas, de forma grupal.

La adicción a Internet fue pro-

puesta 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 beneficios educativos, sociales y terapéuticos.

Pese a ello, los profesionales consideran que existen factores de riesgo en el abuso de los videojuegos, como retraimiento social, bajo rendimiento académico o problemas psicopatológicos. En el caso del 'Fortnite', destacan dos aspectos de su potencial adictivo: la imposición de plazos para lograr los retos, y el acceso a plataformas de retransmisión en vivo.