

Un menor de Castellón estuvo dos meses hospitalizado por adicción a videojuegos - Mediterráneo - 15/09/2021

PRIMER CASO CLÍNICO RECONOCIDO EN EL MUNDO

Un menor de Castellón estuvo dos meses hospitalizado por adicción a videojuegos

● Expertos de la UJI, el General y el Provincial publican un estudio sobre sus síntomas

● Los profesionales aconsejan establecer en los jóvenes «límites claros y definidos»

R. D. M.
mediterraneo@epmediterraneo.com
CASTELLÓN

Los expertos llevan tiempo alertando del problema entre los jóvenes que se ha visto incrementado durante el confinamiento derivado de la pandemia. La adicción a los videojuegos preocupa, y mucho. Por ejemplo, China ha decidido legislar para limitar a los menores de edad el acceso a este divertimento *on line* con una nueva ley que limita el acceso a los videojuegos para los menores a solo tres horas semanales y durante los fines de semana. El objetivo no es otro que combatir la dependencia creciente. Una problemática que ha sido analizada por un equipo del Hospital Provincial de Castelló, la Universitat Jaume I y el Hospital General, que ha publicado el primer caso clínico en el mundo de un menor que tuvo que ser hospitalizado durante dos meses en la provincia de Castellón por el abuso de videojuegos.

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 las personas con signos de adicción comportamental, según confirma el estudio publicado en la



Equipo de profesionales del Hospital Provincial, el General de Castelló y la UJI que han participado en este estudio.

detalles

1 RESULTADOS

Los resultados han mostrado una disminución significativa del uso de pantallas, en una primera fase después de la hospitalización con supervisión, así como una mejora del funcionamiento personal y social del paciente.

2 FORTNITE

En el caso del Fortnite, los profesionales destacan dos aspectos de su potencial adictivo: la imposición de plazos para lograr los retos y el acceso a plataformas de retransmisión en vivo que muestran a personas jugando mientras comentan sus estrategias.

Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil. 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».

Para abordar el caso clínico, el equipo formado por Silvia Márquez Arbués, del Hospital Provincial; Carla Ramos-Vidal, T. Álvarez-Núñez y Matías Rea-López, de la Universitat Jaume I y el Hospital Provincial; y Matilde Espinosa-Mata, de la UJI y el Hospital General de

Castelló, todos ellos del programa de trastorno mental grave de la infancia y la adolescencia, han efectuado una revisión de las publicaciones científicas.

SÍNTOMAS / Los síntomas que han llevado a la decisión de hospitalizar durante dos meses al paciente, un menor 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 persistente, escaso interés por su entorno y muy selectivo en sus gustos y con actividades restrictivas. Presentaba alteraciones en el desempeño de las actividades 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 mayor absentismo escolar o ruptura de los horarios de descanso.

PAUTAS DIARIAS / 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 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», según ha comentado 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». Este estudio aborda un problema social creciente. ■