

# Hospitalizan por primera vez a un menor por el abuso de videojuegos

► El caso clínico del joven de Castelló que pasó dos meses ingresado es el primero detectado en el mundo ► Un equipo de profesionales analiza las características para combatir la adicción creciente

R.C.V. VALÈNCIA

Los expertos llevan tiempo alertando sobre una problemática creciente entre los jóvenes que se ha visto potenciada con el confinamiento derivado de la pandemia. La adicción a los videojuegos preocupa y mucho. Prueba de ello es el estudio desplegado por un equipo del Hospital Provincial de Castelló, la Universitat Jaume I y el Hospital General que ha analizado el primer caso clínico en el mundo de un menor que tuvo que ser hospitalizado durante dos meses en la provincia de Castelló por el abuso de los videojuegos.

La generalización del uso de las 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 estudio publicado en la *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*.

De acuerdo con las conclusiones de la investigación, las estrategias de prevención aconsejan la necesidad de una 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». También apuestan por la creación de espacios de interacción familiar para disfrutar de actividades en grupo y por la restricción de los dispositivos en las habitaciones de los menores.



Profesionales de los hospitales de Castelló y la UJI que han participado en el estudio.

LEVANTE-EMV

Para abordar el caso clínico, el equipo formado por Sílvia Márquez Arbués, del Hospital Provincial; Carla Ramos-Vidal, T. Álvarez-Núñez y Matías Real-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, ha efectuado una revisión de las publicaciones científicas hasta la fecha.

Los síntomas que llevaron a la decisión de hospitalizar durante dos meses al paciente de Castelló,

El adolescente se aisló en su domicilio, rechazaba las interacciones sociales y presentaba escaso interés por su entorno

un menor adolescente con grave adicción al videojuego Fortnite, incluían el aislamiento en su domicilio, el rechazo a las interacciones sociales con negación a acudir a los

servicios sanitarios, la inflexibilidad personal persistente, el escaso interés por su entorno y una actitud muy selectiva en sus gustos y con actividades restrictivas. El joven 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. Además, se trataba de un menor con un muy alto rendimiento académico previo. Sin embargo, la familia había observado un mayor absentismo escolar y una ruptura de los horarios habituales de descanso.

El tratamiento de los adolescentes ha precisado un abordaje intensivo multidisciplinar, en el que se ha trabajado tanto con el paciente como con su familia y, a la vez, con la implementación de estrategias de intervención como una reestructuración cognitiva, un desarrollo de habilidades personales, el manejo de contingencias y el establecimiento de pautas a diario.

Estas técnicas le han servido para «ser capaz de apreciar las repercusiones que el uso del videojuego estaba teniendo en su vida diaria», según ha explicado el equipo investigador, a tiempo que ha permitido al menor «abordar el duelo por la muerte de su familiar» y a comprender «cómo el empleo del juego comenzó como un refugio para su malestar emocional».

## Un problema social creciente

El estudio castellanense aborda un problema social creciente. Los especialistas implicados advierten de 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».

En el caso del popular videojuego Fortnite, destacan dos aspectos de su potencial adictivo: la imposición de plazos para lograr los retos de cada temporada y no perder el progreso, y el acceso a plataformas de retransmisión en vivo que muestran personas jugando mientras comentan sus estrategias, según los investigadores.

Otros países, como China, comienzan a limitar a los menores el acceso a este divertimento online con una nueva ley que restringe su uso a solo tres horas semanales y durante los fines de semana. El objetivo no es otro que combatir la dependencia creciente que generan los videojuegos.