Hospitalizado por el «Fortnite» - Información Elche - 15/09/2021

Punto y aparte

Hospitalizado por el «Fortnite»

▶ Un equipo estudia el caso de un menor ingresado dos meses en Castellón por el abuso de videojuegos

Profesionales que han participado en el estudio. MEDITERRÁNEO

R.C.A.

■ Los expertos llevan tiempo alertando del problema de la adicción a los videojuegos, que se ha visto incrementado durante el confinamiento, y ya hay países como China que han legislado para limitar su acceso a los menores de edad a solo tres horas semanales y durante los fines de semana. El objetivo no es otro que combatir la dependencia creciente. Esta problemática ha sido analizada por un equipo del Hospital Provincial de Castellón, 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, en concreto del «Fortnite».

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 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 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.

Los síntomas que llevaron a la decisión de hospitalizar durante dos meses al paciente, un menor adolescente con grave adicción comportamental al «Fortnite», incluían aislamiento en domicilio, rechazo a las interacciones sociales, inflexibilidad personal persistente, escaso interés por su entorno y una actitud muy selectiva en sus gustos y con actividades restrictivas. Además, se trataba de un menor con un alto rendimiento académico, pero la familia había detectado un mayor absentismo escolar y una ruptura de los horarios de descanso.

El tratamiento ha precisado un abordaje intensivo multidisciplinar, en el que se ha trabajado tanto con el paciente como con su familia y, a la vez, 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».