

Ingresado un menor dos meses por una severa adicción a un videojuego - El Correo Gallego - 15/09/2021

Ingresado un menor dos meses por una severa adicción a un videojuego

Fue detectado en Castellón y es el primer caso clínico de este tipo en todo el mundo

Castellón. 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 durante dos meses por el abuso de videojuegos al presentar una grave adicción comportamental a Fortnite.

Los síntomas que llevaron a hospitalizar al paciente, un adolescente de la provincia de Castellón con grave adicción comportamental al videojuego de Fortnite, incluían aislamiento, 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, según informa la UJI.

Se trataba de un menor con un muy alto rendimiento académico previo. La familia había observado desde el inicio del curso mayor absentismo escolar, ruptura de los horarios de descanso y desvinculación del ritmo del curso académico 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.

Este extremo se confirmó con el caso clínico estudiado por un equipo de investiga-

ción formado por Silvia Márquez Arbués, del Hospital Provincial; Carla Ramos-Vidal, T. Álvarez-Núñez y Matías Real-López (Integra-Grupo de investigación sobre la salud mental de la infancia y la adolescencia) de la UJI y el Provincial, y Matilde Espinosa-Mata, de la UJI y el General Universitario de Castellón, todos del Programa de Trastorno Mental Grave de la Infancia y la Adolescencia.

El equipo revisó 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 la evaluación, los profesionales 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 precisó un abordaje intensivo multidisciplinar, desde un enfoque cognitivo conductual, trabajando tanto con el paciente como con su familia y, a la vez, la implementación de estrategias de intervención. EFE

TERAPIA

REFUGIO EMOCIONAL

•••El tratamiento le permitió “ser capaz de apreciar las repercusiones que el uso del videojuego estaba teniendo en su vida diaria”, abordar el duelo por la muerte de su familiar y observar “cómo el empleo del juego había comenzado para él como un refugio para su malestar emocional”.