La hiperadicción adolescente al "Fortnite" llega al psiquiátrico

Un joven de Castellón, el primer hospitalizado del mundo por dependencia de los videojuegos, mejora tras dos meses de tratamiento

R. D. M.
Castellón

La generalización 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 para aquellas personas con signos de adicción comportamental, según confirma un caso clínico estudiado por un equipo de investigación formado por personal del Hospital Provincial, la Universidad Jaime I y el Hospital General de Castellón publicado en la "Revista de psiquiatría infanto-juvenil". Es el primer caso de un menor hospitalizado por esta causa conocido en todo el mundo.

Los síntomas que han llevado a la decisión de hospitalizar durante dos meses al paciente, un adolescente con grave adicción comportamental a "Fortnite", incluían aislamiento en el hogar, 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 actividades básicas diarias, en la toma del tratamiento prescrito en el hospital de día y en el sueño.

Se trata de un menor con un muy alto rendimiento académico previo. La familia había observado desde el inicio del 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 actúa como reguladora del intenso malestar por la pérdida de un familiar y por la ansiedad derivada del aumento del nivel de exigencia educativo.

El tratamiento ha precisado 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 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", comenta 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".

Dos capturas de pantalla del videojuego "Fortnite".

Los resultados han mostrado una disminución significativa del uso de pantallas (en una primera fase tras la hospitalización con supervisión y solo para contacto con iguales para fomentar su socialización), así como una mejoría del funcionamiento personal y social del paciente. En el hospital de día, donde se ha trabajado en la prevención de recaídas y la incorporación progresiva a sus estudios, ha proseguido con el entrenamiento en regulación emocional y la adquisición de habilidades comunicativas de forma grupal.

Para abordar el caso clínico, el equipo 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 Universidad Jaime I y el Hospital Provincial, y Matilde Espinosa-Mata, de la UJI y el Hospital General Universitario de Castellón, todos ellos del Programa de Trastorno Mental Grave de la Infancia y la Adolescencia, han efectuado una revisión de las publicaciones científicas sobre las actuales adicciones comportamentales, en concreto al videojuego "Fortnite", en las bases de datos IBECS, PubMED, PsyNet, PsycArticles y Google Académico.

Consejos de los expertos

Los especialistas alertan de la necesidad de prestar atención a los comportamientos de los menores entre los que se ha extendido el uso de "Fortnite" dada "la precocidad creciente en su consumo", especialmente por "la falta de maduración en las funciones ejecutivas y cognitivas". Asimismo, recomiendan el traslado de estos casos al hospital de día para realizar una evaluación más adecuada, ya que se ha observado, en este caso concreto, una "dificultosa deshabituación de las pantallas y la necesidad de un seguimiento exhaustivo prolongado tras la retirada total para superar el riesgo de recaídas".

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". Asimismo, apuestan por la creación de espacios de interacción familiar para disfrutar de actividades en grupo y la restricción de los dispositivos en las habitaciones de los menores.