J.M.BORT. VALÈNCIA

■ Pocos juegos han generado en el último año tantos titulares como el Fortnite. El juego de batallas creado en 2017 no solo no ha tocado techo, sino que sigue con muy buena salud: sube el número de jugadores -suma hasta 45 millones de *fans*- y se multiplican las descargas. Pero su popularidad crece al mismo ritmo que el de los adictos al videojuego.

Hasta el Instituto Valenciano de Ludopatías y Adicciones no Tóxicas de València, el centro pionero en España en tratar a personas con problemas adictivos más allá de las sustancias químicas, tiene un apartado explícito en su web para el Fortnite. El primer caso clínico en el mundo de un ingreso hospitalario por esta adicción, el de un joven de Castelló, ha disparado las alertas.

¿Qué componentes psicológicos hacen que el Fortnite, y otros videojuegos, sea tan adictivo? «Hay factores predisponentes que aumentan los riesgos de adicción a los videojuegos y que clasificamos en tres bloques: personales, familiares y socioambientales», responde Consuelo Tomás, directora del instituto valenciano. «Genera un nivel de activación emocional y cerebral altísimo. Quieres más pantallas, más sorpresas. Buscas emociones y eso proporciona un subidón de adrenalina», añade.

«El Fortnite es uno de los juegos que provocan más problemas de adicción por diversos motivos. Hay muchos jugadores participando al mismo tiempo y tienes la opción de realizar micropagos al instante para mejorar habilidades, lo que potencia su poder adictivo. Cuando el juego se convierte en el eje principal de tu vida, entonces hay un evidente problema adictivo», expresa.

El caso del joven de Castelló tiene, según el análisis conjunto del Hospital Provincial de Castelló, la Universitat Jaume I y el Hospital General, un factor de riesgo habitual en todas las adicciones: un conflicto emocional, en este caso un duelo no resuelto por la muerte de un familiar. «En la consulta nos encontramos con chavales con problemas en su vida que utilizan el juego como una evasión. Jóvenes que viven alguna situación traumática y se refugian delante de la pantalla», explica Tomás. «Lo mismo ocurre con el *bulling* u otros problemas que potencian las adicciones. El chaval, además, se cree que es el héroe de una película, o repite lo que hacen sus amigos para sentirse integrado», añade.

Hay otros potenciadores en los videojuegos que los convierten en especialmente influyente. «Los canales de los *gamers* permiten interactuar, estar más tiempo conectado y hay jugadores muy jóvenes que piensan que pueden ser como sus ídolos gamers y ganarse la vida jugando. Eso lo hace mucho más peligroso», explica Consuelo Tomás.

La prevención pasa por la educación, como en todo. «Existe la costumbre de darle un móvil al niño para que se calle. También hay que fomentar la autoestima, la comunicación en la familia y que los niños hagan actividades saludables en vivo y en directo con otros chavales», apostilla Tomás. «Hay que consensuar, que no limitar, con nuestros hijos el tiempo dedicado al videojuego», añade la experta.

Un usuario de videojuegos juega frente a la pantalla. LEVANTE-EMV

«Los videojuegos generan una adicción cerebral altísima»

▶ La directora del Instituto Valenciano de Ludopatía y Adicciones no Tóxicas, Consuelo Tomás, alerta de los factores de riesgo del entretenimiento virtual

«Un conflicto emocional es un factor de riesgo», asegura sobre el caso del joven de Castelló hospitalizado

LAS FRASES

«Cuando el juego pasa a ser el eje principal de tu vida es que hay un problema»

«Los canales de 'gamers' potencian más la adicción. Hacen creer que podrán vivir del juego»

«Hay que consensuar, que no limitar, el tiempo dedicado al videojuego»