el Periódico Extremadura

Fecha:	16/09/2021	Audiencia:	9.744	Sección:	SOCIEDAD
Vpe:	1.709 €	Tirada:	3.584	Frecuencia:	DIARIO
Vpe pág:	2.279 €	Difusión:	2.784	Ámbito:	PRENSA DIARIA
Vpe portada:	2.735 €	Ocupación:	74,99%	Sector:	INFORMACION GENERAL

Pág: 38

El abuso de las nuevas tecnologías

La hiperadicción adolescente al 'Fornite' llega al psiquiátrico

Un menor de Castellón es el primer hospitalizado del mundo por dependencia a los videojuegos

Tras dos meses de tratamiento intensivo, el joven ha presentado una clara mejoría personal y social

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.

DIVERSOS DESENCADENANTES // 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».

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 y, 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 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», señala.

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. ≡

DAVID CASTRO

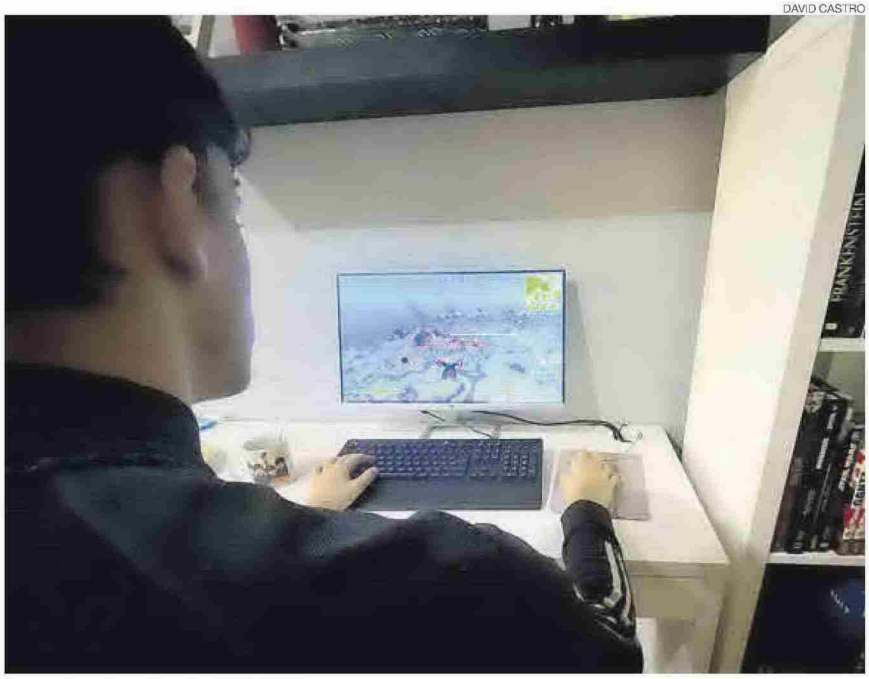

Imagen de un joven jugador de 'Fortnite', ayer.

en el punto de mira

En la lista de enfermedades mentales

La adicción a internet fue propuesta por primera vez como «trastorno del comportamiento» por el psiquiatra estadounidense Ivan Goldberg en 1995. Quince años después, en 2010, fue definida como «la pérdida de control que genera la aparición de conductas adversas». La Organización Mundial de la Salud (OMS) también incluyó en 2018 el trastorno por videojuego entre las enfermedades mentales.

Los especialistas no consideran que los videojuegos supongan un problema en sí mismos, de hecho especifican que un uso adecuado de este tipo de ocio puede conllevar unos beneficios en los ámbitos educativo y social e incluso puede ser terapéutico para algunos trastornos. Pese a ello, los profesionales consideran que existen factores de riesgo indicadores de abuso en el consumo de videojuegos como el retraimiento social, el bajo rendimiento académico y la existencia de problemas psicopatológicos (depresión, personalidad perfeccionista u obsesiva) y sociofamiliares (sexo masculino, escaso control parental o estresores externos).

En el caso de *Fortnite* –el juego más exitoso actualmente, ya que cuenta con más de 350 millones de cuentas registradas en todo el mundo–, destacan dos aspectos de su potencial adictivo: la imposición de unos plazos concretos para lograr los retos de cada temporada y no perder el progreso, y el acceso a plataformas de retransmisión en directo que muestran a personas jugando mientras comentan sus estrategias.

el Periódico Extremadura

Fecha: 16/09/2021 Audiencia: 9.744 Sección: SOCIEDAD
Vpe: 313 € Tirada: 3.584 Frecuencia: DIARIO
Vpe pág: 2.279 € Difusión: 2.784 Ámbito: PRENSA DIARIA
Vpe portada: 2.735 € Ocupación: 13,73% Sector: INFORMACION GENERAL

Facebook admite la «toxicidad» de Instagram para los menores

▸ Facebook es consciente de que Instagram es una red social «tóxica» que perjudica a los jóvenes, sobre todo a las adolescentes. Lo admite en varios documentos internos a los que ha tenido acceso 'The Wall Street Journal'. El artículo publicado en base a esos textos relata, por ejemplo, que en 2019, una reunión interna de la compañía de Mark Zuckerberg, se reconoció que Instagram «empeora la relación con su cuerpo en uno de cada tres adolescentes».

▸ Otro estudio de la empresa realizado a adolescentes de Estados Unidos y el Reino Unido concluye que este colectivo atribuye a Instagram «niveles crecientes de ansiedad y depresión». Y otro más de marzo de 2020 señala que «el 32% de las chicas dicen que, cuando se sienten mal con su cuerpo, Instagram les hace sentir peor».

▸ Los documentos internos de la red social Facebook recogen que más del 40% de las jóvenes que se veían poco atractivas empezaron a sentirse así en Instagram. El informe apunta además que, pese a esos sentimientos negativos, las adolescentes no dejan necesariamente de usar la red. O quieren, pero no se ven capaces. La edad legal de acceso a Instagram es 13 años, pero hace unos meses se planteó la posibilidad de crear un Instagram especialmente para niños.

▸ La compañía ya ha reaccionado ante la publicación de esta información, que choca con el discurso público de Zuckerberg. En un comunicado, la plataforma explica que Instagram planea motivar a sus usuarios a que no solo vean contenido que promueve el arquetipo del cuerpo femenino delgado y atlético.

▸ Son muchas las asociaciones, expertos y autoridades que llevan años advirtiendo sobre los peligros para los jóvenes que suponen Instagram, TikTok, YouTube, ecétera. «La investigación muestra una correlación entre el uso de las redes sociales y el aumento de la angustia psicológica con el comportamiento suicida entre los jóvenes», argumentaron fiscales de 44 estados de EEUU en una carta conjunta.