



Por ahora la adicción a las pantallas no está considerada como una enfermedad. FOTO: GETTY IMAGES

## Adicciones

# Los yonquis de las **consolas** sufren el mismo mono que atenaza a un bebedor

En España el 21% de los jóvenes de entre 10 y 25 años sufre trastornos de comportamiento por culpa de la tecnología

**ANTONIO PANIAGUA**  
MADRID

No hace falta ser un yonqui de cara demacrada y andar errático para estar enganchado. Basta pasar un sinnúmero de horas delante de la consola o el ordenador para padecer el mismo mono que atenaza a un bebedor.

Pero a diferencia de los alcohólicos y heroínómanos, en la adicción a los videojuegos no hace falta el concurso de sustancias estimulantes. La droga en este caso es una sucesión de estímulos veloces que sumen al jugador en la ansiedad y un bucle competitivo que se retroalimentan.

Es lo que le ha ocurrido a un adolescente de 15 años que ha pasado dos meses en un hospital a causa de su obsesión por el *Fortnite*, un entretenimiento que registra 350 millones de cuentas en el mundo. *Fortnite*, el videojuego más popular del orbe desarrollado por Epic Games, es todo un fenómeno de masas gracias, entre otras cosas, a que permite jugar gratis. Ese es el señuelo que atrapa al principio a los debutantes, que, al final, pueden acabar echando mano de la tarjeta de crédito de los padres para realizar micropagos y adquirir complementos.

*Fortnite* permite que un máximo de 100 jugadores permanezcan conectados 'on line' de forma simultánea. Su éxito es tal que Epic Games ingresó en 2019 unos 3.550 millones de euros, de los que 1.520 millones (casi el 43%) procedían de exclusivamente del *Fortnite*.

El caso del chaval ingresado para desintoxicarse de las pantallas marca un antes y un después,

### Por primera vez, un chico de 15 años pasa dos meses en un hospital a causa del 'Fortnite'

por cuanto ha servido para documentar el primer caso clínico de un menor internado en un centro hospitalario por abusar de los videojuegos. El estudio en cuestión ha sido publicado por el Hospital Provincial de Castellón, la Universidad Jaume I y el Hospital General Universitario.

Durante las primeras semanas de tratamiento, el paciente estuvo totalmente aislado para deshabituarse. «Aunque los primeros días sufriese un malestar emocional interno, fue desapareciendo progresivamente, momento en el que

podimos hacer un repaso de cómo era su día a día», asegura Matías López, psiquiatra del Hospital Provincial de Castellón.

En España, el 21% de los jóvenes entre 10 y 25 años sufre trastornos del comportamiento por culpa de la tecnología, según una encuesta realizada a 4.000 jóvenes para el Plan Nacional sobre Drogas. Por ahora la adicción a las pantallas no está contemplada como una enfermedad, de modo que quedó al margen del DSM5, la clasificación de trastornos mentales elaborada por la Asociación Estadounidense de Psiquiatría, que actualizó el listado en 2013. La ludopatía es el único comportamiento adictivo reconocido en ese manual, que asocia la adicción fundamentalmente a sustancias como el alcohol, el tabaco, los estimulantes, la marihuana y los opiáceos.

Con todo, en el año 2019, la Organización Mundial de la Salud (OMS) publicó un informe en el que se catalogaba el abuso de los videojuegos como un trastorno. La proporción de personas que se ven afectadas por el uso sin tasa de los videojuegos 'online' se sitúa entre el 1% y el 10% en los países occidentales, según manifiesta Vladimir Poznyak, experto de la OMS.