

SALUD ▶ EL ABUSO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

La hiperadicción adolescente al 'Fortnite' llega al psiquiátrico

▶ Un menor de Castellón se convierte en el primer hospitalizado del mundo por dependencia a los videojuegos. Tras dos meses de tratamiento, presenta una mejoría personal y social

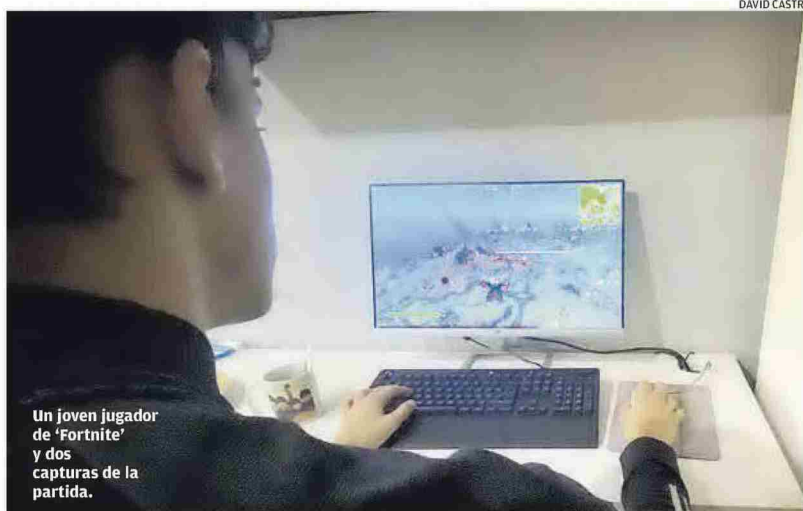
R.D.M. CASTELLÓN

■ 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 Universitat Jaume I y el Hospital General de Castelló 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 evalua-



Un joven jugador de 'Fortnite' y dos capturas de la partida.

DAVID CASTRO

ción, 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 educativa.

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

El paciente se había aislado, se saltaba las pautas de sueño y eludía rutinas básicas

«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 su-

pervisión 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 Jaume I y el Hospital Provincial, y Matilde Espinosa-Mata, de la UJI y el Hospital Ge-



neral 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

Los datos de 'Fortnite'

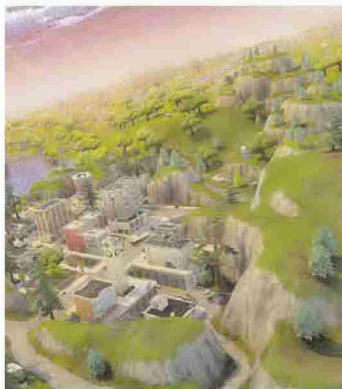


Año de lanzamiento del Fortnite por parte de la empresa Epic Games.



Ingresos generados por este videojuego entre 2018 y 2019, últimos años de los que se tienen cifras. Las ganancias de 2020 pueden ser muy superiores por efecto de la pandemia de covid.

Cuentas registradas en Fortnite en todo el mundo, lo que no significa que existan 350 millones de jugadores, ya que una persona puede tener más de una cuenta.



EN EL PUNTO DE MIRA

En la lista de enfermedades mentales de la OMS desde 2008

► 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. **R.D.M. CASTELLÓN**

al hospital de día para realizar una evaluación más adecuada, ya que ha observado, en este caso concreto, una «difícil 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.

350
millones

13
años

La edad mínima recomendada para iniciarse en este juego por tener contenidos violentos. Un estudio de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) y la Universitat de Lleida (UdL) concluyó que 6 de cada 10 niños catalanes de 8 a 11 años jugaban habitualmente.

De 18 a 25
años

La media de edad de la mayoría de los usuarios. Les siguen, con una gran diferencia, los que tienen entre 25 y 34 años.