

13 Οκτωβρίου 2022

Μελέτη: Τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να προκαλέσουν θανατηφόρα καρδιακή αρρυθμία σε παιδιά

/ [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#)



Επιστήμονες αποδίδουν το φαινόμενο στη νευρική ένταση που προκαλείται από τον ενθουσιασμό



Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να προκαλέσουν θανατηφόρες καρδιακές αρρυθμίες στα παιδιά, σύμφωνα με νέα έρευνα από επιστήμονες στην Αυστραλία, που λένε ότι μπορεί να γίνουν εξίσου επικίνδυνα με ανταγωνιστικά αθλήματα, όπως ποδόσφαιρο και ράγκμπι.

Τα παιχνίδια χαρακτηρίζονται από τέτοια συναισθηματική φόρτιση, που έχουν οδηγήσει σε θανατηφόρα καρδιακά επεισόδια σε παιδιά με αδιάγνωστα καρδιολογικά προβλήματα. Η προδιάθεση συχνά δεν αναγνωρίζεται, θέτοντας τους κατά τα άλλα υγιείς εφήβους σε κίνδυνο θανατηφόρων «καρδιακών αρρυθμιών». Η ομάδα επιστημόνων απέδωσε το φαινόμενο στη νευρική ένταση που προκαλείται από τον ενθουσιασμό.

«Τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να αποτελούν σοβαρό κίνδυνο για ορισμένα παιδιά με αρρυθμία. Μπορεί να αποδειχθούν θανατηφόρα για νεαρούς ασθενείς με προδιάθεση αρρυθμίας, την ύπαρξη της οποίας μπορεί να αγνοούν», εξηγεί η επικεφαλής ερευνήτρια Claire Lawley, του Heart Centre for Children.

«Παιδιά που χάνουν ξαφνικά τις αισθήσεις τους ενώ παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια θα πρέπει να εξετάζονται από καρδιολόγο, καθώς αυτό θα μπορούσε να είναι το πρώτο σημάδι ενός σοβαρού καρδιακού προβλήματος», προσθέτει.

Κίνδυνος για 1 στα 2.000 παιδιά

Η μελέτη, που δημοσιεύθηκε στο περιοδικό Heart Rhythm, εντόπισε ένα «ασυνήθιστο, αλλά ξεχωριστό μοτίβο» μεταξύ των ευάλωτων παιδιών. Μια συστηματική ανασκόπηση της ιατρικής βιβλιογραφίας εντόπισε 22 περιπτώσεις λιποθυμίας, οι οποίες συνέβησαν κυρίως κατά τη διάρκεια βιντεοπαιχνιδιών πολέμου στα οποία συμμετείχαν πολλοί παίκτες.

Κάποια παιδιά πέθαναν μετά από καρδιακή ανακοπή. Οι πιο συχνές υποκείμενες αιτίες ήταν η κατεχολαμινεργική πολυμορφική κοιλιακή ταχυκαρδία (CPVT) και το σύνδρομο μακρού QT (LQTS).

Η πρώτη οδηγεί σε αύξηση των επιπέδων ασβεστίου στο εσωτερικό των κυττάρων, ενώ η δεύτερη χαρακτηρίζεται από παρατεταμένη επαναπόλωση των καρδιακών κυττάρων και αυξημένο κίνδυνο σοβαρών και απειλητικών για τη ζωή καρδιακών αρρυθμιών. Οι παθήσεις αυτές επηρεάζουν ένα στα 2.000 παιδιά.

Παιδιά με καρδιακές παθήσεις πρέπει να λαμβάνουν προφυλάξεις πριν παίξουν βιντεοπαιχνίδια

Τη στιγμή των περιστατικών, πολλοί παίκτες βρίσκονταν σε κατάσταση ενθουσιασμού, έχοντας μόλις κερδίσει ή χάσει ένα παιχνίδι, ή βρίσκονταν σε διαμάχη με τους συντρόφους τους.

«Γνωρίζουμε ήδη ότι ορισμένα παιδιά έχουν καρδιακές παθήσεις που μπορεί να τα θέσουν σε κίνδυνο όταν παίζουν ανταγωνιστικά αθλήματα, αλλά σοκαριστήκαμε όταν ανακαλύψαμε ότι ορισμένα λιποθύμησαν καθώς έπαιζαν βιντεοπαιχνίδια», πρόσθεσε ο συν-συγγραφέας της μελέτης, Christian Turner.

«Τα βιντεοπαιχνίδια ήταν κάτι που παλιότερα θεωρούσα μια εναλλακτική “ασφαλή δραστηριότητα”. Πρόκειται για μια πραγματικά σημαντική ανακάλυψη. Πρέπει να διασφαλίσουμε ότι όλοι γνωρίζουν πόσο σημαντικό είναι να εξεταστεί κάποιος που έχει βιώσει ένα λιποθυμικό επεισόδιο υπό αυτές τις συνθήκες», τόνισε.

Τα καρδιακά προβλήματα γίνονται όλο και πιο διαδεδομένα στους νέους. Τον περασμένο μήνα, η ατμοσφαιρική ρύπανση συνδέθηκε με την αύξηση της καρδιακής αρρυθμίας σε κατά τα άλλα υγιείς εφήβους.

«Έχοντας φροντίσει παιδιά με προβλήματα αρρυθμίας για περισσότερα από 25 χρόνια, έμεινα έκπληκτος όταν διαπίστωσα ότι ορισμένα παιδιά είχαν ακόμη και πεθάνει από αυτήν. Θέλουμε να δημοσιοποιήσουμε αυτό το φαινόμενο, ώστε συνάδελφοί μας σε όλο τον κόσμο να το αναγνωρίσουν και να προστατεύσουν αυτά

τα παιδιά και τις οικογένειές τους», λέει ο συν-ερευνητής της μελέτης, Jonathan Skinner του Sydney Children's Hospitals Network.

Ο Dr. Daniel Sohinki, καρδιολόγος στο Augusta University, ο οποίος δεν συμμετείχε στη μελέτη, λέει ότι η ανακάλυψη έχει εκτεταμένες επιπτώσεις.

«Η άσκηση θα πρέπει να περιλαμβάνει δραστηριότητες εκτός του παραδοσιακού ανταγωνιστικού αθλητισμού. Η κατάλληλη συμβουλευτική σχετικά με τους κινδύνους των βιντεοπαιχνιδιών θα πρέπει να είναι στοχευμένη σε παιδιά με προαρρυθμία και σε κάθε παιδί με ιστορικό συγκοπής λόγω υπερκόπωσης. Περαιτέρω, τα μελλοντικά προγράμματα ελέγχου αθλητών που διατρέχουν κίνδυνο για κακοήθεις αρρυθμίες θα πρέπει να περιλαμβάνουν και εκείνους που συμμετέχουν σε eSports», κατέληξε.

Πηγή: lifo.gr