

## Profesor Andrew Chanen: el trastorno límite de la personalidad (BPD) sigue siendo la más estigmatizada y discriminada en Australia e internacionalmente

Cuando el Profesor Andrew Chanen era un médico residente en psiquiatría en 1983, los pacientes con trastorno límite de la personalidad (BPD) que se habían autolesionado eran "vilipendiados" y "tratados espantosamente".

"Había este mito de que de alguna manera eran indestructibles", dice. A pesar de lo que le dijeron sus maestros, "la mayoría había muerto al final de mi formación".

Más de cuatro décadas después, Chanen es el jefe de gestión clínica y jefe de investigación sobre trastornos de la personalidad en Orygen, el Centro Nacional de Excelencia en Salud Mental Juvenil de la Universidad de Melbourne, y dice que el BPD sigue siendo la más estigmatizada y discriminada en Australia e internacionalmente.

Predominantemente diagnosticado en mujeres, el BPD se caracteriza por la dificultad para gestionar las emociones, cambios de ánimo rápidos, autolesión a menudo acompañada de pensamientos suicidas y una imagen inestable de uno mismo.

Algunos clínicos australianos abogan por que el BPD sea reconocido como trastorno por trauma en lugar de trastorno de la personalidad, argumentando que esto conduciría a un mejor tratamiento y resultados.

### El argumento para reconsiderar el BPD

El psicoanalista estadounidense Adolph Stern introdujo la palabra "borderline" en la terminología psiquiátrica en 1938, utilizándola para describir a un grupo de pacientes que no encajaban en las categorías neuroticas ni psicóticas.

Varios estudios han demostrado que el BPD se asocia con el abuso y la negligencia infantiles más que cualquier otro trastorno de la personalidad, pero las tasas pueden variar desde el 90% hasta el 30%. Un análisis de 97 estudios encontró que el 71,1% de las personas diagnosticadas con el trastorno habían informado al menos una experiencia traumática en la infancia.

### El caso para el término trastorno de la personalidad

Para Chanen, el término "trastorno de la personalidad" es útil porque captura las dificultades de identidad y relación que, según él, están en el corazón del problema.

Señala un estudio nacional sobre maltrato infantil publicado en 2024 que mostró que casi dos tercios de la población sufren alguna forma de adversidad infantil. A pesar de eso, el BPD es comparativamente raro, ocurriendo en solo el 1% al 3% de la población.

"Hay algo importante que ocurre en cada individuo que interactúa con la experiencia de la adversidad. Si bien esa interacción puede dar lugar al trastorno límite de la personalidad, también puede dar lugar a otro trastorno, como la depresión, o a ningún trastorno mental".

'Injusticia': Prof Jayashri Kulkarni. [mrjack bet o que é\]\]> `` ` > > Chanen cree que cualquier argumento reduccionista sobre las causas es "oversimplificado, incorrecto y, desafortunadamente, dañino para las personas que viven con trastorno de la personalidad". Cree que el debate en torno al cambio de nombre del trastorno a trastorno de estrés postraumático](#)

complejo es "no realmente apoyado por la ciencia y socava el argumento moral para el respeto, la dignidad y la igualdad del acceso a los servicios efectivos". > > Chanen teme que un cambio de nombre pueda tener la consecuencia no deseada de invalidar las experiencias de los pacientes que no han experimentado trauma, o hacer que los clínicos asuman que el trauma está presente sin ninguna evidencia. En su lugar, cree que la intervención temprana es clave. > > Una profesora asociada de la Universidad de Sídney, Loyola McLean, quien se identifica como mujer Yamatji, dice de las opiniones divididas en su profesión: "Podría muy bien ser que estemos hablando de dos mitades de un todo. > > "Creo que debemos mantener una mente abierta a que esta experiencia adversa pueda estar contribuyendo, pudiendo activar y, para algunas personas, tendrá un elemento causal", dice McLean, quien es psiquiatra de enlace y psicoterapeuta de consulta. > > "El trauma, particularmente el trauma temprano, porque es allí donde el cuerpo y el cerebro se están desarrollando realmente, sabemos que es un factor de riesgo tan grande para los problemas de salud a lo largo del espectro de problemas de salud." > > La relación entre lo físico y lo psicológico es profundamente conectada, dice, pero "todo el mundo occidental está padeciendo todavía una especie de división cartesiana". > > > Borderline personality disorder is associated with child abuse and neglect more than any other personality disorders, according to several studies. > > [mrjack bet o que é](#)>

## > Un enfoque cambiante >

>

> La discusión sobre el uso de BPD o trastorno de estrés postraumático complejo no se trata solo de palabras, según Kulkarni, cambia toda la dirección y el enfoque para el tratamiento. >

>

> El tratamiento histórico para el BPD se ha basado en antidepresivos para tratar el estado de ánimo bajo y antipsicóticos para el pensamiento paranoico, pero no se ha abordado el síntoma cognitivo subyacente como la dificultad para gestionar las emociones, el sentido de identidad perturbado, las relaciones perturbadas y la impulsividad. >

>

> Esos síntomas suelen tratarse con enfoques psicosociales, como la terapia dialéctica conductual, el tratamiento basado en la mentalización y la atención de alta calidad. >

>

> Kulkarni y la Dra. Eveline Mu en el Centro de Investigación en Psiquiatría Monash Alfred están llevando a cabo ensayos clínicos para nuevos medicamentos para abordar la neuroquímica que creen que impulsa los síntomas del BPD/trastorno de estrés postraumático complejo. >

> > > Dr Eveline Mu. > > [mrjack bet o que é](#)>

> Los efectos del trauma en los niveles de estrés del cuerpo significan que el sistema de glutamato, los neurotransmisores primarios del sistema nervioso, está en sobrecarga, dice Mu. Su teoría es que esto conduce a la disfunción cognitiva. >

>

> Desde que comenzó en 2024, 200 personas han participado en el ensayo controlado aleatorio doble ciego de la memantina, un medicamento que el regulador ha aprobado para el tratamiento de los pacientes de Alzheimer y que bloquea los receptores del cuerpo del glutamato. >

>

> Williams dice que su hospital solo tiene una cama pública y que está constantemente lleno de pacientes que pueden pagar el tratamiento privado, algunos de los cuales incluso vienen del extranjero. Dice que el programa de tres semanas de su hospital ha mejorado la calidad de vida de sus pacientes, con muchos pudiendo tomar un trabajo a tiempo completo o volver a estudiar. "Muchos de ellos han dicho: 'Quiero ser enfermera, quiero volver y trabajar aquí.'" >

>

> Kulkarni dice que una de las otras nuevas soluciones es deshacerse de la etiqueta. "Está lastimando a la gente ... Tomar una nueva mirada ofrece nueva compasión y nueva comprensión." >

>

## Un Viaje a la Infancia: La Historia Detrás de Minecraft

Hace algunos días, mientras ordenaba mi oficina en casa, encontré una pieza de tecnología antigua en el cajón inferior de mi archivador. Era un Xbox 360 Elite, negro, pesado y poco práctico. Curioso, lo saqué, encontré un controlador y un cable de alimentación y lo encendí. Inmediatamente supe lo que quería buscar, pero también estaba nervioso: no sabía cómo me sentiría si Minecraft aún estaba allí o, peor aún, si no lo estaba. Minecraft es más que solo un juego para mí.

En 2012, Microsoft organizó un gran evento de juegos Xbox en un enorme lugar en San Francisco. La compañía mostró los títulos más grandes de la era, como Forza, Gears of War y Halo, pero en una esquina tranquila había algunas unidades de demostración mostrando la versión Xbox aún no lanzada de Minecraft. Ya conocía el juego, por supuesto — diseñado por el estudio sueco Mojang, era una aventura creativa de mundo abierto que permitía a los jugadores explorar mundos vastos y generados procedimentalmente, recolectar recursos y construir lo que quisieran. Ya estaba atrayendo a millones de jugadores en PC. Pero realmente no le había dado mucho tiempo; así que me senté a jugar rápidamente ... y terminé quedándome una hora. Había algo en él que me mantenía allí, a pesar de todos los otros juegos disponibles. Ese algo era Zac.

[mrjack bet o que é](#)

'Enseñó nuevas palabras y conceptos' ... Keith y Zac.

Fue ese mismo año que mi hijo mayor fue diagnosticado en el espectro autista — confirmando algo que habíamos sabido durante años. A los siete años, tenía un vocabulario muy limitado, tenía miedo al cambio y era tímido e introvertido en la escuela. Lo peor era que no tenía vías para expresarse. Su comunicación verbal era torpe, luchaba con el dibujo o la construcción con Lego. Estaba atrapado dentro de sí mismo. Pero le encantaba la tecnología y los juegos, y vi en Minecraft una posible vía de escape.

Tan pronto como cargamos el juego en nuestra Xbox 360 en casa, quedó enganchado. Le encantó el juego inmediatamente — era seguro, tenía constantes reglas y sistemas, la música era relajante y le permitía construir cosas con solo un controlador y unos pocos botones. En 2024 escribí un artículo en The Guardian sobre el efecto que el juego tuvo en su vida, la manera en que le enseñó nuevas palabras, nuevos conceptos, la manera en que, pacientemente, cuidadosamente, le mostró que también era un ser creativo. Desafortunadamente, mis sentimientos sobre el creador original del juego han cambiado debido a muchas cosas preocupantes que ha dicho en línea, pero lo que escribí sobre Minecraft en sí sigue siendo cierto. Un editor de Little, Brown Book Group llamado Ed Wood leyó el artículo y se acercó a mí sobre la escritura de una novela basada en nuestras experiencias. Boy Made of Blocks se vendió a 200,000 copias y Ed y yo hemos trabajado en novelas juntos desde entonces. De tantas maneras, Minecraft cambió mi vida.

## El Impacto Duradero de Minecraft

Al principio, temía no poder encontrarlo de nuevo. Cuando encendí la vieja máquina, no me dejó iniciar sesión en mi cuenta de Xbox Live y la versión del juego en el disco duro era una versión de prueba, por lo que no podía cargar partidas guardadas. Estaba desconsolado. ¿Aún existían esos mundos, encerrados en el disco duro? Estaba tan cerca.

Durante los últimos 15 años, Minecraft ha tenido un impacto similar en muchos miles de jugadores — ha ayudado a las personas a combatir la soledad, a descubrir su identidad de

género y a superar el miedo al cambio. La iniciativa Hour of Code, lanzada en 2024, ha enseñado principios básicos de codificación. Desde su lanzamiento, Minecraft también se ha abierto camino en las escuelas de todo el mundo, con una versión especial de Educación diseñada para ayudar a los maestros a utilizar el juego en proyectos escolares, desde la imaginación de paisajes sostenibles hasta el estudio de Macbeth. También se ha utilizado en varias organizaciones benéficas, como Block by Block, que alienta a las comunidades a reimaginar su entorno local, y el Fondo Mundial para la Naturaleza para crear conciencia sobre la conservación de los pandas. Se ha utilizado como herramienta para el mensaje político. Reporteros Sin Fronteras han utilizado el juego para crear la Biblioteca Sin Censura donde las personas que viven en países donde los medios están restringidos pueden acceder a libros y artículos prohibidos.

Es un juego mucho más complejo ahora que cuando lo jugamos por primera vez. Actualizaciones regulares han traído nuevos animales, nuevos recursos, nuevos personajes no jugadores — los gráficos han sido actualizados con soporte para tecnologías modernas como HDR. Pero la directora de juego Agnes Larsson asegura que la compañía mantiene los principios básicos del juego intactos. "Tratamos de pensar en la belleza simple de Minecraft", dice. "Así que cada nueva cosa que agregamos al arenero debe tener preferiblemente un propósito muy claro y reglas simples, porque eso significa que cada cosa en sí misma es simple, los jugadores pueden hacer cosas endiablidamente complejas".

Al igual que Fortnite, también se ha convertido en un multiverso autónomo — un lugar donde la gente va a pasar el rato, a socializar, a jugar juntos aunque no puedan estar juntos. "Minecraft se sintió especialmente mágico durante el Covid", dice Larsson. "Me refiero a que el mundo entero se cerró y de repente estábamos en una situación muy diferente y difícil. Y sí, escuchamos sobre tantos jugadores que pudieron mantenerse en contacto con amigos y familia gracias a Minecraft. De vez en cuando, también escuchamos historias sobre niños que están en el hospital y aún pueden divertirse con sus amigos en el mundo de Minecraft, incluso si no pueden estar en la escuela".

Después de unas pocas horas de búsqueda en línea, descubrí cómo acceder a mi cuenta de Xbox Live utilizando una aplicación para eludir la seguridad de TFA moderna y, por lo tanto, mi perfil de Xbox 360 volvió a la vida. Encontré una copia empaquetada del juego en el ático. Lo cargué y esa música comenzó — una triste melodía de piano compuesta por Daniel Rosenfeld, lenta y calmada y de alguna manera triste. Las memorias regresaron.

Cuando se publicó Boy Made of Blocks, algo extraño sucedió. La gente comenzó a compartir sus experiencias con el juego conmigo. He dado muchas charlas sobre Minecraft y mi novela. He hablado en eventos de NHS, en reuniones de la UE en Bruselas, en Comic Cons y festivales de libros. Casi siempre, cuando termina la charla, hay una familia esperando hablar conmigo. Será un padre o padres, acompañados de un niño tímido o joven adulto. No tendrán preguntas reales, simplemente dirán: "queríamos que supieras que Minecraft también cambió nuestras vidas". Y contarán su historia. A menudo se trata de trastorno por déficit de atención con hiperactividad o autismo o acoso escolar, y cómo eran difíciles las cosas y cómo eran solitarios. Pero esas historias siempre culminan con las mismas palabras: "Y entonces comenzaron a jugar Minecraft". Compartiremos experiencias, habrá risas, recuerdos, apretones de manos, a veces lágrimas. Es un privilegio confiar en mí de esa manera.

Encuentro los juegos guardados. Docenas de ellos. Aquí hay castillos bloqueados con túneles secretos que conducen a minas de diamantes masivas. Aquí están nuestras casas, cada una de ellas con nuestras propias habitaciones, cargadas de cofres del tesoro. Todavía hay una tienda de alimentos con chuletas de cerdo y pastel, y un arsenal completamente abastecido, listo para una aventura que nunca sucedió. Las vacas pastan tranquilamente en nuestra granja; los cultivos crecen. Es como volver a visitar una antigua casa familiar — la misma, pero también irremediabilmente diferente.

[mrjack bet o que é](#)

'Los mundos que creamos existen como algo tangible' ... Minecon 2024 en Londres.

Los mundos imaginados que creamos con amigos o con nuestros hijos, existen como algo

tangible. Incluso cuando crecemos, envejec

---

**Informações do documento:**

Autor: symphonyinn.com

Assunto: 724 freebet

Palavras-chave: **724 freebet - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-07-10