



La OMS declaró a la adicción a los videojuegos como enfermedad mental

Description

Photo: Xinhua

Foto: Xinhua

La Organización Mundial de la Salud (**OMS**) reconoce desde este viernes la **adicción a los videojuegos como un desorden mental** al incluirla dentro en su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11).

Sin embargo, especialistas argentinos advirtieron que la adicción se va a caracterizar por el uso que se le da a ese videojuego porque **una cosa es el uso, otra la dependencia y otra la adicción**, si no, no habría equipos profesionales de e-gamers.

La OMS publicó la undécima versión Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), que entra en vigor a nivel internacional para notificar las causas de muerte, pero también de enfermedad, incluidas las mentales.

Entre los desórdenes mentales considerados, la OMS incluyó, oficialmente, la **adicción a los videojuegos dentro de la categoría de 'uso de sustancias o comportamientos adictivos'**, junto al trastorno por adicción a los juegos de azar, detalló la agencia de noticias DPA.

La OMS reconoció el **“uso peligroso de videojuegos” como uno de los factores que considera que influyen en el estado de salud**, dentro de los usos peligrosos de sustancias, en la misma categoría que los juegos de azar, la falta de ejercicio físico o los hábitos de alimentación inapropiados.

“La adicción a videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente (a juegos digitales o videojuegos), que puede ser en línea a través de Internet) o fuera de línea”, explicó la OMS en la nueva lista de enfermedades.

Entre los rasgos que distinguen a las personas con este trastorno, se identificaron la **falta de control sobre el juego; el aumento de la prioridad sobre el resto de actividades vitales y la continuación o intensificación del juego a pesar de las consecuencias negativas en la persona**.

feria argentina game show videojuegos costa salguero (Foto Archivo)

La Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) proporciona un lenguaje común que permite a los profesionales de la salud compartir información estandarizada en todo el mundo. La undécima revisión contiene unos **17.000 códigos únicos** y más de **120.000 términos** codificables.

Las novedades de la CIE-11 de este año 2022, indican que **ya hay 35 países que la están utilizando**, y entre sus usos se detallan descripciones clínicas y requisitos de diagnóstico para la salud mental.

El trastorno por videojuegos se define como **un patrón de comportamiento caracterizado por una falta de control sobre la necesidad de jugar**, dando cada vez más **prioridad** al tiempo que se pasa jugando a los videojuegos que desarrollando otras actividades e intereses que anteriormente sí eran importantes para la persona adicta.

El psicólogo José Nicolás Menna dijo a Télam que “la inclusión de ese cuadro en el CIE-11 tiene lugar como expresión diferenciada de los comportamientos adictivos en general y, más específicamente las denominadas **adicciones sin sustancia**“.

“La incorporación de este cuadro, que seguramente será replicado por el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM VI), blanquea algo de lo que se viene hablando y trabajando desde la clínica, y permitirá referenciar como **marco teórico el cuadro para nuevos desarrollos de investigación**“, afirmó.

A su turno, la psicóloga Isabel Rovira Salvador, desde la web psicologiamente.com, advirtió que esta nueva adicción está “muy **relacionada con los tiempos que corren**“.

Y explicó que “la OMS comunicó que, a pesar de que todavía es pronto para revelar datos epidemiológicos confiables, se estima que la cantidad de personas afectadas por este trastorno oscila **entre un 1 y un 10% de la población general adulta**. Aunque sea un trastorno muy vinculado a la población más joven, no es un criterio excluyente”.

Adultos y el uso de videojuegos (Foto Archivo)

Para el psicólogo Diego Quindimil, “para plantear cualquier consumo problemático habría que ver cuál es la relación de la persona con el objeto de consumo, en este caso el videojuego y cuál sería el contexto. Hay una **dialéctica** entre el **uso** que el sujeto le da a ese videojuego y en el **contexto** en el cuál eso se desarrolla”.

“Pensar, hace 20 años, que alguien podría estar jugando un jueguito de 10 de la noche a 6 de la mañana, hubiese sido visto como una **locura**. Hoy, en cambio, es una práctica **normal** para los adolescentes jugar todo ese tiempo, a esa hora, y no tendría por qué ser una adicción”, agregó el especialista.

Para Quindimil, “la adicción se va a caracterizar por el uso que se le da a ese videojuego. Una cosa es el uso, otra cosa es la dependencia y otra es la adicción, es decir la función que tenga ese videojuego para el sujeto va a depender del grado de daño a su salud mental”.

“Esto significa que el uso de los videojuegos no haría que alguien tenga una adicción, inclusive

tampoco una dependencia porque, hoy por hoy, hay equipos profesionales de personas como los e-gamers, como el caso del Kun Agüero, que se dedican a los videojuegos”, agregó.

“Siempre es peligroso instalar la categoría de ubicar a alguien en el rótulo de adicto. Es muy complejo, no solo para el tratamiento sino por la identidad que le queda instalada a esa persona”, advirtió Quindimil.

La psicóloga Brenda Spaini hizo hincapié en que se trata de una **conducta inapropiada** que por efectos secundarios produce aislamiento, obsesión, falta de realización de otras actividades y que va en detrimento de otras obligaciones. Genera en la persona efectos a nivel **emocional** y la **alta exposición** al estrés de la competitividad despierta otras **anomalías siquiátricas o sociológicas latentes**.

La OMS explicó que **el patrón de juego compulsivo “puede ser continuo o episódico y recurrente”**, y que también puede ser resultado de angustia o deterioro en ámbitos importantes como el personal, familiar, social o educativo.

“El comportamiento de juego y otras características normalmente son evidentes durante un **período de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico**, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves”, explicó la OMS en su documento.

CATEGORY

1. NACIONALES
2. Salud

Category

1. NACIONALES
2. Salud

Date Created

12 febrero, 2022

Author

administrador