

image not found or type unknown



www.juventudrebelde.cu

image not found or type unknown



**Videojuegos. Autor: Internet Publicado: 15/01/2018 | 11:41 pm**

# Incluirá la OMS el uso excesivo del videojuego como enfermedad mental

Debido a las consecuencias físicas y mentales que se derivan de esta adicción el organismo internacional lo sumará a los padecimientos de la undécima versión de la Clasificación Internacional de Enfermedades

**Publicado: Lunes 15 enero 2018 | 11:55:30 pm.**

**Publicado por: Ana María Domínguez Cruz**

Cuando un videojuego se adueña de su vida, su comportamiento cambia. ¿No se ha dado cuenta? Por ello la Organización Mundial de la Salud (OMS) incluirá por primera vez el uso excesivo del videojuego como un trastorno y, específicamente, como una enfermedad mental.

Debido a las consecuencias físicas y mentales que se derivan de esta adicción, como las afectaciones visuales o el sedentarismo, este organismo internacional lo sumará a los padecimientos de la undécima versión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11).

Los expertos están preocupados porque el patrón de comportamiento generado por la dependencia al videojuego, ya sea en juegos digitales como en aquellos que se utilizan a través de videoconsolas o por conexión a internet, es tan grave que «prevalece frente a otros intereses vitales» de quien lo padece. En el informe presentado por la OMS se destacó que, aunque faltan datos epidemiológicos sobre el trastorno por videojuegos, se estima que puede afectar a entre un uno por ciento y un diez por ciento de la población general adulta.

Advierten los especialistas que el tratamiento oportuno obtiene excelentes resultados, sobre todo en la población

joven.

Según el borrador del ICD-11, para poder diagnosticar esta adicción es necesario que el comportamiento del individuo se manifieste de manera severa a través de disfunción importante en el funcionamiento familiar, social, educativo, laboral u otras áreas significativas, al menos durante 12 meses.

Otros criterios importantes para la OMS se relacionan con la falta de control sobre el juego, el aumento de prioridad que se le da a este tipo de software y su escalada.

No se publican en este informe acciones específicas de prevención y tratamiento; la OMS solo pretende despertar la atención de profesionales de la salud sobre el riesgo de que pacientes, sobre todo jóvenes, desarrollen este trastorno.

<http://www.juventudrebelde.cu/ciencia-tecnica/2018-01-15/incluire-la-oms-el-uso-excesivo-del-videojuego-como-enfermedad-mental>

**Juventud Rebelde** | Diario de la juventud cubana  
Copyright © 2017 Juventud Rebelde