
OMS reconoce el trastorno del videojuego como enfermedad mental

03/01/2018



De acuerdo al documento, el trastorno del videojuego se relaciona con los trastornos por comportamientos adictivos, y está caracterizado por un "patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente", en el que el jugador da prioridad a los videojuegos sobre otras actividades de la vida, "pese a que se produzcan consecuencias negativas".

La OMS resalta en la definición un patrón de comportamiento "suficientemente severo" como para que acabe por invalidar a la persona en lo personal, familiar, social, educacional u ocupacional, y advierte que el trastorno se hace evidente al cabo de unos 12 meses, lo que permite realizar un diagnóstico, aunque si los síntomas son graves, el período puede ser menor.

Además, la OMS incluyó "el juego nocivo" como otro trastorno relacionado con los videojuegos. En este caso, se hace referencia a un patrón de juego "que incrementa apreciablemente el riesgo de daño físico o de consecuencias para la salud mental del individuo o de otros alrededor del individuo".

El peligro al que hace referencia el trastorno se vincula con la frecuencia de juego, el tiempo que se dedica a ello, las actividades y prioridades que se dejan de lado por jugar o a los comportamientos de riesgos relacionadas con el juego, su contexto o las consecuencias adversas de jugar.

Consecuencias de los videojuegos:

Se caracteriza por repetir un patrón de conducta continuo o recurrente y se vincula con tres condiciones negativas:

1. La pérdida de control de conducta.
2. El aumento de prioridad que se le da a los juegos frente a las actividades de la vida cotidiana.
3. Mantenimiento de conductas negativas.

Síntomas

La mayoría de los usuarios se vuelven adictos fácilmente debido a que se sienten identificados con ciertas situaciones que les permiten evadir la realidad. Algunos síntomas específicos que pueden presentarse son:

1. Superar las 25-30 horas de juego a la semana.
 2. Necesidad irresistible de jugar.
 3. Bajo rendimiento escolar o laboral por el juego.
 4. Episodios de ansiedad.
 5. Dificultad para dormir.
 6. Dificultad para relacionarse socialmente.
-
-