

La adicción a los videojuegos ya son una enfermedad mental para la OMS

13/02/2022



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.**

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.

Fuente: Diario 26