

Los videojuegos ya son considerados una adicción o enfermedad mental

17/02/2022



La resolución la tomó la Organización Mundial de la Salud (OMS) y Mario Lamagrande, licenciado en Psicología, explicó cuál es la incidencia que esto tendrá en Argentina.

“Una adicción es algo que uno ya no puede controlar y se desborda, acá esto ya no es una cuestión de esparcimiento sino una necesidad, como en estos casos, donde el juego se transforma en una necesidad permanente para darle un sentido a la existencia, hay rupturas en las relaciones interpersonales”, manifestó a FM Vos (94.5) y Diario San Rafael.

“La patología de los juegos la tenés en la ludopatía, o sea, que actividades de esparcimiento se pueden convertir en adicción, hay adultos con adicción al juego en sus celulares,

por ejemplo, y los gastos inclusive son en dólares”, añadió el profesional.

A su vez, el licenciado señaló que la televisión ha generado, tiempo atrás, una adicción a un dispositivo. “Esto viene hace ya mucho tiempo y no hay que pensar con el niño y el aparato, sino en la puesta de límites de los padres, porque para llegar a ser adicto hay que pasar muchos pequeños pasos previos, estos juegos han permitido tener cierta tranquilidad en los niños, pero todo tiene su costo”, argumentó.

Intervención familiar

Para el licenciado en Psicología, el tratamiento requiere la participación de la familia. “La intervención familiar es importante porque no se puede poner al niño como el centro del problema, él forma parte de una familia y hay que trabajar en cómo condicionar a la familia para abordar esta problemática”, explicó.

Sobre el caso del adolescente que mató a su familia en España por no tener el wifi para jugar, Lamagrande declaró que “esta no es una etapa cualquiera para ningún chico, porque para muchos es un vehículo de contacto con su grupo, pero en este caso hubo algún desborde familiar que no se pudo frenar”.

El encierro

El especialista se refirió a lo peligroso del encierro y la utilización de dispositivos tecnológicos. “El encierro se puede explicar como el efecto cocooning, que habla de gente que estaba encerrada y no salía, esta vez ha tocado a más gente que hace su vida a partir de no moverse o mantener contactos de modo virtual, un claro ejemplo es lo que creó Zuckerberg con el mundo Meta, que es un paso más para condicionar al mundo de la gente que no va a salir”, comentó.