

# ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Es un fenómeno relativamente reciente que por lo general afecta a niños y jóvenes. La Organización Mundial de la Salud determinó este 2018 incluir esta adicción a la lista de “enfermedades mentales”.

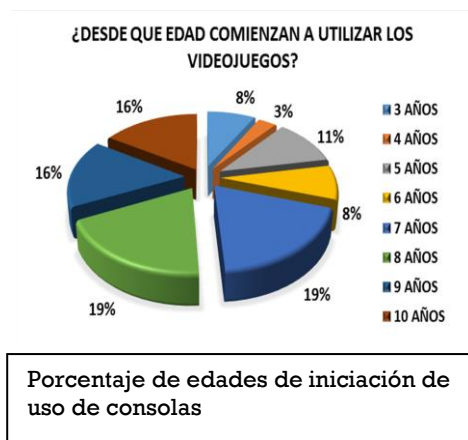
Por: Rodriguez Melanie y Yonzo Flores Juan Felipe

La adicción a los videojuegos consiste un uso excesivo de los mismos hasta el punto de interferir con la vida personal y las actividades diarias del sujeto. Las personas que juegan en modo **“on line”** tienen mayores posibilidades de caer en este vicio, ya que por lo general estos juegos ofrecen una modalidad de juego expansiva y con actividades innumerables por realizar.

Según estadísticas brindadas por los estudios de OMS afirman que los niños entre los 7 a 10, son quienes se ven más afectados dado que en dicha edad los padres o adultos cercanos, tienden a regalar consolas de este carácter. Las estadísticas de adictos a los videojuegos, también reflejan una mayor prevalencia de varones jóvenes, de entre 10 y 35 años de edad. La Organización Mundial de la Salud la reconoce como una enfermedad.

Un de las características principales que se puede ver en este tipo de personas, es la abstinencia; suelen manifestar cierto tipo de malestar cada vez que se interrumpe el juego o se lleva mucho tiempo sin jugar.

También invierten demasiado tiempo en temas relacionados con los videojuegos hasta tal punto en el que se llega a interferir con actividades cotidianas.



## CAUSAS

Algunos de los motivos por los cuales surge esta adicción son: problemas familiares o sociales, depresión, los escenarios fantasiosos y atractivos para personas que buscan evadir su realidad. Los videojuegos se organizan en niveles de dificultad gradual, lo que estimula al jugador. Los niveles y objetivos producen la sensación de dominio.

## CONSECUENCIAS

Los efectos que generalmente puede contraer en los jóvenes son: las perturbaciones e interferencia con actividades cotidianas, la reducción de las relaciones interpersonales, ya sean familiares, de pareja o de amigos, disminución del rendimiento académico o personal. En general, también puede relacionarse con trastornos de depresión, ansiedad, cambios de humor, irritabilidad, etc.

## TRATAMIENTO

Depende del paciente y también del encargado de realizarlo. Algunos de los especialistas, la gran mayoría, apoyan la idea que dice que la terapia más adecuada para obtener mejores resultados es la cognitivo-conductual. Intentan, a través de ejercicios, imponer en el paciente una conciencia acerca de la cantidad de tiempo que pasa jugando y la manera en la que esto se refleja y afecta su estilo de vida, además de perturbar su relación con el entorno que lo rodea.

MUERTES CAUSADAS

POR ESTA ADICCION

Numerosos son los casos en los que personas han muerto por esta enfermedad luego de pasar prolongadas horas jugando. Las principales causas de estas muertes son el ayuno, la deshidratación y la falta de sueño.

En febrero de 2007 un hombre de 26 años murió en China después de pasar cerca de siete días jugando un videojuego. Sus padres informaron que durante los días que paso jugando, el hombre sólo tomaba pequeños descansos para ir al baño y dormir un par de horas. El sujeto murió debido a un infarto y los médicos señalaron que el sobrepeso que tenía también posiblemente contribuyó a su deceso.

En julio de 2012 un chico de 18 años, murió en Taiwán debido a un infarto después de que pasó alrededor de cuarenta horas seguidas jugando a *Diablo III*. Los médicos informaron que su precario estado de salud, dos días de ayuno y la deshidratación contribuyeron en gran parte a su deceso. En mayo de ese mismo año, un hombre de 32 años llamado Russell Shirley también murió tras pasar varios días jugando de manera seguida a *Minecraft*.

Esta adicción no termina sólo con la vida de quienes juegan a este tipo de juegos, sino también con la de las personas que lo rodean.

En 2005 Caoyuan falleció por una espada. ¡Sí! Su compañero de habitación lo apuñaló tras darse cuenta que Zhu había vendido por eBay una espada especial del *Legend of Mir 3*, llamada *Dragon Sabre Sword*, por \$870. El artículo pertenecía a Qiu Chengwei, autor del asesinato. "Queremos que Qiu muera, inmediatamente", comentó el padre de la víctima, en una ocasión. El asesino recibió una condena de muerte

pero podría salir en 15 años si presenta buen comportamiento.

Con apenas 13 años, Xiao se suicidó por su adicción al videojuego *World of Warcraft*. El adolescente reconoció que tenía una necesidad incontrolable por jugar y dejó una carta a sus padres que decía: "fui envenenado por el juego y no puedo controlarme a mí mismo". Xiao se lanzó desde el piso 24 de un edificio.



Horas dedicadas al día a los videojuegos

Fuentes y bibliografía

[https://es.wikipedia.org/wiki/Adicci%C3%B3n\\_a\\_los\\_videojuegos](https://es.wikipedia.org/wiki/Adicci%C3%B3n_a_los_videojuegos)

<https://www.elsalvador.com/vida/312740/5-casos-en-los-que-la-obsesion-por-los-videojuegos-ha-causado-la-muerte/>

<https://www.xataka.com/videojuegos/adiccion-videojuegos-acaba-ser-reconocida-como-enfermedad-organizacion-mundial-salud>