

Adicción a los videojuegos: ¿Qué secuelas puede llegar a generar en los niños?

Universidad Viña del Mar Especialista entrega recomendaciones para que los padres puedan enfrentar el problema. El año pasado la Organización Mundial de la Salud (OMS) estableció en la nueva versión de la Clasificación Internacional de Enfermedades, CIE-11, la incorporación del trastorno de la adicción a los videojuegos como una nueva categoría diagnóstica, el cual se puede determinar a partir de tres criterios establecidos. La académica de la [carrera de Psicología](#) de la Universidad Viña del Mar (UVM), Erika Álvarez, explicó que “el primero de ellos es la falta de control respecto de la conducta asociada al juego, es decir la persona ya no puede establecer límites respecto de esta actividad. El segundo es la prioridad del juego, o sea la persona ubica esta actividad por sobre todas las otras responsabilidades y actividades funcionales que debe cumplir en su vida diaria”. La especialista agrega que en el tercer criterio “se desarrolla una escalada de conducta, en donde la persona a pesar de observar un deterioro en su funcionalidad, y un detrimento en múltiples dimensiones de su desarrollo, mantiene o incrementa la conducta asociada al juego, consciente del daño que se genera a sí mismo”. Álvarez añade que “el tratamiento asociado a esta “adicción al juego” en general se desarrolla desde un enfoque cognitivo-conductual, como puede generarse un abordaje de otro tipo de trastornos relacionados a conductas adictivas. Es usual que al encontrarnos con este diagnóstico observemos alta comorbilidad con trastornos del ánimo y trastornos adaptativos, dificultad en el control de impulsos, o déficit atencional, entre varios otros”. La psicóloga da recomendaciones a los padres indicando que “durante el periodo de la adolescencia si bien es cierto se generan grandes cambios en relación con las características personales de los sujetos, los padres pueden observar algunas manifestaciones que pueden indicar que existe una relación problemática entre su hijo y los videojuegos. En primer lugar, son observables síntomas asociados a altos niveles de ansiedad e irritabilidad en torno a las actividades “gamer”, lo cual se suma a un cambio de conductas establecidas básicamente en tres criterios”. El primero de ellos, según detalla la docente UVM, es la falta de control. “El adolescente manifiesta una conducta compulsiva hacia el juego, perdiendo la capacidad de establecer límites respecto del tiempo que dedica a esta actividad, lo que implica una transgresión constante. Ello deriva en un empobrecimiento de su funcionalidad diaria, y para un adolescente es un periodo clave para el aprendizaje de habilidades sociales, alterando la funcionalidad en ámbitos familiares, ocupacionales, personales y sociales, en donde la persona deja de asistir al colegio o trabajar, alimentarse, dormir, compartir con los demás (incluso perdiendo en ocasiones el sentido del tiempo) para destinarle tiempo a la actividad del videojuego”. La profesional comenta que es necesario que los padres observen la forma de vincularse de sus hijos en torno a los videojuegos e invita a que de igual manera se ejerzan un rol mediador respecto de los tiempos de uso. “La idea es que, aun cuando su uso sea asociado estrictamente al entretenimiento, los videojuegos puedan tener un carácter educativo. Se ha comprobado que también en algunos casos, un carácter terapéutico, todo se relaciona con la forma en que las personas utilicen estas herramientas y los objetivos planteados para la utilización de éstos”, puntualizó.