



## Proponen que adicción a videojuegos sea materia de salubridad general

**El diputado de Jesús Ramírez Ramos (PVEM) presentó iniciativa para prevenir, tratar y controlar su uso**

**Boletín No.2147**

- El diputado de Jesús Ramírez Ramos (PVEM) presentó iniciativa para prevenir, tratar y controlar su uso
- Niños y adolescentes pasan 60 por ciento de su tiempo libre en actividades frente a una pantalla



Con el propósito de establecer como materia de salubridad general el diseño e implementación de acciones y políticas públicas que permitan prevenir, tratar y controlar el uso problemático y la adicción a los videojuegos, el diputado Antonio de Jesús Ramírez Ramos (PVEM) propuso adicionar una fracción XXI Bis al artículo 3 de la Ley General de Salud.

En el documento, enviado a la Comisión de Salud, refiere que es necesario garantizar, a quienes muestran signos de adicción a los videojuegos, un diagnóstico adecuado y oportuno, así como el acceso a un tratamiento con especialistas en adicciones, regulación de emociones y adquisición y mantenimiento de hábitos saludables para asegurar una recuperación efectiva y duradera a los pacientes.

Menciona que hay estudios que indican que los niños y adolescentes mexicanos pasan 60 por ciento de su tiempo libre en actividades frente a una pantalla para jugar videojuegos y ver videos, y aunque los videojuegos tienen algunos beneficios, subrayó que también tiene impactos negativos, especialmente, si las personas dedican demasiado tiempo a esta actividad.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), no poder dejar de jugar en internet o con una consola, desatender amistades o descuidar el trabajo por esa causa, puede ser síntoma de adicción a los videojuegos, por lo que este organismo internacional clasificó recientemente la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental.

Con esta inclusión, la OMS busca mejorar las estadísticas sobre esa adicción, ya que antes de la estandarización los estudios arrojaban cifras muy variables.

Indica que las consecuencias negativas de los videojuegos son variadas y de distintos niveles de gravedad. Puede tratarse de daños a la salud por jugar en exceso, como ojos cansados, insomnio o problemas de espalda y cuello por la mala postura, pero también hay daños psicológicos o emocionales, como desinterés, aislamiento y adicción.

Aunque el tiempo no es necesariamente la única variable a tomar en cuenta para saber si alguien tiene problemas con el uso de videojuegos que pudieran convertirse en adicción, es necesario prestar especial atención y poner en marcha acciones preventivas que eviten posibles daños a la salud como consecuencia de los riesgos asociados con el abuso de los videojuegos.