



Diputado mexicano propone considerar materia de salud adicción a videojuegos

Con el objetivo de que se considere materia de salubridad general el diseño e implementación de acciones y políticas públicas que permitan prevenir, tratar y controlar el uso problemático y adicción a los videojuegos, un diputado mexicano propuso este martes una modificación a la Ley General de Salud.

En un comunicado emitido por la Comisión Permanente del Congreso, órgano que entra en funciones durante los recesos de las Cámaras de Diputados y Senadores, el diputado Antonio de Jesús Ramírez Ramos, del Partido Verde Ecologista de México (PVEM), propuso agregar una fracción al artículo 3 de la Ley General de Salud.

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

En el reporte, el legislador advirtió que, en algunos casos, "las personas pueden dejar de realizar actividades en el ámbito social o familiar, o bien, pueden llegar a perder la noción del tiempo y pasar muchas horas jugando, sin darse cuenta, lo cual repercute en el descuido de otras actividades como la escuela, el trabajo o los deberes domésticos".

Refirió que un estudio realizado por la agencia de análisis de mercado Askids reportó que "los niños y adolescentes mexicanos pasan el 60 % de su tiempo libre en actividades a través de pantallas", en las que los videojuegos y la plataforma YouTube son las principales plataformas que utilizan los menores de edad.

Ramírez Ramos advirtió que "el tiempo no es necesariamente la única variable para tomar en cuenta para saber si alguien tiene problemas con el uso de videojuegos, que eventualmente pudieran convertirse en una adicción", ya que existen otros factores a observar, por lo que es importante poner en marcha acciones preventivas que eviten posibles daños a la salud.

"Lo anterior hace patente la necesidad, en primera instancia, de garantizar a las personas que muestran signos de una adicción a los videojuegos un diagnóstico adecuado y oportuno", apuntó como primer punto.

En segundo lugar, dijo, se debe considerar "el acceso a un tratamiento con especialistas en adicciones, regulación de las emociones, adquisición y mantenimiento de hábitos saludables para asegurar una recuperación efectiva y duradera a los pacientes".

Bajo este escenario, el legislador mexicano hizo su propuesta, la cual fue turnada a la Comisión de Salud de la Cámara de Diputados.