



PROPÓSITO: Identificar los riesgos que ofrecen las nuevas tecnologías e internet.

Leer atentamente el siguiente texto. Después de leer, elaborar cinco preguntas con sus respectivas respuestas.

VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son juegos electrónicos que se desenvuelven en un ordenador o en una videoconsola. El juego es creado en forma de programa informático que es grabado en algún medio de almacenamiento como lo pueden ser discos duros, CDs, o cartuchos especiales. Los videojuegos se hicieron populares a partir de los años 70 y dieron lugar a una importante rama dentro de la industria de la informática y los Gráficos por computadora.

Los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el video jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas. Se interactúa mediante la visualización del videojuego a través de un dispositivo de salida de vídeo como podría ser un televisor, un monitor o un proyector, y en los que el programa va grabado en cartuchos, discos ópticos, discos magnéticos, tarjetas de memoria especiales para videojuegos, o en línea. Algunos son de bolsillo. La enorme popularidad alcanzada por estos videojuegos a finales de la década de 1970 ha dado origen a una importante industria.

Existen varias formas para interactuar con un videojuego, aunque siempre es necesario un dispositivo externo, aunque esto no es del todo correcto, ya que existen consolas portátiles, que permiten jugar mediante su pantalla táctil o mediante la fuerza con la que soplamos "sobre" el videojuego, caso de la Nintendo DS, mediante sensores de presión. O el movimiento del propio dispositivo que recrea el movimiento en el propio juego.

Como dispositivos externos están los clásicos teclado y ratón, el gamepad, joystick, e incluso dispositivos detectores de movimiento, entre los que destacan los dispositivos de mano (por ejemplo el Wiimote de Wii), los de presión (alfombras o soportes con sensores) y los de captura de imágenes, caso del EyeToy de PlayStation. También se puede emplear la voz en aquellos videojuegos que la soporten a través de procesadores de voz. El juego se realiza entre una persona y la máquina, entre dos o más personas en la misma consola, a través de una red LAN o en línea vía Internet y pueden competir con la máquina, contra la máquina o entre sí.



ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS SÍ ES UNA ENFERMEDAD

La Organización Mundial de la Salud incluyó a este comportamiento dentro de su Clasificación Internacional de Enfermedades, junto a pautas para diagnosticarlo y enfrentarlo.

En su más reciente revisión a la Clasificación Internacional de Enfermedades, la Organización Mundial de la Salud (OMS) incluyó dentro de sus nuevas patologías a la 'adicción a los videojuegos', al cual describe como "un patrón de comportamiento que se caracteriza por tener un control deficiente sobre estos productos digitales, en que se da prioridad creciente a jugar sobre otras actividades e intereses diarios, y su continuidad a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas".

Según la OMS, para diagnosticar este trastorno es necesario que los usuarios los utilicen de forma tan frecuente que terminen deteriorando de forma considerable sus relaciones personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales y otras áreas de funcionamiento rutinario, durante al menos 12 meses. En otras palabras, en ese periodo dan mayor prioridad a los videojuegos que a actividades fundamentales, como comer, relacionarse con otros o dormir, entre otras funciones.

La organización decidió incluir este comportamiento al determinar que existían personas con condiciones de salud idénticas a las características del desorden de juego en muchas partes del mundo. Con esto alerta a los profesionales de la salud sobre los riesgos en el desarrollo de este trastorno y, en consecuencia, a las medidas de prevención y tratamiento pertinentes.

Aunque los estudios sugieren que el 'desorden de videojuego' afecta solo a una pequeña proporción de personas que participan en estas actividades, quienes son aficionados a los juegos digitales deben estar atentos a la cantidad de tiempo que les dedican, especialmente cuando excluye otras actividades diarias, así como a cualquier cambio en su salud física o psicológica y funcionamiento social que pueda ser atribuido a ese patrón de comportamiento.

Cabe señalar que la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD) es la base para identificar tendencias y obtener estadísticas de salud en todo el mundo. Esta guía establece un estándar internacional para informar enfermedades y condiciones de salud. Es utilizado por médicos de todo el mundo para diagnosticar enfermedades y por investigadores para clasificar las condiciones.

Con la inclusión de la adicción a los videojuegos en esta clasificación, los países miembros de la Organización de Naciones Unidas ahora la deben tener en cuenta al momento de planificar estrategias de salud pública o proponer modelos para monitorear las tendencias de los trastornos.