El trastorno causado por el uso desmedido de Internet entrará en la lista de enfermedades mentales de una enciclopedia psiquiátrica internacional. Los psicólogos creen que se debe considerar entre los trastornos de adicción, por tener los mismos síntomas. Los menores de edad, particularmente, corren un mayor riesgo.

El manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales anunció que incluirá la "ciberadicción" en el grupo de condiciones que requieren de estudios adicionales. Los Psicólogos creen que la adicción a Internet se debe categorizar como otros trastornos de adicción por tener síntomas semejantes, tales como dificultades para concentrarse y el síndrome de abstinencia.

Son frecuentes las quejas de padres de que sus hijos se enfadan si les retiran sus dispositivos electrónicos. En algunos casos, los niños prefieren los videojuegos a la comida o la interacción social.

Otro paso hacia la enfermedad mental

Los psicólogos instan a que se amplíe el diagnóstico del trastorno y no se limite solo a la adicción a los videojuegos.

"Para los niños la adicción a los videojuegos es un asunto obvio. Pero en general, el uso excesivo de tecnologías podría presentar un problema potencial", expresó Mike Kyrios, director del centro australiano de Investigaciones del Cerebro y Ciencias Psicológicas, citado por el periódico 'Sydney Morning Herald'.

Australia fue uno de los primeros países en reconocer el problema de la ciberadicción y abrir clínicas para tratar la adicción a los videojuegos.

Adicción al borde de la demencia

En los últimos años, la adicción a juegos ´en línea´ en algunos casos aparecía en las portadas, captando la atención internacional. En el año 2009, Daniel Petric, de 17 años, mató a tiros a su madre e hirió a su padre en el estado de Ohio (Estados Unidos.), quienes le habían retirado un videojuego, por creer que jugaba demasiado.

Chris Staniforth, de 20 años, murió de embolia pulmonar en 2011 al haber jugado con su Xbox por 12 horas. En 2012, otro adicto a los videojuegos murió tras jugar por 40 horas en un cibercafé en Taiwán.

Pero tal conducta no se limita solo a los menores. Una pareja coreana fue arrestada en 2010 luego que su hijo muriera de hambre mientras ellos jugaban durante horas a un videojuego. Paradójicamente, el juego incluía criar a un niño virtual.